

**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN RODA PINTAR  
BANGUN DATAR UNTUK PENGENALAN CALISTUNG  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AR-RAFIF KALASAN  
SLEMAN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Disusun oleh:**

**Ika Fitri Amiroh**  
**NIM: 15430035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2020**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ika Fitri Amiroh

NIM : 15430035

Prodi : PIAUD/IX

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini dengan judul “Pemanfaat Media Permainan Roda Putar Bangun Datar untuk Pengenalan Calistung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta” ini adalah asli hasil karya atau penulisan saya sendiri bukan plagiasi dari hasil orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 06 Januari 2020

Yang menyatakan,



Ika Fitri Amiroh  
NIM. 15430035

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Fitri Amiroh

NIM : 15430035

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Din Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 06 Januari 2020

Yang menyatakan,  
  
Ika Fitri Amiroh  
NIM. 1543003



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Sdri. Ika Fitri Amiroh

Lamp. : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada.

**Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan permabaikan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Ika Fitri Amiroh

NIM : 15430035

Judul Skripsi : ***Pemanfaatan Media Permainan Roda Pintar Bangun***

***Datar Untuk Pengenalan Calistung Anak Usia 5-6 Tahun***

***di Ra Ar-Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta***

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Yogyakarta, 06 Januari 2020

Pembimbing

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M  
NIP. 19570918 199303 2 00



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/RO

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**  
**Nomor: B-0181/Un.02/DT/PP.00.9/02/2020**

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN RODA PINTAR BANGUN  
DATAR UNTUK PENGENALAN CALISTUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RA AR-RAFIF KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA**

Yang disiapkan dan disusun oleh :

Nama : Ika Fitri Amiroh  
NIM : 15430035  
Telah dimunaqasyahkan pada: 21 Januari 2020  
Nilai Munaqasyah : A- (90,33)

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

*TIM MUNAQASYAH:*

Ketua Sidang

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M. M.  
NIP. 19570918 199303 2 002

Penguji I

Dr. Sigit Purnama, S.Pd., M. Pd.  
NIP. 19800131 200801 1 005

Penguji II

Rohinah, S.Pd., M.A.  
NIP. 19800420 201101 2 004

Yogyakarta, 20 FEB 2020  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. Ahmad Krifi, M. Ag.  
NIP. 1966121 199203 1 002



## MOTTO

Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia.

Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> M. Ihsan Dacholfany & Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah: 2018), hlm. 137.

<sup>2</sup> Wiwien Dinar Pratisi, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta:

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini Peneliti Persembahkan untuk:

*Almamater Ku Tercinta*

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri*

*Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Permainan Roda Pitar Bangun Datar untuk Pengenalan Calistung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta” dapat tersusun secara baik dan benar.

Peneliti sadar bahwa selama penulisan skripsi banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi. Dengan selesainya skripsi ini peneliti tidak dapat terlepas dari berbagai pihak yang telah memberi saran, bimbingan dan motivasinya. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya.
3. Ibu Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M., selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyetujui dan memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian, serta sabar saat membimbing penyusunan skripsi hingga



selesai. Terimakasih atas saran dan ilmu yang telah diberikan untuk kelancaran dan kebaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Khamim Zarkasih Putro, M. Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Saiful Haq, M.Pd., selaku Direktur Lembaga RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta yang telah memeberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah serta telah memberikan motivasi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Retno Kurniawati, S. Pd., selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas B di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Ibu Dwi Siti Nur Ovifah, S. Pd., selaku guru kelas A di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta yang selalu memberikan semangat, saran dan dukungannya untuk melakukan penelitian di sekolah sehingga skripsi ini selesai.

9. Bapak Kaswandi, Ibu Wakini, Adek Afifah Dwi Shofaryani, Adek Wisnu Kafi, dan Adek Rizal Nugroho yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan peneliti, Dhea Eka Lutvitasari, Rokhayati, Fina Amanatun Nafisah, Rosi Allen Wulandari yang selalu memberikan arahan, semangat, motivasi dan dukungannya pada saat susah dan senang mengerjakan skripsi.
11. Teman-teman dekat peneliti, Afifah Fatihakun Ni'man Wahidah, Ufi Kholidatul Mu'afah, Esti Sumaroh, Mike Dwi Safitri, Durriyatun, Nur Arifah, Ria Rezky Fauzi, Ana Nailatur Rohmah, Maulida Istiqomah, Sabdo Nugroho, yang senantiasa memberikan doa dan bantuan serta motivasi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman KKN kelompok 75 Plono Timur yang telah memberikan doa dan semangat maupun dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Semua warga Plono Timur, Posko KKN 75 yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti.
14. Semua teman-teman TAEKWODO Dojang UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan semangat serta dukungan kepada peneliti.

15. Semua Keluarga HMI Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada peneliti.
16. Semua teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2015 peneliti ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 06 Januari 2020

Peneliti,

Ika Fitri Amiroh

## ABSTRAK

IKA FITRI AMIROH, “*Pemanfaatan Media Permainan Roda Pintar Bangun Datar untuk Pengenalan Calistung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta*” Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2020.

Latar belakang penelitian ini adalah peran media dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit, oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung pada anak di usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Dimana penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti sebagai instrumen tentunya harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang akan terjun langsung ke lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Beberapa manfaat dari media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil penelitian, yaitu sebagai bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, mempersiapkan perkembangan literasi pada anak, manfaat estetika (keindahan) dan meningkatkan konsentrasi anak. (2) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara umum cara kerja media permainan roda pintar bangun datar hampir sama satu sama lain yang membedakan hanya tema, temapat dan bahan yang digunakan. Pada dasarnya guru menggunakan bentuk bangun datar yang ada disekitar anak, seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga yang umum dijumpai anak. Media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun lebih baik dimanfaatkan saat pembelajaran di sentra balok, karena anak akan konsentrasi saat sebelum memasuki kegiatan inti.

