

Penggunaan Media Pembelajaran PAPIKA untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Puspita Dwi Saputri^{1✉}, Suyadi¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.268](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.268)

✉Corresponding author:

[19204032004@student.uin-suka.ac.id]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Media Pembelajaran;
Motorik Halus;
Anak usia dini

Media pembelajaran PAPIKA di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan motorik halus anak yang telah diterapkan oleh pendidik untuk memfokuskan kepada peserta didik supaya bersikap tanggung jawab dan jujur. Bahwa permainan PAPIKA yang telah dilakukan guru untuk mengembangkan dan meningkatkan motorik halus anak. Penelitian ini dilakukan di medan karena sebagai bentuk motivasi bagi sekolah, guru dan juga siswa. Adapun metode yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini diketahui bahwa dalam menggunakan media pembelajaran PAPIKA di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan dapat berperan aktif, karena dengan menggunakan media pembelajaran ini anak lebih mudah memahami secara faktan namun tetap dalam pantauan guru, bahwa bermain PAPIKA yang dilakukan pada anak usia dini terdapat aspek baik dari segi keaktifan anak dan juga rasa ingin tahunya dan motorik halusnya dapat bersikap sopan santun serta jujur terhadap guru dan juga teman-temannya.

Abstract

Keywords:
Instructional Media;
Fine Motor;
Early childhood

PAPIKA learning media at PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan is one of the activities carried out in the learning process. In improving children's fine motor skills that have been applied by educators to focus on students to pay attention to responsibility and be honest. That the PAPIKA game that the teacher has done is to develop and improve children's fine motor skills. This research was conducted in the field as a form of motivation for schools, teachers and students. The method used is observation, documentation, and interviews. The results of this study indicate that using PAPIKA learning media at PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan can play an active role, because by using learning media children are easier to understand in fact still under teacher monitoring, that playing PAPIKA carried out at an early age is good in terms of child activity and also his curiosity and fine motor skills can be polite and honest with teachers and friends.

1. PENDAHULUAN

Majunya suatu bangsa tidak terletak pada seberapa banyak alat-alat canggih dan kekayaan alam yang dimilikinya, akan tetapi terletak pada kualitas sumber daya manusia yang mampu mengelola kekayaan alam dengan sangat baik. Sumber daya manusia yang berkualitas serta munculnya potensi manusia secara utuh salah satunya tercipta melalui pendidikan (S.P, 2010). Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013). Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal dan non formal. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling berarti, dan dapat dilihat dari hubungan elemen seorang pendidik yang selalu berinteraksi dengan peserta didiknya dan bertujuan untuk pencapaian keberhasilan pembelajarannya yang dialami siswa sebagai peserta didik, baik dilingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarganya.

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan motorik halus. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan rangsangan terhadap pembelajaran (Wiyani Ardy Novan, 2015). Setiap anak mengalami kebutuhan dan tingkat perkembangan yang berbeda, maka dari itu guru hendaknya menciptakan alat permainan yang beragam untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang kali dan akan menimbulkan kesenangan pada diri seorang anak. Dan bermain merupakan kebutuhan setiap anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuannya sendiri dan membangun pikirannya sendiri (Sahlan, 2015).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan melalui proses mental misalnya mengetahui, menyimak, meringkas, menelaah dan membandingkan. Sedang kegiatan proses melalui penerapan, praktik misalnya melakukan tes, percobaan, riset dan latihan (Abdul, 2013). Belajar yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang memberikan kesenangan dan pengembangan imajinasi kepada peserta didik, dan jika kemampuan ini sangat berdampak positif pada cara kita yang mengajarkan kepada anak didik dapat membantu proses belajar mengajarnya. Peneliti mengamati anak ketika bermain bermain di dalam kelas secara aktif maupun pasif.

Media pembelajaran merupakan media yang paling menarik untuk digunakan pada kegiatan belajar dikelas, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dengan istilah tersebut media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran (Karsidi, 2018).

