

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SMART PINWHEEL* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI RA AL – KARIMAH

Sonia Sepiawati¹⁾, Astuti Darmiyanti¹⁾, Nancy Riana³⁾

¹⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

²⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

³⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

e-mail Correspondent: 2010631130048@student.unsika.ac.id

Info Artikel

Abstract

Education is very important for every individual, both in Indonesia and in other countries. Every learning process requires stimuli or stimuli that are appropriate for the child's environment. To achieve the learning goals that have been set, teachers need to manage learning (starting from planning, implementation and evaluation). An important factor in learning success is interest in learning. The purpose of this study is to determine the influence of smart pinwheel media on the interest in learning early childhood at 5-6 years old at RA Al-Karimah. This study uses a quantitative method by applying a pre-experimental approach. The design in this study uses the design of one pretest-posttest group. The population in this study is 36 children with a sample of 15 children selected based on random sampling techniques. The data collection in this study is using an instrument in the form of a checklist assessment sheet and equipped with assessment guidelines in the form of an assessment rubric. Assessment data was taken during the pretest as comparative data with the results of the posttest data. After the subjects selected in the study were given treatment for 8 meetings and an average result of 31.6667 increased to 60.6667 during the posttest. The results of the hypothesis test in this study found that the calculation was $31,449 \geq 1,761$ so that the rule in this study was that H_a was accepted. From the increase in the results of the average score data of children and the hypothesis results, it was concluded that there was a positive and significant influence in the use of smart pinwheel media on the interest in learning early childhood at 5-6 years old at RA Al-Karimah.

Keywords: *Early Childhood, Smart Pinwheel Media, Learning Interest.*

Abstrak.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, baik di Indonesia maupun di negara lain. Setiap proses pembelajaran memerlukan rangsangan atau stimulus yang sesuai untuk lingkungan anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru perlu mengelola pembelajaran (mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi). Faktor penting pada keberhasilan belajar adalah minat belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *smart pinwheel* terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menerapkan pendekatan pre eksperimen. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *one grup pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 36 anak dengan jumlah sampel 15 anak yang dipilih berdasarkan teknik *random sampling*. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen berupa lembar penilaian ceklis serta dilengkapi dengan pedoman penilaian berupa rubrik penilaian. Data penilaian diambil pada saat *pretest* sebagai data pembandingan dengan hasil data *posttest*. Setelah subjek yang dipilih dalam penelitian diberikan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan dan didapatkan hasil rata-rata 31,6667 meningkat menjadi 60,6667 saat *posttest*. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini didapati bahwa $t_{hitung} 31,449 \geq t_{tabel} 1,761$ sehingga kaidah dalam penelitian ini adalah H_a diterima. Dari meningkatnya hasil data nilai rata-rata anak serta kaidah hasil hipotesis, didapatkan hasil kesimpulan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dalam penggunaan media *smart pinwheel* terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Media *smart Pinwheel*, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, baik di Indonesia maupun di negara lain. Demikian pula pendidikan anak usia dini dianggap penting karena setiap orang memulai proses yang melibatkan proses kegiatan belajar ini sejak usia dini. Pembelajaran di sini bukan sekedar pembelajaran yang memuaskan, namun yang lebih menarik lagi adalah pembelajaran berlangsung di dalam dan melalui bermain, yang tentunya juga dapat dicapai di sekolah anak usia dini dan di lingkungan rumah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sendiri merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang terfokus pada tujuan dengan memperhatikan secara utuh seluruh aspek tumbuh kembang anak, dan tentunya memperhatikan juga seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi dan Maulidya, 2013).

Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 hingga 8 tahun, pada usia tersebut merupakan masa sensitif bagi aspek perkembangan anak. Pada tahap ini pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif dapat distimulus dengan baik, agar aspek pertumbuhan pada anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini biasanya ditandai dengan tingkat perkembangan yang relatif cepat, bereaksi (memahami) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Banyak orang yang mengatakan bahwa anak usia dini dapat disebut juga dengan masa emas atau *golden age*, dimana pada masa ini seorang anak tumbuh dan berkembang lebih cepat dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya.

Pada masa kanak-kanak inilah kapasitas otak bisa meningkat sebanyak 80%, anak dapat mengembangkan enam aspek di atas pada masa puncaknya. Hal ini merupakan landasan penting dalam memberikan pendidikan dasar pada anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak dapat memperoleh pengetahuan yang bermakna melalui pengalaman mereka terhadap situasi kehidupan nyata. Pengalaman kehidupan nyata dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak, hal ini dapat membantu anak dalam mengenali potensi dirinya sendiri, sehingga anak dapat mengalami tumbuh kembang yang optimal pada masa emasnya.

Memahami perkembangan anak secara spesifik merupakan aspek penting dari setiap perkembangan anak. Setiap proses pembelajaran memerlukan rangsangan atau stimulus yang sesuai untuk lingkungan anak. Lingkungan belajar anak-anak biasanya ditandai dengan kegiatan belajar yang menstimulus dan menarik perhatian bagi anak serta berkontribusi terhadap tujuan pendidikan, guru perlu mengelola pembelajaran (mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi) agar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Namun terkadang pendidik tidak mampu mencapai hal tersebut karena kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang mendukung keinginan anak untuk belajar dan memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar.