**Kata kunci:** *manfaat media permainan roda pintar bangun datar, pengenalan calistung*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
D. Kajian Pustaka .....	11
E. Kajian Teori.....	15
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Desain Penelitian .....	35
C. Lokasi Penelitian .....	29
D. Waktu Penelitian .....	37
E. Subyek dan Obyek Penelitian.....	37
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	38

G. Uji Keabsahan Data .....	42
H. Sistematika Penulisan .....	43
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN TEMUAN</b>	
<b>PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum Sekolah.....	45
B. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga .....	46
C. Struktur Organisasi Sekolah .....	47
D. Keadaan Pendidik dan peserta didik.....	48
E. Identitas Sekolah.....	51
F. Sarana dan Prasarana Sekolah .....	52
G. Kondisi Awal Anak .....	55
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Manfaat media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar- Rafif Kalasan.....	58
B. Cara kerja media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan.....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>110</b>
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis-jenis bentuk bangun datar.....	23
Gambar 3.1 Struktur organisasi RA Ar-Rafif Kalasan....	48
Gambar 4. 1 Gambar anak memasukkan tulisan ke dalam kantong yang sesuai dengan gambar .....	64
Gambar 4. 2 Gambar anak menghitung sisi bangun datar dan memasukkan dalam kantong .....	70
Gambar 4. 3 Kegiatan memutar roda dan menulis .....	78
Gambar 4. 4 Gambar anak belajar melakukan kegiatan literasi .....	82
Gambar 4. 5 Gambar permainan roda pintar bangun datar disentra balok.....	100
Gambar 4. 6 Kegiatan berhitung di sentra balok .....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Guru di RA Ar-Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta.....	49
Tabel 3. 2 Daftar peserta didik kelas B RA Ar-Rafif Kalasan .....	50
Tabel 3. 3 Daftar Kelengkapan Alat Pengejaran di Sentra Persiapan.....	53
Tabel 4. 1 Manfaat Permainan Pada Anak .....	61
Tabel 4.2Manfaat Media Permainan Roda Pintar Bangun Datar untuk Pengenalan Calistung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar-Rafif Kalasan.....	87
Tabel 4. 3 Cara KerjaMedia Permainan Roda Pintar Bangun Datar .....	92
Tabel 4. 4 Skala Capaian Perkembangan Harian Anak...	96
Tabel 4. 5 Perkembangan Calistung anak disentra balok	103



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Pengambilan Data
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Catatan Lapangan
- Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran saat Penelitian
- Lampiran 5 RPPH
- Lampiran 6 Penilaian dalam Kegiatan Bermain Media Permainan Roda Pitar Bangun Datar pada Sentra Persiapan
- Lampiran 7 Penilaian dalam Kegiatan Bermain Media Permainan Roda Pitar Bangun Datar pada Sentra Balok
- Lampiran 8 Bukti Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 9 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 10 Bukti Seminar Proposal
- Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 13 Sertifikat Magang II

Lampiran 14	Sertifikat Magang III
Lampiran 15	Sertifikat KKN
Lampiran 16	Sertifikat TOEFL
Lampiran 17	Sertifikat TOEC
Lampiran 18	Sertifikat ICT
Lampiran 19	Sertifikat SOSPEM
Lampiran 20	Sertifikat PKTQ
Lampiran 21	Sertifikat OPAK
Lampiran 22	Curriculume Vitae

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Usia dini pada anak disebut sebagai usia paling penting atau *golden age* masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membatu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional,

---

<sup>2</sup> Wiwien Dinar Pratiwi, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 56.

bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkreasi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1), menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum pendidikan dasar.<sup>3</sup>

Lebih jauh, pendidikan pada masa usia dini adalah sarana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa itu menjadi dasar untuk proses pendidikan berikutnya, dan tentu saja keberhasilan itu tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.<sup>4</sup>

Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasikan

---

<sup>3</sup> Ahmad Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 16.

<sup>4</sup> M. Agung Hidayatulloh, Desember 2019, *Media Pengenalan Safety Behaviour untuk Anak Usia Dini Di RA/TKIT Se-Kabupaten Deli Serdang Tahun 2018/2019*, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, hlm. 184, tersedia dalam <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>, diakses pada tanggal 31 Januari 2020.

kemampuan dan keterampilan pada anak.<sup>5</sup> Didalam Al-Qur'an banyak ayat-ayat yang menjelaskan tentang pendidikan bagi umat manusia, diantaranya yaitu surat Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ  
عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)  
(عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥))

Artinya:

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia (3), Yang mengajarkan (manusia) dengan pena (4), Dia mengajakanr manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”.*(Q.S Al-‘Alaq/96:1-5)<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Kompetensi dasar, Radathul Athfal (Departemen Agama Islam Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Juni 2003), hlm. 1.

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*,(Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema , 2014), hlm. 597.

Berdasarkan penjelasan ayat di atas bahwa Allah menciptakan manusia dari segumpal darah dan memuliakannya dengan mengajarkannya membaca, menulis dan memberikannya pengetahuan. Iqra' yang berarti bacalah, merupakan simbol pendidikan bagi umat Islam karena pendidikan merupakan masalah yang harus dihadapi manusia yang tidak terbatas pada usia, waktu, tempat, jarak dan keadaan.