Alat permainanedukatif atau sering juga disebut alat peraga yang menjadikan media dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Dan juga bisa dilakukan di *indoor* atau *outdoor* sudah tidak asing lagi ditelinga, khususnya bagi para pendidik yang mengajar di lembaga anak usia dini. Dan juga berfungsi sebagai memudahkan anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan berkomunikasi dengan lingkungan. Berdasarkan alat peraga *papan pintar angka* (PAPIKA) yang akan dikembangkan memiliki fungsi menciptakan situasi belajar sambil bermain yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap positif anak (Marisa, 2013).

Papan Pintar Angka (PAPIKA) adalah alat bermain berupa papan yang terbuat dari sterofom dan dihiasi oleh kertas karton supaya menjadi alat permainan yang menarik, permainan papan yang dimainkan diatas pandangan beberapa bagian dapat berupa kotak lingkaran, atau bentuk lain yang digunakan sebagai tempat bermain. Manfaat permainan ini adalah mengembangkan kecerdasan anak. Sebuah permainan asti memiliki sifat menyenangkan akan tetapi tidak hanya menyenangkan saja, anak juga dapat mengasah keterampilan dan anak membiasakan perilaku bersama yang baik. Meningkatkan interaksi sosial, mengasah keterampilan, mengenalkan pelajaran hidup, dan kemampuan memecahkan masalah.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran penting untuk menunjang pembelajaran. Selain sebagai perantara menyampaikan pesan, media juga memiliki berbagai manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya ; proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan kualitas belajar lebih meningkat (Hasnida, n.d.)

perkembangan yang dialami oleh anak ialah proses perkembangan motorik halus, motorik halus merupakan bagian dari perkembangan fisik dan juga motorik yang merupakan satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Pada usi dini disebut masa *golden age* krena pada usia dini anak menyerap lebih cepat apa yang dipelajarinya dari lingkungan disekitarnya. Aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah motorik halus, kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan juga otot dalam proses berfikir anak. Peserta didik yang sedang belajar didalam kelas, sebelum memulai pembelajaran angka, peserta didik diminta untuk lebih mengenali benda disekitarnya yang nyata, seperti adanya meja, kursi, papan tulis dan yang lainnya. Peserta didik dapat belajar dengan tahapan efektif artinya siswa belajar dengan benda yang nyata atau konkrit, Maka seharusnya guru mengajarkan siswa dengan belajar berhitung dikelas sambil mengenali angka 1 sampai dengan 10 dengan benda yang konkrit atau nyata, supaya siswa bersemangat dan dapat melihat, memegang secara langsung didalam kelas.

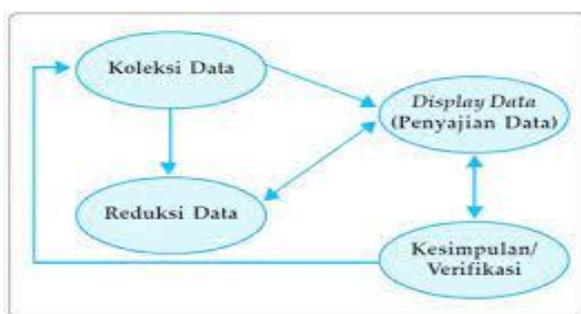
Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus sejak usia anak diantaranya: kondisi pra kelahiran, faktor genetik, kondisi lingkungan, kesehatan dan gizi anak pasca kelahiran, inteligen question, stimulasi yang tepat, pola asuh, dan cacat fisik. Dan begitu pentingnya perkembangan motorik halus sejak anak usia dini. Masganti (2015:95) mengemukakan paling tidak ada empat alasan penting memngembangkan motorikhalus yaitu: alasan sosial, akademis, pekerjaan dan alasan psikologis/emosional. Fakta yang peneliti dapat pada saat mengajar di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan yang dilakukan pada tanggal 8-9 desember 2020, diperoleh data bahwa pembelajaran kurikulum 2013 masih sangat minim digunakan oleh pendidik, penyebab minimnya penggunaan kurikulum seperti keterbatasnya media pembelajaran sebagai sumber belajar. Pendidik juga diharapkan agar dapat memperdalam pembelajaran mengenai kurikulum 2013 kepada peserta sehingga kegiatan belajar siswa dikelas menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih antusias lagi dalam proses belajar dikelas.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Namun terdapat masalah di PAUD Asiyiyah Bustanul Atfal Medan yaitu keterbatasan biaya pengadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, tetapi dilain sisi pentingnya menghadirkan alat atau media pembelajaran kepada peserta didik. Dan peneliti sangat tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik untuk membuat media yang multifungsi dengan bahan bekas/sederhana supaya tidak mengeluarkan biaya yang terlalu banyak. Agar peserta didik dapat belajar menggunakan alat permainan yang sederhana namun dapat merangsang anak supaya bergerak aktif didalam kelas.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang penggunaan media papika untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini, kemudian hasil temuan penelitian dideskripsikan dengan sistematis sesuai dengan fakta yang ada. Penelitian ini dilakukan di TK ABA Sidomulyo. Objek dalam penelitian ini adalah peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara dengan memanfaatkan media pembelajaran (Alat Peraga). Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu *Analysis Interactive Model*, terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Yahya Putra, 2020).