Hadist tentang menuntut ilmu untuk meningkatkan minat belajar, berikut ini:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : “Barang siapa yang menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR.Muslim:2699)

Pada hadist tersebut dapat diartikan bahwa setiap orang wajib menuntut ilmu semasa hidupnya agar Allah memudahkan jalan menuju surganya. Menuntut ilmu perlu adanya minat dalam diri seseorang, dengan adanya minat seseorang mampu menuntut ilmu dengan baik hingga

mereka tidak akan pernah puasa dengan ilmu yang dimilikinya sehingga seseorang akan terus menuntut ilmu sampai akhir hayatnya.

Ubaidillah (2019) mengartikan minat sebagai kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan, mengingat, dan merasa senang terhadap suatu kegiatan atau bidang tertentu. Jika seorang anak tidak tertarik pada suatu proses atau bidang pembelajaran tertentu, maka ia tidak akan memperhatikan, tidak tertarik, dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Tidak adanya rangsangan yang membangkitkan minat pada anak akan menghambat perkembangan minat belajar. Menstimulus minat pada anak dapat melalui penggunaan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga mampu meningkatkan minat belajarnya.

Minat belajar pada anak usia 5-6 tahun penting untuk diperhatikan dan didukung oleh orang tua, guru serta lingkungan. Ketika anak menunjukkan minat dalam suatu objek atau aktivitas, orang tua atau guru dapat memberikan dukungan dengan cara merespon minat anak tersebut dengan memberikan aktivitas atau pembelajaran yang dapat menstimulus minat belajar, sehingga membuat anak-anak mengembangkan potensi belajar mereka secara optimal. Minat

Permasalahan minat belajar di Indonesia pada saat ini berada di tingkat rendah, hal ini terlihat dari data pendidikan di tahun 2023 bahwa Indonesia berada pada urutan ke-67 dari 203 negara dalam hal pendidikan. Hal tersebut juga terdapat pada jenjang pendidikan anak usia dini, dimana dalam pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung bersifat akademis, yaitu pelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung. Padahal seharusnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh potensi fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni. Pembelajaran yang tepat diberikan untuk anak usia dini agar mereka tidak mudah bosan dengan menerapkan konsep belajar melalui bermain.

Tantangan utama yang dihadapi pada saat ini adalah rendahnya akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai, terutama di daerah terpencil. Untuk mengatasi hal ini, upaya yang dilakukan meliputi penyediaan fasilitas pendidik yang memadai, pelatihan bagi guru PAUD dalam mengimplementasi kurikulum yang inovatif, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak.

Smart pinwheel (kincir pintar) adalah alat permainan edukatif (APE) yang berbentuk kincir, media ini dirancang dengan menggunakan kayu atau bambu, serta pada baling-baling kincir dapat diberikan gambar sesuai dengan tema agar dapat menarik minat anak dalam belajar. *Smart pinwheel* digunakan secara individu. Pada media *Smart pinwheel* juga dapat melatih kognitif, motorik halus, serta anak dapat melatih rasa sabar anak karena menunggu giliran untuk mencoba media *Smart pinwheel*. Media *Smart pinwheel* ini sangat mudah digunakan serta dipahami oleh guru, orang tua maupun anak usia 5-6 tahun tersebut.

Berdasarkan dari hasil yang sudah dilihat pada penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki nilai positif dalam pembelajaran khususnya dalam mengembangkan minat belajar pada anak. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah media yang dipilih oleh peneliti yaitu media *smart pinwheel* (kincir pintar) yang tujuannya sama-sama untuk mengembangkan minat belajar pada anak usia dini. Kebaruan penelitian media *smart pinwheel* ini berbeda dengan kincir pintar terdahulu yang pernah diteliti. Bahwasannya pada penelitian terdahulu media yang digunakan hanya memakai kardus, karton dan sumpit dengan cara pengaplikasian media tersebut hanya diputar saja. Sedangkan peneliti melengkapi media *smart pinwheel* yang dibuat dari kayu/bambu, serta dalam baling-baling kincir diberi gambar sesuai dengan tema pembelajaran, lalu setelah anak memutar kincir anak akan diminta untuk menyocokkan gambar

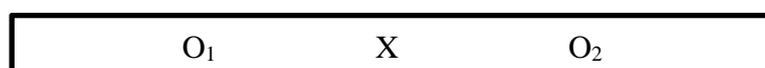
yang terdapat di baling-baling dengan gambar yang telah di sediakan oleh peneliti, untuk setiap kegiatan disetiap harinya akan memiliki tantangan yang berbeda-beda untuk anak tujuannya agar anak tidak mudah bosan saat menggunakan media *smart pinwheel* tersebut. Media ini dibuat agar mampu menarik minat anak dalam belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih jauh terkait permasalahan yang ditemukan maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media *Smart Pinwheel* Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al - Karimah “.