Glen juga berpendapat bahwa balita bisa menyerap informasi secara luar biasa. Semakin muda umur anak, maka semakin besar daya serapnya terhadap informasi baru yang ada di indranya. Menurut Doman, hal terpenting dalam mengajarkan anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya suasana yang mengasyikkan ketika mengajar mereka.<sup>7</sup>

Peran media dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit, oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu

---

<sup>7</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Anak Yang Cepat Pintar Membaca!*, (Jogjakarta: DIVA Press,2009), hlm. 31.

yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak, harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal ini pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>8</sup>

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang Filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3

---

<sup>8</sup> Cucu Eliyawati, *Pemilihan & Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas RI, 2005), hlm. 103.

tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.<sup>9</sup>

Metode sehebat apapun jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan, maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Belajar dengan cara yang mengasyikkan, akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah pekerjaan anak. Melalui permainan, kita sebenarnya mempunyai begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca dan menulis.<sup>10</sup>

Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, yang menjabarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan bahasa. Beberapa indikator yang harus dikemangakan anak diantaranya dapat mengenali simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini). Berdasarkan STPPA

---

<sup>9</sup>M. Ihsan Dacholfany & Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini.....*, hlm. 138.

<sup>10</sup> Shoba Dewey Chugani, *Anak Yang Cerdas, Anak Yang Bermain*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 9.



tersebut, calistung merupakan salah satu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Calistung pada anak usia dini telah terintegrasikan didalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), namun masih bersifat konsep dasar.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi sementara, dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada saat kegiatan magang di RA Ar-Rafif Kalasan masih kurangnya penggunaan media permainan untuk anak di kelas B usia 5-6 tahun. Dalam pengenalan membaca, menulis dan berhitung, ada beberapa anak yang masih kurang memahami tentang beberapa kosa kata dan juga kurangnya media untuk menyampaikan informasi-informasi yang guru inginkan.

Dalam suatu pembelajaran pemanfaatan salah satu media pembelajaran sangatlah dibutuhkan, karena dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, dengan menggunakan permainan ini diharapkan dapat menarik anak untuk lebih senang saat

---

<sup>11</sup> Ahamad Misbah Muzakky, *Implementasi Pembelajaran Membaca Menulis Berhitung (calistung) Melalui Bermain Di Kelas B RA Muslimat NU C Ongkrang 2 Muntilan, Magelang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2018, hlm. 2.

pembalajaran akan dimulai. Pada sebuah permainan diharapkan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai.

Pada saat anak usia 5-6 tahun, anak berada pada masa perkembangan berfikir konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip dalam pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu yang nyata.

Penggunaan media permainan yang sudah ada yaitu hanya ada beberapa media yang digunakan untuk pengenalan membaca, menulis dan berhitung. Khususnya di lembaga diluar RA Ar-Rafif Kalasan, masih menggunakan media permainan roda pintar bangun datar untuk menyampaikan informasi-informasi yang diinginkan guru. Adanya penggunaan media permainan tersebut diharapkan anak akan dapat lebih memahami informasi yang guru ingin sampaikan. Pada saat pembelajaran dikelas masih ada beberapa anak yang masih belum mengetahui tulisan abjad maupun angka pada saat pembelajan.

Menurut hasil pengamatan peneliti, diketahui bahwa problem yang ada pada anak di kelas B RA Ar-rafif Kalasan adalah kurangnya anak-anak dalam memahami dalam pembelajaranmembaca, menulis dan berhitung (calistung). Oleh karena itu agar anak dapat

mengenal tentang calistung di RA Ar-Rafif Kalasan masih membutuhkan media permainan yang menarik dan bervariasi. Salah satunya adalah menggunakan media permainan roda pintar bangun datar. Diharapkan dengan media ini anak dapat tertarik untuk lebih mengenal berbagai bentuk dan susunan bangun datar agar dapat mengenalkan calistung, maka peneliti akan berencana melakukan penelitian dengan judul **“PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN RODA PINTAR BANGUN DATAR UNTUK PENGENALAN CALISTUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AR-RAFIF KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana manfaat media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan?
2. Bagaimana memanfaatkan cara kerja media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

- a. Untuk mengetahui manfaat media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan

- b. Untuk memanfaatkan cara kerja media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan

## **2. Manfaat penelitian**

- a. Bagi anak didik
  - 1) Agar anak dapat belajar melalui media permainan roda pintar bangun datar
  - 2) Memberikan pengenalan anak untuk belajar membaca, menulis dan berhitung
  - 3) Dapat memberikan ilmu pengetahuan baru pada anak melalui permainan roda pintar bangun datar.
- b. Bagi guru
  - 1) Menambah penggunaan media permainan dalam pembelajaran calistung
  - 2) Untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran
  - 3) Agar lebih kreatif dalam memberikan pengalaman belajar pada anak agar tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak
  - 4) Untuk menambah ilmu bagi pendidik TK.
- c. Bagi pihak sekolah
  - 1) Dapat meningkatkan kreatifitas dan cara kerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan

- 2) Dapat memberikan inovasi baru yang berguna bagi sekolah untuk memanfaatkan media permainan roda pintar bangun datar

#### **D. Kajian Pustaka**

Berdasarkan hasil data yang peneliti dapatkan ada beberapa penelitian yang dapat dijadikan tujauan penelitian terdahulu. Adapun peneliti telah mengumpulkan beberapa sumber data dari sejumlah skripsi ataupun hasil penelitian yang hampir sama dengan yang penulis teliti yaitu:

*Pertama*, Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Misbah Muzakky Program Studi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul *Implementasi Pembelajaran Membaca, Menulis, Menghitung (Calistung) Melalui Bermain di Kelas B RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang*.<sup>12</sup>Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ahmad Misbah Muzaky menggunakan metode penelitian Kualitatif, dalam laporan penelitiannya ini juga sama-sama menggunakan metode Kualitatif. Hal yang membedakan dari laporan ini adalah kegiatan yang dilakukan. Jika

---

<sup>12</sup> Ahamad Misbah Muzakky, *Implementasi Pembelajaran Membaca Menulis Berhitung (calistung) Melalui Bermain Di Kelas B RA Muslimat NU C Ongkrang 2 Muntilan, Magelang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2018.

laporan penelitian ini memanfaatkan media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak, sedangkan skripsi Ahamad Misbah Muzakky mengimplementasikan pembelajaran calistung melalui bermain.

*Kedua*, Skripsi yang ditulis oleh Siti Farichatut Diniyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Diam Pada Siswa Kelas B di BA 'Aisyiyah Sudimoro 1 Srumbung*.<sup>13</sup> Pada laporan ini yang membedakan adalah media yang dimanfaatkan untuk meneliti. Jika laporan ini memanfaatkan media permainan roda pintar bangun datar, sedangkan skripsi yang ditulis oleh Siti Farichatut Diniyah memanfaatkan media gambar diam.

*Ketiga*, Jurnal Skripsi yang ditulis oleh Ersya Yunniartien Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram Tahun 2017, yang berjudul *Penggunaan Media Roda Pintar untuk*

---

<sup>13</sup> Siti Farichatut Diniyah, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Diam Pada Siswa Kelas B di BA 'Aisyiyah Sudimoro 1 Srumbung*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2011.

*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1Dasan Tereng Tahun Ajaran 2017/2018.*<sup>14</sup> Dalam penelitian yang dilakukan Ersya bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga pada anak, sedangkan dalam laporan ini peneliti juga menggunakan roda pintar. Tetapi, dalam laporan ini hal yang membedakan yaitu peneliti menggunakan permainan roda pitar bangun datar untuk pengenalan calistung pada anak usia dini.

*Keempat*, Jurnal Penelitian yang ditulis oleh Ria Novianti Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, yang berjudul *Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun di B1 TK Laboratorium Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Tahun 2015.*<sup>15</sup> Penelitian Ria Novinti yang dilakukan merupakan penelitian yang menggunakan

---

<sup>14</sup>Ersya Yunniartien, *Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasar Tereng Tahun Ajaran 2017/2018*, Jurnal Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram Tahun 2017.

<sup>15</sup>Ria Novianti, *Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal EDUCHILD, Vol. 4 No, 1 Tahun 2015.

Research and Development, sedangkan dalam laporan penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Kualitatif. Menurut penelitian Ria Novianti di dalamnya menggunakan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka, sedangkan pada laporan penelitian ini peneliti juga menggunakan permainan roda putar namun hanya di bedakan dalam istilah saja yaitu “roda pintar”, tetapi masih berdasarkan konsep roda putar. Subyek yang digunakan sama-sama anak kelas B usia 5-6 tahun.

*Kelima, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anakyang ditulis oleh M. Agung Hidayatulloh, Media Pengenalan Safety Behaviour untuk Anak Usia Dini Di RA/TKIT Se-Kabupaten Deli Serdang Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2018/2019.<sup>16</sup> Penelitian M. Agung Hidayatulloh menggunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh M. Agung Hidayatulloh menggunakan media pengenalan *safety behaviours* sedangkan pada laporan penelitian ini*

---

<sup>16</sup>M. Agung Hidayatulloh, Desember 2019, *Media Pengenalan Safety Behaviour untuk Anak Usia Dini Di RA/TKIT Se-Kabupaten Deli Serdang Tahun 2018/2019*, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, hlm. 184, tersedia dalam <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>, diakses pada tanggal 31 Januari 2020.



menggunakan media permainan roda pintar bangun datar.

## **E. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Briggs, berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sedangkan menurut Schram, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Miarso, berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Ngurah Andi Putra, *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*, Jurnal Kreatif Taduloko, Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Tadulako, (Online), Vol. 2, No. 4, hlm. 233, diakses pada tanggal 11 April 2019.

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar, yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih akurat dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media ini mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan di hadapan siswa. Menurut Daryanto, bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Media dalam kawasan teknologi pendidikan merupakan sumber belajar yang berupa gabungan dari bahan dan peralatan.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Wahyu Wibisono & Lies Yulianto, *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*, Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 2, No. 2, 2010, hlm. 38, diakses pada tanggal 11 April 2019.

Sedangkan menurut beberapa ahli media diartikan sebagai:

- a. Tehnologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan.
- b. Sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pendidikan seperti buku, film video, slide.
- c. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termasuk tehnologi perangkat kerasnya.<sup>19</sup>

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat penyampain pesan dari seseorang ke orang lain agar dapat menyampaikan sesuatu informasi sesuai dengan tujuannya. Dalam pembelajaran PAUD, media dapat digunakan sebagai bahan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak agar anak dapat memahaminya dengan lebih konkrit.