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti melakukan observasi dengan melihat pembelajaran pendidik kepada peserta didik (Suwandi & Basrowi, 2016) Data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif. selanjutnya wawancara mendalam yang dilakukan peneliti, bertanya langsung kepada guru yang mengajarkan pembelajaran didalam kelas, bagaimana perkembangan anak dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga dengan yang tidak menggunakan alat peraga, apakah ada perbedaannya. Selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi bagaimana perkembangan anak memperagakan alat peraga *papan pintar angka* baik berupa gambar ataupun video. peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yang artinya peneliti akan menjelaskan secara deskripsi dengan tulisan yang baik. Dalam penelelitian ini untuk menganalisis data yang digunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun teknik analisis data yang digunakan penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Komponen Dalam Analisis Data Model Interaktif Miles and Huberman, 1992

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan merupakan pintu keberhasilan seorang anak, dan akan menjadikan aspek penting baginya untuk menjalin erat interaksi sosial. Setiap anak di usia bayi sampai balita mereka tidak lepas dari namanya permainan, diusia ini merupakan masa dimana peserta didik menjalani perkembangan dan pertumbuhan, dimasa keemasan ini hanya terjadi sekali seumur hidup, sebagai orang tua mengajarkan perkembangan motorik anak juga dengan permainan. Dan sebagai pendidik atau orang tua melatih dan mengajak anak berbicara supaya bahasa dan kosa kata peserta didik lancar dan apa yang kita bicarakan juga akan menyerap oleh peserta didik. (Fathul, 2002)

Media pembelajaran atau alat peraga *papan pintar angka* dapat membantu meningkatkan kecerdasan peserta didik. dengan adanya kegiatan ini pada alat peraga *papan pintar angka* mendorong peserta didik untuk mengenal angka, berhitung sambil bernyanyi dan peserta didik juga mengetahui berbagai macam warna, melalui media *papan pintar angka* bahwa kecerdasan motorik halus peserta didik dapat bertumbuh sangat pesat. karena pada alat peraga *papan pintar angka* dapat menggapai indikator yang ada, dalam kecerdasan motorik peserta didik mampu mengetahui bilangan disetiap kolom yang terdapat angka, mampu mengetahui warna karena disetiap kolom terdapat warna yang berbeda-beda, dan peserta didik dapat menyusun lambang bilangan pada alat peraga *papan pintar angka* terdapat 1-20 angka, dan dapat menyebutkan angka dari bilangan 1-20. (Arsyad, 2013). Sebagaimana teori mengenai media pembelajaran yang diutarakan oleh ahli bahwa media mempunyai banyak manfaat, diantaranya : a) menyampaikan materi pembelajaran dapat dapat diseragamkan, b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, e) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja, f) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, g) Kualitas belajar dapat ditingkatkan, h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Dengan adanya beberapa manfaat yang menggambarkan betapa pentingnya media dalam pembelajaran dengan baik, tepat dan benar, seorang pendidik tidak diperkenankan menggunakannya secara sembarang. (Hasnida, 2018)