METODE PENELITIAN

A. Metode Eksperimen

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menerapkan pendekatan pre eksperimen. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *one grup pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 36 anak dengan jumlah sampel 15 anak yang dipilih berdasarkan teknik *random sampling*. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen berupa lembar penilaian ceklis serta dilengkapi dengan pedoman penilaian berupa rubrik penilaian. Data penilaian diambil pada saat *pretest* sebagai data pembanding dengan hasil data *posttest*. Setelah subjek yang dipilih dalam penelitian diberikan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan.

Sugiyono (2017;72) mengatakan bahwa pelaksanaan *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :



O₁ : *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : *Treatment* atau perlakuan

O₂ : *posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

B. Metode Pengumpulan Data

1. Tes awal (*Pretest*) tes awal dilakukan di sekolah RA Al – Karimah untuk mengetahui seberapa besar minat belajar anak sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*).
2. Perlakuan (*Treatment*) pertemuan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti mengenalkan media *smart pinwheel*, kemudian pada pertemuan 2-4 memberikan kebebasan anak untuk bermain *smart pinwheel* sesuai dengan kemampuannya, sedangkan pada pertemuan 5-8 peneliti memberikan penugasan tema menggunakan media *smart pinwheel*.
3. Tes terakhir (*Posttest*) dilakukan untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media *smart pinwheel* terdapat peningkatan minat belajar anak setelah diberikan *treatment* selama 8 pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan hasil data penelitian mengenai pengaruh media *smart pinwheel* terhadap minat belajar pada anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah Purwakarta. Pada tahap awal dalam penelitian yang akan dilaksanakan, maka peneliti memulai dengan melakukan pengamatan atau observasi awal (*pretest*) yang akan disesuaikan dengan item-item dalam instrumen penelitian untuk melihat dan mengetahui kondisi awal kemampuan minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah.

A. Rencana Kegiatan

Tabel 1.1
Rencana Kgiatan Penelitian

Hari/Tanggal	kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Selasa, 03 September 2024	Pretest	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas kegiatan mencari gambar sesuai dengan gambar yang berhenti pada arah panah, meyebutkan gambar, mengelompokan sesuai dengan gambar yang didapatkan.	90 Menit
Rabu, 04 September 2024	Treatment 1	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas kegiatan menyebutkan gambar makanan hewan yang ada pada media smart pinwheel, menyusun puzzle gambar binatang sesuai dengan gambar makanannya.	90 Menit
Kamis , 05 September 2024	Treatment 2	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menebak gambar hewan tenak yang muncul, mencari gambar tersebut lalu menyusun huruf sesuai dengan gambar hewan ternak tersebut.	90 Menit
Jumat, 06 September 2024	Treatment 3	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas mencari gambar yang didapatkan pada media smart pinwheel, lalu kelompokan gambar-gambar hewan peliharaan yang sudah disediakan tersebut sesuai dengan arahan dari peneliti	90 Menit
Senin, 09 September 2024	Treatment 4	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menghitung angka yang terdapat pada gambar buah apel, lalu menempelkan buah	90 Menit

		apel tersebut sesuai dengan jumlah angka yang sudah dihitung.	
Selasa, 10 September 2024	Treatment 5	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menghitung biji buah semangka yang terdapat pada gambar,lalu tulis ulang jumlah biji buah semangka tersebut.	90 Menit
Rabu, 11 September 2024	Treatment 6	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menebak gambar sayur yang di dapat, lalu mencari huruf-huruf dari nama sayuran berdasarkan gambar tersebut.	90 Menit
Kamis, 12 September 2024	Treatment 7	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menyebutkan nama tanaman obat yang didapat, lalu mencari huruf sesuai dengan nama tanaman obat yang didapat.	90 Menit
Jumat, 13 September 2024	Treatment 8	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menyebutkan gambar tanaman obat yang didapat ,lalu menyusun puzzle gambar sayuran sesuai dengan gambar yang berhenti di smart pinwheel.	90 Menit
Senin, 16 September 2024	Posttest	Permainan media smart pinwheel dengan aktivitas menyebutkan nama gambar tanaman bunga yang di dapat, lalu mengelompokkan gambar-gambar bunga sesuai warnanya.	90 Menit

B. Kegiatan Pretest

Tabel 1.2 Kegiatan *Pretest*

Materi Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan
------------------------	-----------------------------