## **2. Prinsip Pemanfaatan Media**

Setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Media yang baik, belum tentu menjamin keberhasilan belajar pebelajar jika kita tidak dapat

---

<sup>19</sup> Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: 2005), hlm. 105.

menggunakannya dengan baik. Untuk itu, media yang telah kita pilih dengan tepat harus dapat kita manfaatkan dengan sebaik mungkin sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media. Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

- a. Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan
- b. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan
- c. Penggunaan media harus dapat memperlakukan pembelajar secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh pembelajar daripada media canggih namun justru membuat pembelajar kita terheran-heran pasif.<sup>20</sup>

### **3. Syarat-syarat Media**

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru pun harus memperhatikan juga syarat-syarat dalam pembuatan media belajar yang antara lain meliputi:

---

<sup>20</sup> Iwan Falahudin, Desember 2014, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Widyaiswara, (Online), Edisi 1, No. 4, hlm. 113, diakses pada tanggal 10 Juli 2019, pukul 11.03 WIB.

- a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan
  - 1) Kesesuaian dengan Program Kegiatan Belajar/ Kurikulum PAUD
  - 2) Kesesuaian dengan didaktik/ metodik (kaidah mengajar) antara lain: sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak, membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar.
- b. Segi teknik/ langkah dan prosedur pembuatan
  - 1) Kebenaran
  - 2) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
  - 3) Keawetan (kuat dan tahan lama)
  - 4) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
  - 5) Keamanan
  - 6) Ketepatan ukuran
- c. Segi estetika/keindahan
  - 1) Bentuk yang elastic
  - 2) Kesesuaian ukuran
  - 3) Warna/ kombinasi warna yang serasi.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>Badru Zaman & Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bahan Ajar PPG, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2010, hlm. 18.

#### **4. Pengertian Permainan Roda Pintar Bangun Datar**

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian di atas, bahwa permainan sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak tanpa paksaan yang dapat membuat anak senang serta dapat membantu guru untuk

---

<sup>22</sup> Abdul Khobir, Desember 2009, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah, (Online), Vol. 7, No. 2, hlm. 196, diakses 24 Maret 2019.

mencapai suatu tujuan pembelajaran. Permainan sendiri dapat di sesuaikan dengan kebutuhan saat pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Permainan juga dapat disesuaikan dengan usia anak, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Model pembelajaran roda pintar adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar (Twister) yang mana dalam model pembelajaran ini anak di tuntut untuk aktif, membuat anak berpikir, berbicara, mendengarkan dan saling bekerja sama.<sup>23</sup> Permainan roda pintar sendiri merupakan istilah lain dari permainan roda putar, karena berdasarkan cara kerjanya permainan ini dilakukan dengan memutar roda. Oleh sebab itu, agar lebih menarik dan berbeda diambil istilah “**Roda Pintar**”. Melihat keadaan didalam kelas anak didik lebih senang bermain, media ini dapat memenuhi kebutuhan anak-anak karena didesain menarik dengan benjotuk permainan dan warna-warna yang berbeda-beda didalamnya.

---

<sup>23</sup> Ersya Yunniartien, *Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasar Tereng Tahun Ajaran 2017/2018*, Jurnal Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram Tahun 2017, hlm. 16.

Media permainan roda pintar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak secara optimal sangat tinggi, mengingat pembelajaran PAUD berbeda dengan pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Dominannya kerja otak kanan pada anak usia 0-6 tahun yang berfungsi bagi pengembangan imajinasi, kreatifitas dan seni membuat pembelajaran di PAUD sangat perlu disampaikan dengan cara yang disukai anak, salah satunya dengan bermain.<sup>24</sup>

Bangun datar adalah bagian datar yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada sebuah permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun itu disebut sisi. Yang dimaksud sisi bangun datar adalah himpunan titik-titik yang terdapat pada permukaan atau yang membatasi bangun datar tersebut. Yang merupakan jenis-jenis bentuk bangun Datar adalah :

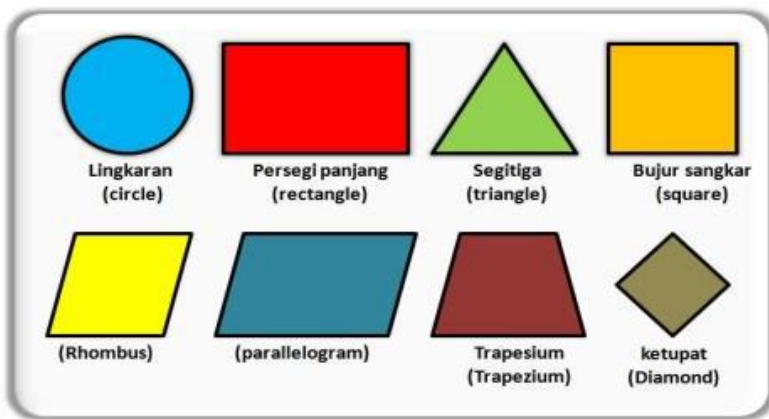
- a. Persegi
- b. Persegi Panjang
- c. Jajar Genjang

---

<sup>24</sup> Ria Novianti, *Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal EDUCHILD, Vol. 4 No, 1 Tahun 2015, hlm. 58.



- d. Trapezium
- e. Segitiga
- f. Lingkaran
- g. Belah Ketupat
- h. Layang-layang<sup>25</sup>



**Gambar 1.1 Jenis-jenis bentuk bangun datar**

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis garis lurus atau lengkung (Imam Roji, 1997). Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan sebuah konsep abstrak. Artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang.

---

<sup>25</sup>Indhah Widyaning Kusuma Wardhany, *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Bangun Datar Dan Game Interaktif Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia*, artikel penelitian, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantara, hlm. 4.

