

PERMAINAN PAPAN FLANNEL TERHADAP KEMAMPUAN MENCOCOKAN ANGKA, WARNA, DAN GAMBAR DAN MELATIH MOTORIK HALUS PADA SISWA PAUD

Dzulkifli¹ dan Andini Dwi Arumsari²
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya²
dzulkifli@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Papan flanel adalah suatu media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam belajar pengenalan angka, benda dan mengetahui warna- warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan di PAUD Tunas Mulia yang berlokasi di Jl. Rangkah Buntu I No. 1, Kec. Tambaksari, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa PAUD Tunas Mulia berusia 4 tahun. Hasil dari penelitian yaitu setelah peneliti melakukan *treatment* selama 5 kali tidak berturut-turut selama 3 hari pada pagi hari dengan waktu yang sama pada hari pertama hingga hari ketiga dengan menggunakan Papan Flannel yang peneliti buat dan di peroleh hasil observasi menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan dasar pengenalan angka, benda dan mengetahui warna – warna serta motorik halus subyek yang membaik.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, kemampuan pengenalan angka, kemampuan membedakan warna, motorik halus.*

ABSTRACT

FLANNEL BOARD is a learning media in the form of an educational game tool (APE) which aims to help early childhood in learning to recognize numbers, objects and know colors. This game is also designed to train fine motor skills in PAUD students. This research uses the type of experimental research. The data collection technique used in this research is observation with descriptive method. This research was conducted at PAUD Tunas Mulia which is located on Jl. Rangkah Buntu I No. 1, district. Tambaksari, Surabaya. The subjects in this study were 10 PAUD Tunas Mulia students aged 4 years. The results of the study are that after the researchers carried out treatment for 5 times in a row for 3 days in the morning at the same time on the first day to the third day using the Flannel Board that the researchers made and the results of observations showed that the subjects experienced an increase in basic recognition skills. numbers, objects and knowing colors – as well as improving the subject's fine motor skills.

Keywords: *Educational game tools, number recognition ability, ability to distinguish colors, fine motor skills.*

PENDAHULUAN

Pada era pembangunan saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan, kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif. Sumbangan kreatif yang dimaksud berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya (James R. Evans, 2010). Untuk mencapai semua itu, perlulah ditingkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif. Pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini sebagai persiapan bagi pembangunan di masa mendatang yang tentunya memerlukan penanganan yang cukup serius baik dari pihak pemerintah maupun masyarakat secara umum.

Anak Usia Dini merupakan masa perkembangan yang sangat sensitif terhadap kondisi di lingkungan sekitarnya. Menurut Pebriana (dalam Roes, 2021) Anak usia dini merupakan individu yang unik dengan pola pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahapannya. Pola tumbuh dan kembang anak usia dini harus diperhatikan secara serius oleh orangtua agar tahapan-tahapan perkembangan anak pada tahap selanjutnya bisa optimal.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut memberikan perhatian dalam kaitannya dengan usaha peningkatan sumber daya manusia. Hadirnya Pendidikan Non Formal sebagai penjabaran dari sistem Pendidikan Nasional telah mengatur adanya usaha-usaha untuk menciptakan generasi yang unggul melalui pengembangan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003:8) bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, maka para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai “ the golden age “ (usia emas). Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga PAUD dikenal dengan APE.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak dalam kehidupannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan hati dengan alat atau tidak. Dengan bermain dapat meningkatkan kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu

melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin. Menurut Hariwijaya (2009) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Anak dengan usia 0 sampai usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa itu hanya untuk bermain.

Para ahli mengatakan bahwa bermain dibutuhkan dalam kehidupan anak untuk melepaskan diri dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain juga merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar . Menurut Piaget (2010) permainan merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan juga untuk anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Vigotsky (2010) permainan merupakan suatu keadaan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif yang berbentuk simbolis dan hayalan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Bentuk permainan konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membuat menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan.