	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
Kegiatan Pembuka	1) Guru mengkondisikan anak di luar kelas agar dapat ikut berbaris untuk melakukan pembiasaan sebelum memasuki kelas	1) Anak berbaris rapih dan mengikuti arahan guru dalam melaksanakan pembiasaan
	2) Guru mengawali kegiatan dengan mengajak anak untuk berdoa serta menyanyi untuk menyambut guru, bertepuk tanga dan bernyanyi sesuai dengan tema	2) Anak mengikuti guru berdoa dan duduk rapih, ikut bernyanyi dan bertepuk tangan
	3) Guru menanyakan kabar, kemudian memberitahu kegiatan hari ini dan memberikan contoh cara melakukannya.	3) Anak menjawab pertanyaan guru, serta memperhatikan saat guru memberikan contoh
Kegiatan Inti	1) Guru mengajak anak diskusi mengenai kegiatan hari ini, dan memberitahu kegiatan apa saja yang akan dilakukan, guru memberi contoh bagaimana menghitung dan mencari gambar hewan sama.	1) Anak menjawab pertanyaan dari guru, anak maju kedepan untuk membantu guru dalam memberikan contoh
	2) Guru memberikan contoh cara mencocokkan gambar kaki hewan dengan menarik garis	2) Anak memperhatikan dan beberapa anak maju kedepan untuk membantu memberikan contoh
	3) Peneliti mengenalkan permainan media smart pinwheel di depan kelas dan memberikan contoh	3) Anak menyimak saat peneliti mengenalkan media
	4) Peneliti mengajak anak bermain dengan media smart pinwheel secara bergantian	4) Anak mengerjakan tugas dari guru sambil menunggu giliran bermain bersama peneliti
	5) Peneliti mengajak anak untuk memutar media smart pinwheel dan menyebutkan gambar hewan	5) Anak menyebutkan gambar hewan sesuai dengan gambar yang berhenti diarah panah smart pinwheel
	6) Peneliti mengajak anak diskusi mengenai tempat hidup hewan	6) Anak menjawab pertanyaan dari guru

	7) Peneliti mengajak anak untuk mencari gambar hewan sesuai tempang hidupnya	7) Anak mencari gambar hewan sesuai dengan gambar yang didapat saat memutar smart pinwheel
	8) Peneliti mengajak anak untuk mengelompokkan gambar-gambar hewan tersebut sesuai dengan tempat hidupnya.	8) Anak menempelkan gambar hewan untuk dikelompokkan sesuai tempat hidupnya.
	1) Guru menanyakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini	1) Anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
	2) Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bergerak sebelum pulang sekolah	2) Anak bernyanyi sebelum pulang sekolah dan ikut bergerak
	3) Guru mengajak anak membaca hafalan Asmaul Husna	3) Anak membaca asma allah sampai “Al’Alim”
	4) Guru mengajak berdoa setelah selesai kegiatan	4) Anak membaca doa sampai selesai
	5) Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari	5) Anak menyimak informasi yang diberikan oleh guru
	6) Guru menginstruksikan anak untuk merapihkan kursi dan berbaris rapih	6) Anak menaikan kursi ke atas meja lalu berbaris dengan rapih
	7) Guru menginstruksikan keluar kelas secara bergantian dan tertib	7) Anak bergantian untuk salam dengan guru dan peneliti secara tertib sesuai instruksi

C. Kegiatan Posttest

Tabel 1.3 Kegiatan Posttest

MATERI KEGIATAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	
	KEGIATAN GURU	KEGIATAN ANAK
Kegiatan Pembuka	1) Guru mengkondisikan anak di luar kelas agar dapat ikut berbaris untuk melakukan pembiasaan sebelum masuk kelas. 2) Guru mengawali kegiatan dengan mengajak anak membaca ikrar santri,bernyanyi panca sila,bernyanyi 2 kalimat syahadat,membaca doa sehari-hari,membaca surat “Al-Fatiha&	1) Anak berbaris rapih dan mengikuti arahan guru dalam melaksanakan pembiasaan 2) Anak mengikuti perintah guru bernyanyi,membaca doa dan hafalan.