Demikian pula dengan konsep bangun geometri, bangun-bangun tersebut merupakan suatu sifat, sedangkan yang konkret, yang biasa dilihat maupun dipegang, adalah benda-benda yang memiliki sifat bangun geometri. Misalnya persegi panjang, konsep persegi panjang merupakan sebuah konsep abstrak yang diidentifikasi melalui sebuah karakteristik.<sup>26</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, bahwa yang diartikan sebagai permainan roda pintar bangun datar adalah suatu alat yang dapat dimainkan anak dengan cara diputar, kemudian menunjukkan berbagai bentuk dari bangun datar beserta dengan gambarnya, dan hanya akan berhenti pada salah satu gambar saja. Pada dasarnya permainan ini akan lebih jelas pada saat praktiknya nanti.

## **5. Pengertian Calistung Anak**

Pembelajaran membaca, menulis, berhitung (calistung) saat ini tidak perlu dianggap tabu bagi anak usia dini. Hal yang paling penting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya agar anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang

---

<sup>26</sup>Andari Sofyana, *Pengenalan Bangun Datar Untuk Pembelajaran Taman Kanak – Kanak Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan*, Jurnal Penelitian, (Online), terdapat dalam <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP2016/article/download/26/25>, pada tanggal 28 Juni 2019 (pukul 13.37), hlm. 13.

berbentuk sebuah permainan. Hal ini perlu demi terciptanya suasana pembelajaran yang dapat memberi rasa aman, nyaman dan meningkatkan kesiapan anak dalam belajar.

Wulandani menyatakan bahwa calistung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap anak sejak anak tersebut belum masuk ke jenjang pendidikan. Dari membaca, anak bisa mengerti huruf, kata, dan kalimat. Dari menulis, anak bisa memiliki kemampuan untuk menuangkan ide dan bahasa melalui tulisan. Sedangkan, dari berhitung, anak bisa memahami konsep-konsep perhitungan dari setiap objek. Semakin cepat seorang anak bisa menguasai calistung, semakin mudah pula untuk menjalani proses pendidikan selanjutnya. Dengan begitu, anak tersebut bisa menjadi anak yang pandai. Sebab, ia bisa lebih mudah memahami setiap pembahasan dan menyelesaikan setiap masalah dalam pembahasan tertentu.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>Sri Widayati, *Pengembangan Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berhitung (Calistung) Melalui Pendekatan Beyond Center And Circle Time (BCCT) Pada Siswa TK Negeri Pembina Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Skripsi, 2013, hlm. 2.

Sejatinya calistung pada tingkat PAUD hanya berbentuk pengenalan bukan pembelajaran, namun yang terjadi dilapangan yakni tidak sedikit sekolah yang berorientasi calistung dan sangat akademik dan menghilangkan kegiatan bermain yang merupakan kebutuhan bagi anak. Masih rendahnya kepercayaan dan kesadaran masyarakat akan pentingnya PAUD dan masyarakat masih memandang remeh pembelajaran yang diberikan di PAUD (sekadar bernyanyi & bermain-main saja), serta proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memenuhi standar dan cenderung berorientasi pada pengajaran baca-tulis-hitung (calistung) sehingga menyebabkan rendahnya penghargaan yang diberikan pada pendidik AUD.<sup>28</sup>

Dalam pendidikan pra sekolah, materi yang diberikan diperlukan melalui pendekatan pembelajaran yang tidak terlalu rumit. Mengingat pembelajaran yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

---

<sup>28</sup>Ryan Dwi Puspita & Rully Agung Yudiantara, *Persepsi Guru tentang Membaca, Menulis, dan Berhitung pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, GOLDEN AGE, Vol. 1, No. 1 (Juni 2017), hlm. 79.

spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, maka pembelajaran calistung yang perlu dilakukan anak-anak usia dini adalah dengan tidak mengenalkan langsung terhadap simbol-simbol dan pemikiran-pemikiran rumit lainnya.

Hal ini dapat diberikan dalam bentuk permainan, seperti contoh dalam pembelajaran berhitung kita bisa mempergunakan media menghitung jumlah anak tangga. Serta memahami bagaimana memberikan berbagai pelajaran melalui media-media atau cara lainnya yang disukai oleh anak usia dini.<sup>29</sup>

**a. Membaca untuk Anak Usia Dini**

Membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

---

<sup>29</sup>Adam Faroqi dan Barikly Maula, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (CALISTUNG)*, Jurnal Penelitian, Volume VIII, No. 2 Agustus 2014, hlm. 232.

Membaca menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan menuliskan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.<sup>30</sup>

**b. Menulis pada anak usia dini**

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian dengan menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Sesuai dengan pendapat tersebut, Abidin memberitahukan bahwa menulis adalah teknik untuk mengutarakan pikiran dan gagasan dalam tulisan. Dengan kata lain, menulis merupakan proses penyampaian gagasan ataupun isi hati dengan menggunakan lambang-lambang dalam bentuk tulisan.<sup>31</sup> Dalam hal ini, guru harus menyertai tulisan dengan gambar-gambar yang disukai oleh

---

<sup>30</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 83.

<sup>31</sup>Putra Mardhatillah, Muhammad Idham, & Bukhari, *Pelaksanaan Pembelajaran Calistung di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Neusok Teubalui Aceh Besar*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Unsyiah*, Volume 3, Nomor 2, April 2018, hlm. 123.

anak. Karena dengan demikian anak akan lebih senang dan gembira dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.<sup>32</sup>

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa. Menulis sangat penting dalam pendidikan berbahasa khususnya bagi anak usia dini. Lado dalam Tarigan menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.<sup>33</sup> Dari beberapa pengertian diatas, menulis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dalam menyampaikan gagasan atau informasi yang ia peroleh melalui bentuk tulisan.