LANDASAN TEORI

Salah satu cara untuk menstimulus perkembangan anak adalah bermain. Menurut Nurwinda (dalam, Budiwaluyo dan Muhid, 2021) kegiatan bermain memberikan suatu dasar bagi anak dapat mempraktekan dan mengeksplorasi kemampuannya untuk menemukan dan memperoleh keterampilan-keterampilan yang baru dan juga berfungsi untuk mengasah kemampuan berpikir anak dalam lingkungan sosialnya dan mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta menyelesaikan masalah yang ada disekitarnya.

Media yang dapat digunakan untuk bermain anak memiliki berbagai macam tipe mulai dari bermain secara langsung dengan teman sebaya, bermain jungkat jungkit dan lainnya. Akan tetapi terdapat suatu media bermain yang sekaligus menjadi media pembelajaran bagi anak untuk mengoptimalkan perkembangannya yaitu alat permainan edukatif. Alat

Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang berguna dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, dan adaptasi sosialnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. APE merupakan salah satu media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak (Syamsuardi, 2012). Penggunaan APE memiliki dampak positif bagi perkembangan otak anak, karena anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya (Khobir, 2009).

APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017). Kemampuan kognitif anak pada saat proses bermain dapat dilatih dengan diperkenalkan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam). Kemampuan afektif anak dapat dilatih pada saat melakukan aktivitas bermain yaitu anak mampu mengekspresikan perasaannya saat berinteraksi dengan teman sebayanya selama proses bermain.

Menurut Zaman (2010) Alat-alat permainan yang dikembangkan dapat mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga berlangsung dengan baik, bermakna serta menyenangkan. Fungsi dari permainan itu untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar.

Kegiatan bermain sambil belajar sangat penting bagi anak, karena membuat anak hidup bahagia dan menjadi cerdas. Bermain bagi anak selain sebagai media eksplorasi dan belajar, juga membantu anak untuk mengenal diri dan lingkungannya (Khobir, 2009). Lingkungan sekitar anak dapat berupa lingkungan fisik (rumah, sekolah, kendaraan, mainan), lingkungan psikologis (suhu, suasana) dan lingkungan budaya (adat istiadat, keyakinan dan seni yang mengandung nilai kearifan lokal).

Menurut Fadlillah (2018) Bentuk – bentuk permainan edukatif ada terdiri dari 2 jenis

yaitu :

1. APE indoor dan Outdoor

APE indoor adalah sarana fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di dalam ruangan, baik ruang kelas yang akan memberi kemudahan kepada anak dalam proses penyampaian tema pelajaran. Sedangkan APE outdoor sarana atau fasilitas bermain sambil belajar di luar ruangan.

Contoh:

APE indoor

- Menara Geometri terdiri dari bentuk segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Dengan memasang bentuk-bentuk geometri pada tiang/stik yang sudah terpasang tumpuan. Cara memasang alat permainan menara geometri pada tiang-tiang yang sudah disediakan pada papan tumpuan sesuai dengan bentuk geometri. Alat permainan ini dapat merangsang pikiran anak, konsentrasi, pengenalan warna, dan bentuk.
- Jam- jaman yaitu, bentuknya menyerupai jam. Alat ini terbuat dari kayu di bentuk sesuai dengan pola yang telah di haluskan. Cocok digunakan pada usia 2 – 6 tahun. Alat permainan jam ini dengan cara memutar arah jarum jam, baik yang pendek dan panjang sesuai dengan yang di khendaki. Biasanya orang tua atau pendidik akan menyebutkan waktu dalam bentuk angka. Kemudian anak diminta memutarkannya. Dapat meningkatkan pikiran, konsentrasi, imajinasi, angka, warna dan bentuk.
- Balok Istana yaitu, potongan – potongan balok dengan berbagai bentuk , warna dan ukuran. Cocok digunakan anak 2- 4 tahun. Cara memainkan alat permainan ini dengan menyusun balok sesuai dengan imajinasi pada diri anak. Dapat memnuat istana, rumah – rumahan yang di khendaki. Alat permainan dengan berbagai cara. Dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, daya konsentrasi, mengenal warna.
- Puzzle anggota tubuh yaitu, puzzle yang mencocokkan gambar dengan yang sudah tersedia. Manfaat nya membantu anak dalam mengenal anggota tubuh.