	<p>Al-Ikhlas” kemudian memasuki kelas dengan tertib .</p> <p>3) Guru menanyakan kabar,menanyakan hari, mengajak anak untuk bernyanyi dan bergerak,memberitahu kegiatan hari ini</p> <p>4) Guru mengajak anak untuk membaca iqro secara bergantian</p>	<p>3) Anak menjawab pertanyaan guru serta mengikuti instruksi</p> <p>4) Anak membaca iqro secara bergantian</p>
Kegiatan Inti	<p>1) Guru mengajak anak diskusi mengenai tanaman hias</p> <p>2) Guru memberikan contoh cara mengurutkan gambar bunga sesuai ukurannya</p> <p>3) Guru memberikan contoh membuat art&crafs buanga matahari</p> <p>4) Peneliti mengajak anak untuk bermain smart pinwheel secara bergantian</p> <p>5) Peneliti mengajak anak menyebutkan gambar tanaman hias yang ada digambar pada media smart pinwheel</p> <p>6) peneliti mengajak anak mengelompokkan tanaman hias sesuai warna</p> <p>7) Peneliti mengajak anak untuk menghitung jumlah gaambar bunga</p> <p>8) Peneliti mengajak anak untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang didapat nya</p> <p>9) Peneliti mengajak anak untuk mencari huruf</p> <p>10) Peneliti mengajak anak untuk menyusun puzzle gambar bunga</p>	<p>1) Anak ikut berdiskusi serta menyimak arahan yang guru berikan</p> <p>2) Anak menyimak dan memperhatikan guru</p> <p>3) Anak memperhatikan guru pada saat memberikan contoh</p> <p>4) Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru sambil menunggu giliran bermain dengan peneliti</p> <p>5) Anak menyebutkan gambar tanaman hias sesuai dengan gambar yang berhenti diarah panah <i>smart pinwheel</i></p> <p>6) Anak mengelompokkan tanaman sesuai warna</p> <p>7) Anak menghitung jumlah gambar bunga</p> <p>8) Anak menyusun kata sesuai gambar yang di dapat</p> <p>9) Anak mencari huruf sesuai instruksi yang diterimanya</p> <p>10) Anak menyusun puzzle bergambar bunga</p>
Kegiatan Penutup	<p>1) Guru menanyakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini</p> <p>2) Guru menanyakan kegiatan yang paling disukai oleh anak</p>	<p>1) Anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan hari ini</p> <p>2) Anak menjawab kegiatan yang disukai</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3) Guru mengajak anak membaca hafalan asmaul Husna 4) Guru mengajak anak berdoa setelah selesai kegiatan 5) Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan esok hari 6) Guru menginstruksi anak untuk merapihkan kursi dan berbaris rapih 7) Guru menginstruksikan keluar kelas secara bergantian dan tertib 	<p>berdasarkan pendapat masing-masing</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) Anak mengikuti guru membaca Asmaul Husna 4) Anak membaca doa sampai selesai 5) Anak menyimak informasi yang guru sampaikan 6) Anak mengangkat kursi ke atas meja dan berbaris 7) Anak bergantian maju untuk salam dengan guru dan peneliti kemudian pulang
--	--	---

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di RA Al-Karimah. Pada saat penelitian pengambilan sampel dari anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 anak. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah kegiatan *pretest* yang dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* pada subjek yang sudah dipilih. Dari kegiatan *pretest* yang telah dilaksanakan pada 03 September 2024 telah didapatkan data berupa skor minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah yang nantinya hasil skor tersebut akan dijadikan sebagai pembandingan. Nilai skor pada *pretest* didapatkan melalui hasil pengisian pada lembar penilaian atau pedoman observasi yang telah peneliti siapkan serta rubrik penilaian. Dalam rubrik penilaian terdapat 18 butir pernyataan yang telah peneliti uji menggunakan *software* SPSS dan dinyatakan valid. Kemudian setelah mendapatkan hasil data *pretest* peneliti melakukan pengolahan data dengan menggunakan perhitungan manual serta menggunakan perhitungan SPSS versi 27.

Dilihat dari data hasil rekapitulasi perhitungan *pretest* telah diperoleh hasil dengan skor nilai 475 dari 15 anak yang telah diteliti. Pada data-data hasil *pretest* tersebut telah diperoleh nilai minimum anak dengan skor 21 dan nilai maksimum berada pada nilai skor 40. Kemudian untuk nilai rata-rata *mean* diperoleh dengan skor 31,6667 sedangkan skor nilai median berada pada 32 dan nilai modus 28. Nilai varians yang diperoleh dalam *pretest* 34,810 dengan skor nilai standar deviasinya sebesar 5,89996. Hasil yang sudah diperoleh, maka dianalisis bahwa pada nilai minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah masih berada pada tahap belum berkembang.

Setelah mendapatkan hasil dari kegiatan *pretest*, untuk kegiatan berikutnya ialah peneliti akan memberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak 8 kali peretemuan. Pelaksanaan kegiatan *treatment* dilakukan sejak tanggal 04 september sampai dengan tanggal 16 september 2024. Kegiatan *treatment* dilaksanakan sesuai dengan rancangan kegiatan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dengan dirancang sesuai dengan pedoman penelitian minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah melalui media *smart pinwheel*.

Pada saat kegiatan *treatment* selesai dilaksanakan, maka kegiatan pada penelitian selanjutnya ialah melaksanakan kegiatan *posttest*. Dilaksanakannya kegiatan ini tujuan untuk mengetahui skor

akhir pada minat belajar anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun setelah diberikan *treatment*. Skor hasil pada kegiatan *posttest* akan dijadikan bahan pertimbangan dengan hasil skor yang telah diperoleh pada kegiatan *pretest*. Selanjutnya nilai tersebut akan menjadi dasar untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak dalam penggunaan media *smart pinwheel* terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah.

Pada hasil perhitungan kegiatan *posttest* yang dilaksanakan pada tanggal 16 September 2024 mendapatkan skor total 910 dari 14 anak. Kemudian nilai minimum berada pada skor 52 sedangkan nilai maksimum berada pada skor 70. Dapat dilihat dari data tersebut hasil skor dari kegiatan *posttest* mengalami peningkatan dari data skor kegiatan *pretest* sebelumnya. Peningkatan pada skor dapat dilihat dari hasil data rata-rata *pretest* yang awalnya berada pada skor 31,6667 menjadi 60,6667 dari hasil data *posttest*. Sehingga jika dilihat dari hasil data yang dijabarkan tersebut maka dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan serta perubahan positif pada minat belajar anak usia dini 5-6 tahun setelah diberikan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan. Nilai rata-rata pada anak telah meningkat dari hasil sebelumnya berada pada kategori mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik.