### c. Berhitung pada anak usia dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berhitung merupakan proses menjumlahkan, mengurangi, membagi dan mengalikan. Dengan kata lain, berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah

---

<sup>32</sup>Putra Mardhatillah, Muhammad Idham, & Bukhari, *Pelaksanaan Pembelajaran Calistung....*, hlm. 124.

<sup>33</sup>Widi Pratiwi, dkk, *Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Membaca dan Menulis Permulaan untuk Anak Usia Dini di TK N Pembina Cawas Kelompok B Tahun Pelajaran 2011/2012*, Jurnal Penelitian, hlm. 2.

cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan.

Dalam mengajar berhitung kepada anak, Prinsip yang harus diperhatikan menurut Yew diantaranya “membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai”. Dalam hal ini, pelajaran berhitung yang menyenangkan bagi anak merupakan kegiatan yang menyangkut dengan aktivitas sehari-hari anak.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, berhitung dapat diartikan sebagai suatu proses menjumlahkan, mengurangi, membagi, serta mengalikan suatu bilangan melalui gambar-gambar atau tulisan agar anak dapat lebih memahaminya.

## **6. Hakekat belajar Calistung anak usia dini**

Menurut Montessori pada saat anak-anak mulai memasuki usia empat tahun, mereka akan belajar membaca dan menulis dengan sangat antusias. Karena mereka masih berada di dalam periode

---

<sup>34</sup> Putra Mardhatillah, Muhammad Idham, Bukhari, *Pelaksanaan Pembelajaran Calistung di...* hlm. 124



kepekaan umum terhadap bahasa. Mereka baru saja menguasai bahasa secara tidak sadar, dan ingin belajar semua hal pada tingkatan yang lebih sadar dan aktifitas membaca dan menulis memungkinkan mereka melakukan hal ini. Sebaliknya, apabila anak harus menunggu sampai umur enam atau tujuh tahun untuk belajar bahasa tertulis seperti biasa dilakukan di sekolah-sekolah, tugas ini akan menjadi lebih sulit karena periode kepekaan terhadap bahasa sudah berlalu.<sup>35</sup>

Di Indonesia perkembangan bahasa untuk anak taman kanak-kanak berdasarkan acuan Standar Pendidikan Anak Usia Dini No. 58 Tahun 2009, mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan menerima bahasa yaitu kemampuan berbahasa secara reseptif, terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mengerti beberapa pemerintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan

---

<sup>35</sup> Dwi Istiyani, *Model Membelajaran Membaca, Menulis, Menghitung (Calistung)*, Jurnal Penelitian, 2018, (Online), VOL. 10, NO. 1, tersedia dalam <http://ejournal.iainpekalongan.ac.id/index.php/Penelitian/article/view/351/325>, Akses tanggal 29 Maret 2019.

memahami aturan dalam suatu permainan. Bentuk indikator untuk lingkup perkembangan ini bisa dalam bentuk tindakan, hasil karya, tulisan, dan lain sebagainya, sebagai ciri anak memahami dan mampu menerima bahasa.

Lingkup perkembangan kedua yaitu kemampuan bahasa. Kemampuan ini termasuk dalam kemampuan berbahasa ekspresif. Kemampuan ini bisa muncul dalam bentuk berbicara, dan menulis. Pencapaian perkembangan kemampuan ini yaitu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan. Pencapaian perkembangan ini dapat muncul dalam berbagai indikator.

Lingkup pengembangan ketiga yaitu keaksaraan, kemampuan baca-tulis permulaan. Kemampuan ini termasuk kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari

nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebut 4 kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. (Martha Christianti).<sup>36</sup>

Fungsi Simbambolis menurut Piaget merupakan kemampuan individu untuk menggunakan kemampuan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka, gambar ketika individu melekatkan pada maknanya. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dan mempelajari suatu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya. Simbol sangat penting untuk memberi makna pada suatu hal, tanpa simbol, seseorang tidak akan mampu berkomunikasi secara verbal, membuat peta ataupun melihat foto-foto tentang keindahan alam seperti gunung, lautan dan negara-negara di dunia.<sup>37</sup>

Dalam melaksanakan kegiatan untuk melaksanakan dasar-dasar bagi kesanggupan belajar berhitung, membaca dan menulis pada anak, hendaknya guru atau orang tua berpegang pada prinsip berikut ini.

---

<sup>36</sup>*Ibid*,... hlm. 5-6.

<sup>37</sup> Irian Indri Hpasari, “*Psikologi Perkembangan Anak*”, (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 207.

- a. Guru atau orang tua sebaiknya melakukan observasi, memperhatikan dan mempelajari “masa peka” anak dalam membaca, berhitung dan menulis sehingga guru atau orang tua mengajarkan calistung tidak berdasarkan paksaan. Secara umum masa peka ini terjadi dua kali, yakni pada usia 3 dan 5-6 tahun.
- b. Guru menyiapkan alat peraga yang sesuai dengan minat dan dapat menyenangkan anak.
- c. Guru mempergunakan cara-cara yang sesuai dengan tahap psikologis anak.
- d. Guru atau orang tua menciptakan kegiatan secara sistematis dan direncanakan dengan baik pada setiap kegiatan (terutama pada kegiatan inti) sehingga anak mempelajari angka dan huruf secara sistematis sesuai tingkat pencapaian perkembangan peserta didik.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Siti Aisah & Heri Hidayat, *Aktivitas Mengajar ....* hlm. 170.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Beberapa manfaat dari media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rafif Kalasan Selman Yogyakarta berdasarkan hasil penelitian, yaitu sebagai bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, mempersiapkan perkembangan literasi pada anak, manfaat estetika (keindahan) dan meningkatkan konsentrasi anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara umum cara kerja media permainan roda pintar bangun datar hampir sama satu sama lain yang membedakan hanya tema, tempat dan bahan yang digunakan. Pada dasarnya guru menggunakan bentuk bangun datar yang ada disekitar anak, seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga yang umum dijumpai anak. Media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun lebih baik dimanfaatkan saat pembelajaran di sentra balok, karena anak akan konsentrasi saat sebelum memasuki kegiatan inti.