APE Outdoor

- Perosotan yaitu, alat permainan yang idealnya digunakan umur 3 – 6 tahun, dengan cara anak meluncur kebawah. Manfaatnya adalah dapat melatih motorik kasar anak dan ketangkasan.

- Jungkat Jungkit yaitu, berupa batangan kayu yang ditengahnya diberi tumpuan. Permainan ini cocok digunakan 3 – 6 tahun namun, bisa digunakan 2 – 3 tahun tetapi didamping orang tua. Dengan cara menaiki setiap ujung besi atau kayu kemudian saling mendorong kebawah dan ke atas. Manfaat yaitu mengembangkan konsentrasi, keseimbangan, dan kelincahan anak.
- Bak Pasir yaitu, bak yang berisi pasir. Alat permainan ini adalah kategori bebas karena anak boleh berkreaitivitas sesuai dengan imajinasinya. Bisa membuat sesuka hati mereka. Adapun manfaatnya mengembangkan dan kreativitas anak dan melatih pikiran dan kognitif anak.

2. APE tradisional dan modern

APE tradisional adalah segala bentuk alat permainan edukatif yang diciptakan atau diwariskan orang terdahulu yang didesain dibuat secara manual menggunakan bahan – bahan yang sederhana. APE modern yaitu segala bentuk permainan edukatif yang diciptakan, dibuat dikembangkan pada masa kekinian dengan memanfaatkan teknologi.

Contoh:

APE tradisional

- Engrang Batok yaitu, alat permainan yang terbuat dari batok kelapa. Dengan cara menarik ujung tali keatas batok dan jari – jari kaki menjepit tali yang tersedia. Selanjutnya melangkah kaki kanan dan kiri bergantian, dan selalu menjaga keseimbangan.
- Keris – kerisan yaitu, permainan yang terbuat dari daun (janur) kelapa. Daun yang sudah dipisahkan didaunnya tersebut disusun atau dianyam selang – seling melewati ujungnya. Alat permainan ini dapat digunakan untuk bermain peran. Seperti keris – kerisan layaknya raja, dalang ataupun pendekar dll. Manfaatnya yaitu kreativitas dan sosial emosional anak.
- Lompat Tali yaitu, permainan tradisional menggunakan tali ataupun karet, anak yang dapat melompat lebih tinggi akan menjadi pemenangnya. Permainan ini dilakukan minimal 3 orang, dimana dua orang memegang dan merentangkan tali, sedangkan satu yang melompat. Demikian sampai di peroleh pemenangnya. Bermanfaat sebagai melatih kerja sama, fisik, serta emosional anak.

APE modern

- Puzzle yaitu, mainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai dengan gambar aslinya atau sesuai dengan yang diinginkan.
- Boneka jari yaitu, alat permainan modern yang dibuat oleh kain flanel yang di desain berbagai karekater binatang. Alat permainan ini digunakan dengan jari, biasanya alat ini digunakan pendidik dan orang tua sebagai media bercerita dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Dengan demikian boneka jari ini komunikasi anak akan berkembang cukup baik.
- Lego yaitu, permaiana edukatif yang modern terbuat dari bahan plastik. Cara menggunakannya ialah cara menyusun sesuai dengan keinginan anak. Dengan Permainan ini seorang anak dapat berkreaitivitas sesuai dengan imajinasinya.legi dapat digunakan 2 tahun keatas. Dapat melatih anak mengenal berbagai warna.

Berdasarkan hal diatas mendorong peneliti menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang ditujukan untuk membantu anak usia dini dalam belajar pengenalan angka, benda dan mengetahui warna- warna. Permainan ini juga dirancang untuk melatih motorik halus pada siswa PAUD, Permainan edukatif ini kami beri nama "*Papan Flannel*". Dengan bahan dasar dari lembaran kardus dan kain flannel yang telah diberi beberapa tempelan kotak kecil dengan gambar angka, gambar, dan warna pada setiap papan flannel, permainan ini diharapkan dapat membantu siswa PAUD agar lebih dapat belajar pengenalan angka, benda, mengetahui warna- warna dan dapat membantu melatih motorik halus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012).