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan Papan Pintar Angka (PAPIKA) dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan sudah lama diterapkan. Dan dengan menggunakan alat permainan angka pada papan pintar angka membuat motorik halus peserta didik meningkat, meskipun dengan menggunakan alat permainan yang sederhana tetapi peserta didik akan lebih berkonstrasi tinggi dan lebih mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10. Dalam memainkan alat permainan tersebut Kelas kelompok A yang dimulai sejak 8 desember 2020, sebelum pembelajaran berlangsung pendidik menyuruh peserta didik untuk berbaris didepan kela untuk bernyanyi, membaca doa-doa dan melakukan gerakan-gerakan ringan. Kemudian peserta didik dibolehkan masuk kedalam kelas untuk duduk dibangku masing-masing.

Kegiatan implementasi pada media pembelajaran di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan. peneliti melakukan observasi, Sebelum guru melangsungkan pembelajaran dimulai peneliti akan mengatur siswa untuk membaca doa sebelum belajar dan menyiapkan siswa agar tetap duduk diam di kursi masing-masing. Pertama peneliti akan mengenalkan terlebih dahulu alat permainan yang akan dikenalkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, jika peserta didik sudah mengenal, kemudian ajarkan bagaimana memainkan alat permainan tersebut, sampainya ditengah pendidik menjelaskan para peserta didik sangat antusias sekali bahwa dalam proses belajar mereka menggunakan alat permainan yang sederhana namun kreatif. Mainan papan pinta angka ini terdiri dari bebrapa potongan angka. Alas yang terbuat dari kardus bekas yang ditempelkan dengan kertas karton kemudian ditembelkan bilangan 1 sampai 10. Sedangkan potongan angka sebagai komponen penting dalam menyusun angka yang sesuai dengan angka yang tertera di papan pintar angka, permainan yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan dalam waktu 10 menit untuk bergantian dengan teman yang lainnya. Tetapi masih ada siswa yang tidak mau memperhatikan penjelasan dari seorang pendidik, siswa yang terlihat hanya bengong atau melamun saja ditempat duduknya, dan ada juga yang asyik berbicara dengan teman sebelahnya. (Yulvia, 2014)

Selanjutnya peneliti akan melangsungkan observasi dalam kegiatan pembelajarannya, peneliti melihat bahwa peserta didik ada kemajuan dalam proses belajar mengajar, hari ini mereka lebih semangat dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yaitu papan pintar angka. peneliti meninjau dari hasil observasinya dari 20 peserta didik mampu memenuhi aspek yang telah peneliti terapkan, anak yang mampu menelpelkan angka sesuai dengan lambang bilangan di papan pintar angka, peserta didik mampu menyebutkan angka yang akan ditempelkannya, dan anak mampu mengurutkan bilangan 1-10. Berikut hasil penelitian untuk mengembangkan kecerdasan motorik halus peserta didik. Saat proses pembelajaran peneliti akan mengajarkan materi dengan menggunakan media pembelajaran Papan Pintar Angka (PAPIKA) , ada beberapa peserta didik yang sangat aktif sekali dan antusias dan ada juga beberapa peserta didik yang masih terdiam di tempat duduknya. karna mereka yang sangat aktif dalam mengerjakan papan pintar angka ada perselisihan diantara peserta didik satu dengan yang lainnya. Dan akhirnya jam pembelajarantelah berakhir siswa diminta yang beranikan diri untuk memainkan papan pintar tersebut.

Peneliti menerapkan pada 20 peserta didik berusia 4-5 tahun, bahwa pengembangan kecerdasan berfikir anak dalam mengenal angka 1-10 dengan menggunakan alat peraga yaitu papan pintar angka yang dipandang berdasarkan sudut pandang aspek yang diamatinya. Dari setiap langkah pembelajaran berlangsung peneliti akan mencatat pada lembar observasinya yang tersedia disetiap kali pertemuan, peneliti melihat dan mengamati aktivitas peserta didik dalam proses berjalannya belajar mengajar. Dan hasil penelitian menunjukan bahwa pencapaian indikatornya memiliki peningkatan kecerdasan peserta didik, hasil evaluasi yang menunjukan dalam berlangsungnya proses belajar mengajar menggunakan alat peraga papan pintar angka secara keseluruhan adanya peningkatan perkembangan motorik halus. (Indrastuti, 2017) Meskipun ada perbedaan di pertemuan pertama dan pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik di PAUD AISYIYAH Bustanul Athfal Medan, tidak hanya mampu kecerdasan motoriknya saja, tetapi juga mampu memberi kesan pada setiap interkasi anatar peserta didik. Dengan demikian penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan.