Setelah mendapatkan hasil data di atas, kemudian peneliti melakukan proses analisis pada data *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal ini yaitu dengan melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal atau tidak. Pada pengujian data normalitas ini peneliti menggunakan *software* SPSS versi 27 dengan menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* pada data *pretest* adalah 0,464 yang mengindikasikan bahwa data *pretest* memiliki distribusi normal, karena pada skor nilai telah melebihi taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05. Kemudian untuk hasil uji normalitas pada data *posttest* yang menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* berada pada 0,835 yang dimana nilai tersebut juga telah melebihi taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pada hasil data *posttest* dari minat belajar anak usia dini 5-6 tahun juga memiliki distribusi normal.

Setelah dinyatakan bahwa data telah memiliki distribusi normal, maka pada langkah selanjutnya ialah melakukan uji homogenitas data. Uji homogenitas ini dilakukan tujuannya untuk menentukan perhitungan dengan menggunakan *software* SPSS, pada hasil uji homogenitas ini dinyatakan signifikansi karena berada pada skor 0,176 dimana nilai tersebut menunjukkan jika nilai signifikansi lebih dari α 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Dengan demikian pengujian persyaratan analisis data pada penelitian dapat dilanjutkan.

Pada tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis, dimana pada pengujian ini dapat dikatakan penentu dalam menyimpulkan diterima atau tidak diterimanya sebuah hipotesis dalam penelitian. Pada penelitian ini dalam uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel T Test*. Dari tabel output perhitungan *software* SPSS menunjukkan bahwa pada nilai t_{hitung} diperoleh 31,499 dan t_{tabel} 1,761 dapat dikatakan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga kaidah yang diputuskan ialah hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) tidak diterima atau ditolak. Kemudian pada nilai signifikansinya menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$, maka kaidah yang diputuskan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pada analisis data yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *smart pinwheel* berpengaruh positif dan signifikan dalam proses meningkatkan minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah. Dari perbandingan skor antara minat belajar anak sebelum *treatment* dengan skor setelah *treatment* menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam minat belajar anak usia dini 5-6 tahun. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan minat belajar pada anak usia dini 5-6 tahun juga dapat dipengaruhi dalam penggunaan media yang tepat dalam proses menstimulasinya. Pada penelitian kali ini peneliti

menggunakan media smart pinwheel untuk dapat menstimulus minat belajar anak dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Minat belajar pada anak usia dini sangat berperan penting dalam pertumbuhannya agar anak dapat belajar secara optimal. Menurut Slameto (2015) minat belajar merupakan kemampuan atau kemauan seseorang untuk memperhatikan serta mengingat suatu hal secara berulang-ulang. Adapun minat belajar menurut susanto (2013) yaitu melibatkan dorongan internal atau faktor eksternal yang menimbulkan rasa ingin tahu serta perhatian, mengarahkan individu kepada suatu objek atau aktivitas yang dapat meningkatkan kesenangan pada pembelajaran. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa minat belajar berarti suatu keinginan serta semangat yang sangat tinggi terhadap suatu hal.

Motivasi memiliki peran dalam menumbuhkan minat belajar pada anak menurut Faturahman dan sutiko (2012) motivasi dapat dikatakan daya penggerak yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan agar mencapai hasil yang diinginkan. Sedangkan dalam faktor keluarga terhadap minat belajar anak salah satunya ialah peran orang tua. Peran orang tua tidak hanya penting dalam pertumbuhan anak saja tetapi orang tua juga berperan penting dalam mendorong minat belajar anak, tujuannya agar anak tersebut menjadi pribadi yang cerdas.

Pada faktor selanjutnya ialah peran guru, peran guru merupakan sumber daya untuk kegiatan belajar, guru juga dapat menjadi daya penambah motivasi bagi anak serta dapat menciptakan kondisi belajar yang baik sehingga dapat mendorong anak untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya faktor sarana dan prasarana memiliki peran dalam minat belajar karena fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah dapat mendorong minat belajar pada anak, sebaliknya juga jika kurangnya fasilitas yang tersedia dapat menghambat minat belajar tersebut. Kemudian teman sebaya dan media pembelajaran juga memiliki peranan tersendiri dalam mengembangkan minat belajar pada anak. Pada faktor teman sebaya dapat dilihat dari Jika seorang teman mempunyai minat belajar yang tinggi serta mempunyai motivasi belajar yang tinggi, maka minat pada seseorang juga dapat mempengaruhi oleh hal tersebut, serta media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar pada anak.

Dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia dini, terdapat cara yang bisa dilakukan oleh orang tua dan guru yaitu orang tua dan guru dapat menjalin komunikasi dengan baik agar dapat merangsang minat pada anak, selain menjalin komunikasi guru atau orang tua juga dapat memberikan media interaktif atau aktivitas yang bisa meningkatkan minat belajar pada anak. Pada media yang digunakan diharapkan anak bisa terlibat aktif pada saat pembelajaran.