Peneliti melakukan *treatment* sebanyak 5 kali dengan sesi tidak berturut-turut yaitu pada pagi hari selama 3 hari. Kemudian peneliti melakukan observasi untuk mencatat hasil percobaan alat permainan edukatif.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Tunas Mulia yang berlokasi di Jl. Rangkah Buntu I No. 1, Kec. Tambaksari, Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah 10 siswa PAUD Tunas Mulia berusia 4 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen

dengan metode observasi.

Dalam Pedoman Menteri Pendidikan RI No. 58 Tahun 2009 indikator kemampuan motorik halus yaitu menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung, memasukkan benda kecil ke dalam botol, meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Indikator kemampuan mengenal angka dengan menggunakan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Sedangkan indikator kemampuan warna yaitu menunjuk dan menyebut warna, Dapat mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya sesuai warna (Agustina, dkk, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di PAUD Tunas Mulia yang berlokasi di Jl. Rangkah Buntu I No. 1, Kec. Tambaksari, Surabaya selama 3 hari, jumlah subjek yg kami temui di PAUD sebanyak 10 dengan umur 4 tahun. Kondisi awal sebelum penelitian di lakukan terlihat perkembangan motorik halus pada subyek pengetahuan dasar angka dan warna masih rendah dan kurang focus. Terlihat pada saat subyek terlihat masih kebingungan dalam menyebutkan macam warna yang ditemuinya. Subyek juga rata – rata memiliki tingkat konsentrasi yang rendah lantaran proses KBM terkesan membosankan bagi anak usia dini. Pada saat peneliti melakukan pengamatan 3 hari, di hari pertama didapati ada 7 dari 10 siswa masih banyak salah menyebutkan dan mencocokkan angka dan warna pada papan flannel. Pada hari kedua didapati 3 anak PAUD kembali merasa kesusahan dalam melakukan pembelajaran menggunakan APE. Dan di hari ketiga 10 dari 10 siswa telah hafal dan mampu mencocokkan angka dan warna pada Papan Flannel.

Pelaksanaan penelitian di mulai pada hari senin, 13 April 2022 di Gedung RW 06 PAUD Tunas Mulia yang berlokasi di Jl. Rangkah Buntu I No. 1, Kec. Tambaksari, Surabaya. Dengan melakukan percobaan pada 10 subyek yang berumur 4 tahun, peneliti membuat beberapa item untuk mengukur motorik halus pada subyek, pengetahuan dasar angka dan warna. Setiap anak di uji satu per satu untuk melakukan hal sesuatu dengan indikator yang tercantum. Menurut Menteri Pendidikan RI No. 58 Tahun 2009 indikator kemampuan motorik halus yaitu menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung, memasukkan benda kecil ke dalam botol, meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Sedangkan

untuk mengukur kemampuan pengetahuan dasar angka yaitu menghitung gambar benda sejenis, menghitung stik berdasarkan warna (Rahayu, 2016). Dan alat ukur untuk mengukur kemampuan warna yaitu, Menunjuk dan menyebut warna, Dapat mengenal benda dengan memasang benda dengan pasangannya sesuai warna (Agustina, dkk, 2016). Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang peneliti buat. Setelah percobaan dilakukan di sekolah subyek peneliti melakukan pengamatan dengan anak. Pada pertemuan tersebut melihat indikator yang sudah peneliti jelaskan di atas anak sangat mampu menghafal, menyebutkan, dan mencocokkan. Hal ini terjadi karena anak PAUD telah diberi APE untuk mempermudah proses pembelajarannya.