## **B. Saran**

### **1. Sekolah**

Saran peneliti kepada pihak sekolah mengenai pemanfaatan media permainan roda pintar bangun datar untuk pengenalan calistung anak agar dapat memberikan fasilitas atau kebutuhan yang diperlukan untuk kemajuan sekolah nantinya.

### **2. Lembaga lain/ sekolah lain**

Saran peneliti untuk lembaga lain agar dapat memanfaatkan media permainan yang lebih bervariasi dan memberikan anak kesempatan untuk bermain, karena pada dasarnya pembelajaran yang baik bagi anak yaitu bermain sesuai dengan masanya.

### **3. Guru**

Saran peneliti untuk guru yaitu agar guru tetap lebih kreatif lagi untuk membuat banyak media permainan yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. Desember 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. Vol. 7. No. 2. diakses 24 Maret 2019.
- Adam Faroqi dan Barikly Maula. *Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (CALISTUNG)*. Jurnal Penelitian. Volume VIII. No. 2 Agustus 2014.
- Ahmadi, Rulam. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Andari Sofyana, *Pengenalan Bangun Datar Untuk Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan*, Jurnal Penelitian, terdapat dalam <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP2016/article/download/26/25>.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Chugani, Shoba Dewey. 2009. *Anak Yang Cerdas, Anak Yang Bermain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dacholfany, M. Ihsan & Uswatun Hasanah. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Dwi Istiyani, *Model Pembelajaran Membaca, Menulis, Menghitung (Calistung)*, Jurnal Penelitian, 2018,

(Online), VOL. 10, NO. 1, tersedia dalam <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/Penelitian/article/view/351/325>

- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan & Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Ersa Yunnartien. 2017. *Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasar Tereng Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mataram.
- Fauzan, Almanzhur dan Djunaini Ghony. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yoyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fuad, Anis dan Kandung Sapto Nugroho. 2014. *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Yang Cepat Pintar Membaca!*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Indhah Widyaning Kusuma Wardhany. *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Bangun Datar Dan Game Interaktif Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia*. Artikel penelitian. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantara.
- Indri Hapsari, Irian. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.



- Iwan Falahudin, Desember 2014, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Widyaiswara, (Online), Edisi 1, No. 4, diakses pada tanggal 10 Juli 2019.
- Kompetensi Dasar. Radathul Athfal* (Departemen Agama Islam Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Juni 2003).
- M. Agung Hidayatulloh. Desember 2019. *Media Pengenalan Safety Behaviour untuk Anak Usia Dini Di RA/TKIT Se-Kabupaten Deli Serdang Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2018/2019*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, tersedia dalam <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>.
- Muzakky, Ahamad Misbah. *Implementasi Pembelajaran Membaca Menulis Berhitung (calistung) Melalui Bermain Di Kelas B RA Muslimat NU C Ongkrang 2 MuntilaN. Magelang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Univesitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2018.
- Ngurah Andi Putra. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. Jurnal Kreatif Taduloko. Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Tadulako. (online). Vol. 2. No. 4.

- Pratise, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Putra Mardhatillah, Muhammad Idham, & Bukhari, *Pelaksanaan Pembelajaran Calistung di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Neusok Teubalui Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP Unsyiah. Volume 3. Nomor 2. April 2018.
- Ria Novianti. Tahun 2015. *Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal EDUCHILD. Vol. 4 No. 1.
- Ryan Dwi Puspita & Rully Agung Yudiantara. 2017. *Persepsi Guru tentang Membaca, Menulis, dan Berhitung pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. GOLDEN AGE. Vol. 1. No. 1.
- Soetjningsih dan IG.N. Gde Ranuh. 2013. *Tumbuh Kembang Anak (Edisi 2)*. Jakarta: EGC.
- Santoso, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarata: Bumi Aksara.
- Shofi, Ummu. 2008. *Sayang, Belajar Baca, Yuk!*. Solo: Indiva Media Kreasi.
- Siti Farichatut Diniyah. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Diam Pada Siswa Kelas B di BA'Aisyiyah Sudimoro 1*

- Srumbung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2011.
- Siti Imro'atus Sholehah. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Roda Putar Pada Anak Kelompok Usia 3-4 Tahun PAUD PKK Purwodadi Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri*. Artikel Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tahun 2015.
- Sri Widayati. Tahun 2013. *Pengembangan Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berhitung (Calistung) Melalui Pendekatan Beyond Center And Circle Time (BCCT) Pada Siswa TK Negeri Pembina Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. 2015. *Cara Mudah Menyusun Skripsi*, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suwandi dan Basrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Wahyu Wibisono & Lies Yulianto. *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Vol. 2. No. 2. 2010.
- Widi Pratiwi, dkk. *Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Membaca dan Menulis Permulaan untuk Anak Usia Dini di TK N Pembina Cawas Kelompok B Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Penelitian. PG-PAUD. Universitas Sebelas Maret.