Indikator minat belajar pada penelitian ini menggunakan *breakdown* teori dari beberapa ahli, diantaranya Slameto, Hilgard, dan Susanto. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perhatian, rasa senang, dan ketertarikan. Bagi anak usia dini untuk mengembangkan berbagai kemampuan dalam aspek perkembangannya ialah minat belajar, untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini diperlukan stimulus serta pemilihan kegiatan yang menyenangkan. Anak usia dini sangat senang sekali belajar hal-hal baru yang ia temui dan pada dasarnya kegiatan yang tepat untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Dengan demikian pada proses belajar mengajar dalam sistem ini dirancang khusus untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Dalam proses belajar anak usia dini membutuhkan perantara atau sering disebut dengan media pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menstimulus pembembangan anak dalam belajar, salah satunya ialah media visual yang dirancang oleh peneliti. Media pembelajaran

yang dirancang ini bertujuan untuk menstimulus minat belajar pada anak usia dini 5-6 tahun dengan diberi nama media *smart pinwheel*, pada media ini peneliti mendesain dengan cukup unik yaitu berbentuk kincir angin menggunakan bahan alam bambu dengan ditempelkan berbagai gambar pada baling-baling kincir sehingga menarik bagi anak. Media *smart pinwheel* yang dirancang ini tidak membahayakan bagi anak serta mudah dalam memainkannya.

Tahapan dalam menggunakan media *smart pinwheel* yaitu dengan membagi kelompok 3 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 5 orang anak. Kemudian tahap selanjutnya peneliti mengajak anak untuk memutar kincir secara bergantian, anak menyebutkan gambar yang terdapat pada baling-baling kincir, kemudian setelah anak dapat menyebutkan gambar tersebut peneliti mengajak anak untuk menyusun huruf, mencari huruf, menyusun puzzle, mengelompokkan gambar, dan menghitung.

Dari hasil pelaksanaan *pretest* atau tes awal sebelum diberikannya *treatment* ditemukan pada anak kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun RA Al-Karimah terdapat sebagian anak yang masih kurang dalam minat belajar. Didapati AFF, AR, KP, ANS, MFM belum mampu mengikuti kegiatan yang diberikan, dalam berkegiatan harus dengan paksaan guru. Ubaidillah (2019) mengartikan minat belajar adalah kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan, mengingat, serta merasa senang terhadap suatu kegiatan atau bidang tertentu. Jika seorang anak tidak tertarik pada suatu proses atau bidang pembelajaran tertentu, maka ia tidak akan memperhatikan, tidak tertarik, dan tidak terlibat dalam pembelajaran.

Temuan selanjutnya didapati SAK, DR, AMA, RDW, AR, AL mampu mengikuti kegiatan tetapi masih perlu dibantu oleh guru jika tidak dibantu anak-anak tersebut tidak akan mau mengikuti kegiatan tersebut. Didapati DR, MASM, NPY, MR pada saat kegiatan lebih banyak bercanda atau mengobrol sehingga instruksi dari guru tidak dilaksanakan dengan tepat waktu. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), strategi efektif untuk menumbuhkan minat belajar anak dapat menghadirkan dari kegiatan yang menarik yang dapat melibatkan anak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada kegiatan *pretest* di atas didapati sebagian besar anak belum berkembang pada minat belajarnya. Dalam penelitian ini, untuk menstimulus minat belajar pada asan usia dini 5-6 tahun akan diberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak 8 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *smart pinwheel*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2018) penggunaan media pembelajaran dengan media gambar dinyatakan valid untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini karena pada media gambar merupakan sesuatu yang dapat disenangi oleh anak sehingga menarik perhatian. Dalam kegaitan ini akan mengisi gambar dengan Penelitian berikutnya oleh Fitria et al., (2022) memberikan kesimpulan dengan menggunakan media Pop-Up Book, dalam merancang Pop-Up Book menggunakan 3 dimensi tujuannya agar objek yang terlihat dapat menarik serta indah saat dilihat, sehingga hal ini dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penjelasan dari penelitian terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menstimulus perkembangan minat belajar anak. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian ini yaitu dengan menggunakan media *smart pinwheel* terdapat pengaruh terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah.

Pada saat proses kegiatan belajar dengan bermain menggunakan media *smart pinwheel*, anak-anak yang terpilih menjadi subjek pada penelitian ini terlihat antusias dalam setiap mengikuti

kegiatan yang telah dirancang atau disiapkan oleh peneliti. Berdasarkan pengamatan selama proses penelitian dengan menggunakan media *smart pinwheel*. Dapat dikatakan bahwa selain anak bisa terstimulus dengan baik dalam minat belajar, anak juga mendapatkan pengalaman atau hal baru dalam pembelajarannya, sehingga anak dapat bereksplor dengan imajinasinya melalui gambar-gambar yang terdapat pada media *smart pinwheel* tersebut.