Bersumber dari hasil observasi di awal pertemuan, siswa sering mengalami kesulitan memecahkan masalah dalam kecerdasan motorik halus. Sering terjadi dengan kejadian seperti ini dikarenakan siswa yang hanyamendengar penjelasan pendidik saja, tanpa melihat tulisan yang menarik bilangan atau simbol. Peneliti dapat menyimpulkan kejadian seperti ini bahwa bilangan kata kelompok A di PAUD ASIYIAH Bustanul Athfal Medan belum berkembang secara optimal sesuai. Setelah evaluasi pada pertemuan awal dengan menggunakan media *papan pintar angka*, adanya peningkatan pada setiap pertemuanselanjutnya. Peneliti menilai pada awal pertemuan bahwa daya ingat dan kemampuan siswa mengalami kenaikan dan hasil yang telah ditemukan bahwa siswa telah mencapai kriteria yang sangat bagus. Peristiwa ini terjadi disebabkan pendidik menjelaskandengan mempraktekkan dan menyebutkan ciri-ciri dari setiap gambar yang sedang dijelaskan kepada peserta didik dengan menggunakan media *papan pintar angkayang kedua*, sehingga peserta didik menjadi lebih memahami penjelasan dari pendidik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Virda Mirantika bahwa kegiatan bermain dengan menggunakan Papan Catur Angka mampu mengembangkan motorik halus anak, penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa kegiatan parenting education mampu meningkatkan fisik motorik anak (Mirantika, 2020) Hal ini senada juga yang disampaikan Virda Mirantika dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media PAPIKA dapat mengembangkan Motorik halus anak. Dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan aspek perkembangan anak bisa melalui kegiatan parenting education. Dari kedua penelitian ini sangat sejalan dengan yang saya teliti di PAUD Asyiyah Bustanul Athfal Medan.

4. KESIMPULAN

kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Medan sebelum diberikan tindakan permainan kemampuan motorik halus anak masih rendah, setelah diberikan media papan catur pintar (PAPIKA) terlihat anak merespon permainann dengan sangat baik, anak dapat bekerja sama dengan baik, dan anak berinteraksi dengan baik dengan teman-temannya, sehingga dengan adanya permainan papan pintar angka dapat meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain PAPIKA dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman-teman, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Kegiatan dapat mengembangkan daya cipta dan daya kreasi peserta didik, disaat peserta didik pendidik memberikan kebebasan untuk menggali melalui media yaang ada disekitar lingkungannya. Permainan ini sudah layak digunakan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk yang telah digunakan dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori yang sangat baik oleh guru praktek.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada UIN Sunsan Kalijaga Yogyakarta, para dosen, dan terkhusus keluargaku atas dukungannya, serta semuanya yang sudah membantu dari proses sampai terbitnya artikel ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fathul, M. & R. N. (2002). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar*. Diva Pres.
- Hasnida. (n.d.). *Analisi Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT. Luxima Metro Media.
- Hasnida. (2018). *Media Pembelajaran reatif*. Luxima.
- Indrastuti, W. (2017). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe a make match*. 2.
- Karsidi, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Marisa. (2013). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*.
- Mirantika, V. (2020). Pengembangan Permainan PAPIKA untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 05, 34.
- S.P, S. (2010). *Perencanaan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Dee Publis.
- Sahlan, A. (2015). *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*.
- Suwandi & Basrowi. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. (2013). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*,. Remaja Rosdakarya.
- Wiyani Ardy Novan. (2015). *Konsep Dasar PAUD*.
- Yahya Putra, A. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159-166. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-03>
- Yulvia, S. (2014). *Strategi Pengembangan Matematik Anak Usia Dini*. IKIP Veteran Press.