Penelitian ini juga menggunakan metode observasi yaitu peneliti mengobservasi selama 3 hari tidak berturut-turut kepada subyek. Sebelum dilakukan percobaan subyek tampak belum memahami angka dan juga warna. Terlihat sebelum subyek diberikan alat permainan subyek tampak kurang memperhatikan ketika peneliti menjelaskan. Akan tetapi peneliti memberikan alat permainan edukatif subyek tampak inisiatif dan gembira ketika memainkan APE tersebut. Setelah dilakukan treatment dengan menggunakan APE yang peneliti buat, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui seberapa fahamnya subyek mengetahui angka dasar, warna serta perkembangan motorik halus nya.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya (Hidayat, 2005). Dalam mencapai fungsi perkembangan secara optimal, maka alat permainan ini harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak.

Merujuk pada pengertian tersebut, maka alat permainan edukatif papan flannel berfungsi secara optimal untuk pengembangan kemampuan psikomotorik dan kognitifnya dibuktikan dengan hasil uji coba yang telah dilakukan, anak usia dini tidak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi angka dan warna. Mereka terlihat antusias dan banyak melakukan improfisasi sendiri dengan mengarahkan angka/warna yang ia inginkan dan mengarahkan pula kepada gambar/warna yang sesuai yang ia inginkan dengan tepat.

Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan proses perkembangan anak. Merujuk pada teori tersebut aktifitas fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak dapat berkembang dengan optimal dengan bantuan alat permainan edukatif papan flannel ini, dikarenakan untuk melakukan alat permainan edukatif

ini diperlukan psikomotorik, bahasa, dan sosial yang fokus

Alat permainan edukatif papan flannel ini terbilang efektif untuk anak usia dini belajar mengidentifikasi / mencocokkan angka – gambar dan warna karena alat permainan edukatif ini disertai dengan tampilan yang menarik dengan warna – warni serta gambar yang lucu sehingga mampu menarik perhatian anak usia dini. Tanpa disadari anak tidak hanya bermain, namun juga belajar dengan asyik tentunya.

KESIMPULAN

Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 10 subyek dengan umur 4 tahun, di lakukan observasi, Pemberian percobaan dilakukan dengan cara memainkan Papan Flannel yang peneliti buat. Setelah percobaan dilakukan, peneliti mulai mengobservasi hasil percobaan. Berdasarkan hasil percobaan diketahui sebelum di berikan Papan Flannel. Kemampuan subyek dalam memahami dasar mengenal angka dan membedakan warna kurang mampu, demikian juga dengan hasil dari hasil tes motorik halus subyek yang masih rendah, sedangkan setelah diberikan percobaan berupa memainkan Papan Flannel hasilnya pada subyek menjadi sangat mampu. Hal ini menunjukkan bahwa Papan Flannel dapat melatih motorik halus, meningkatkan kemampuan konsep dasar pengenalan angka dan membedakan warna pada siswa PAUD Tunas Mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ina dkk. 2016. Penerapan Metode Explicit Instruction Berbantuan Media Buku Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Petunjuk Pemakaian. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 (1). 859-860.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Budiwaluyo, H. & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI*, 7, 76-93.
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Fadlillah, M. 2018. *Bermain dan Permainan*, Cet. 2. Jakarta: Prenada Media Grup
- Garvey. 2002. *Intelligence: The Batle For The Games*, Pan Book, London and Sydney. *Psychology, Public, Policy, and Law*, No.2, pp 447-472.
- Hariwijaya. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publicity

- Hijriati. (2017). Pengembangan model pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, III(1), 74–92.
- Khobir, Abdul. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*. Volume 7, Nomor 2, hlm. 195-208.
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1,.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
- Roes, W.J., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 5, 654-664
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Baat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 2 (1) hlm 59-67
- Wahyuni, Rezki. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa. *Junral Pemikiran Dan Penelitian Anak Usia Dini*. Vol 6 No 2
- Yulianto, Dema. 2016. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. *JurnalPinus*. Vol 2 No. 2
- Zaman, Badru, 2010 *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: UPI Pers

ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

/Title
()
/Subject
(D:20230118155630+07'00')
/ModDate
()
/Keywords
(PDFCreator Version 0.9.5)
/Creator
(D:20230118155630+07'00')
/CreationDate
(rido)
/Author
-mark-