Setelah dilaksanakannya kegiatan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan dengan menggunakan media yang sama tetapi dengan kegiatan yang telah tersusun dalam rencana kegiatan, pada kegiatan terakhir setelah *treatment* yaitu melakukan kegiatan *posttest*. Selama kegiatan *posttest* seluruh urutan kegiatan disamakan dengan kegiatan selama *pretest* dengan tujuan untuk mendapatkan hasil proses penilaian yang seimbang dalam proses penilaian *pretest* maupun *posttest*. Sesuai dengan pengujian yang telah dijabarkan di atas, penggunaan media *smart pinwheel* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah. Berbagai kegiatan yang telah dirancang sudah dilaksanakan dengan menggunakan media *smart pinwheel* agar dapat menstimulus seluruh aspek serta indikator dalam minat belajar anak usia dini 5-6 tahun. Dengan adanya media *smart pinwheel* peneliti berharap dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar selanjutnya, serta semoga dapat menginspirasi untuk terus berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak serta dapat menstimulus perkembangan anak dengan maksimal sesuai tahap perkembangan anak.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata minat belajar anak usia dini 5-6 tahun mendapatkan skor 31,6667 yaitu dengan skor nilai di atas rata-rata 46% dan skor nilai di bawah rata-rata 40%, kemudian setelah diberikan *treatment* sebanyak 8 kali dengan kegiatan *posttest*, hasil kenaikan skor dari 31,6667 menjadi 60,6667. Adanya perubahan kearah positif sesudah diberikan *treatment*. Penggunaan media *smart pinwheel* sudah dipaparkan dapat dilihat adanya perubahan tingkat skor perkembangan minat belajar anak serta untuk pembuktian terdapat perubahan kearah positif dan signifikan terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Karimah.

REFERENCES

- Andi Achru P.(2019).Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.*jurnal Idaarah*.3(2).
- Andi Sofyan Munawir.(2018). Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Di Luar Kelas Pada Anak Kelompok A Tk Joyful Kids Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal (ECEIJ)*.1(2).
- Amini & Aisyah.(2014).Hakikat Anak Usia Dini.*Perkembangan konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*,65,1-43.
- Bayu Purnama Galuh, dkk.(2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Mutiara*. 7(2).
- Dewi Nurhasanah & Fadilah Aisyah Amini.(2018).Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar.*Journal Tarbiyah Al-Aulad*.3(1)
- Dr. Arri Handayani, S.Psi., M.Si., dkk.(2021).Psikologi Parenting.*Bintang Semesta Media*.
- Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd & In Cintasih, S.Pd., M.Pd.Hakikat Anak Usia Dini.Modul 1

- Fitria Ulfah & Siti Aisyah.(2022). Pengaruh Media Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Riadul Falah Pakenjeng Garut.*Journal Of Islamic Early Childhood Educatio(Jurnal Anking)*.1(1).
- Hairul Anwar Dalimunthe.(2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika Pada Anak Usia Dini (6-10 tahun) Masyarakat Kampung Aur.*Social Library*.1(2).
- Khairani Wirsa & Saridewi.(2020). Studi Deskriptif Pengaruh Metode Bercerita Bilingual Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.5(2).
- Konstantinus Dus Dhiu,dkk.(2021).Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.*PT.NasyaExpanding Management*.
- Lutfiyati Unsiyah Zulfah,dkk.(2021).Peran Guru Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Klasikal Pada Masa Pandemi Di Ra Al Anwar Kediri. *Jurnal Tumbuhkembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*.8(2).
- Mulianah Khaironi.(2018).Perkembangan Anak Usia Dini.*Jurnal Golden Age Hamzanwadi university*.3(1).
- Muzdhalifah.(2023).Pengelolaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.*Jurnal Tarbiyah; Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*.7(2).
- Nida Syifa Rohimatuzzahra,dkk.(2023). Penerapan Metode Implicit Learning di Paud Anggrek Al-Manan dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.1(40).
- Ni Wayan Nuriani,dkk.(2014). Efektivitas Metode Bercerita Dengan Alat Peraga Tiruan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Minat Belajar Anak Di Kelompok B Tk Barunawati. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.4.
- Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, M.Pd.(2023).Penelitian Metode Kuantitatif).UKI Press.
- Rahayu & Sri Wartini.(2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*.8(3).
- Tri Yuli Ayuningtyas & Lanny Wijayaningsih.(2021).Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.5(1).
- Ubaidillah.(2019).Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini.*JCE (Journal of Childhood Education)*.3(1)
- Utari Nurya Safitri,dkk.(2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Remaja Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.4(2).
- Vina Alpiyyah,dkk.(2023). Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *CERLA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*.6(3).
- Yuni Yuspita Sari & Aman Simaremare.(2023).The Effect of Smart Pinwheel Games on the Ability to Recognize Numbers in Children Aged 5-6 Years at TK Negeri Pembina 1 Medan T.A 2022/2023.*Asian Journal of Applied Education (AJAE)*.2 (3).
- Yudi Widiana,dkk.(2023).Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Kincir Baca Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*.1(1).
- Zaini,dkk.(2017).Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.*Raudhatul Athfal;Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia dini*.1(1).