

PENERAPAN MEDIA KINCIR ANGKA JENIUS (KINAJE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD KEMUNING DESA TEKELAK KECAMATAN PINOH UTARA

Isnanul Khairi¹, Mukhlisin², Wahyu Septiadi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

^{1,2,3} Jln. RSUD KM 04 Kelakik Nanga Pinoh Kabupaten Melawi

isnanul12@gmail.com¹, mukhlisinstkipmelawi@gmail.com², wahyuseptiadi88@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan menggunakan media kincir angka jenius di PAUD Kemuning. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di PAUD Kemuning Desa Tekelak Kecamatan Pinoh Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kincir angka jenius dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari peningkatan disetiap siklusnya. Pada kondisi awal atau pra-siklus jumlah anak yang kemampuan berhitung permulaan sesuai dengan standar pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kincir angka jenius dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Kata kunci : Kincir Angka Jenius, Berhitung Permulaan, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to improve children's early numeracy skills using the Genius Number Wheel media at Kemuning Early Childhood Education (PAUD). This study used the Classroom Action Research (CAR) method. The study was conducted at Kemuning Early Childhood Education (PAUD), Tekelak Village, North Pinoh District. The results showed that learning using the Genius Number Wheel media can improve children's numeracy skills. Improvements in children's numeracy skills can be seen in each cycle. In the initial or pre-cycle conditions, the number of children whose beginning numeracy skills met the standards in the categories of developing very well (BSB) and developing according to expectations (BSH). This study concludes that the use of the Genius Number Wheel media can improve early numeracy skills.

Keywords: *Genius Number Wheel, Beginning Numeracy, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kepribadian serta potensi yang dimiliki dengan maksimal. Secara yuridis, anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Berdasarkan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapandalan

memasuki pendidikan lebih lanjut.”

(Ardiyah, 2022:34) Pendidikan anak usia dini berkesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dengan begitu pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai macam media dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan tersebut. Masa usia dini merupakan masa proses belajar anak yang dilakukan dengan bermain. Kunci utama dalam proses belajar anak usia dini adalah

membuat anak bermain dengan nyaman dan menyenangkan, karena hakikatnya dunia anak adalah dunia gembira, menyenangkan, hangat, dan ceria. Berdasarkan hal itu pembelajaran dalam layanan PAUD dan seluruh aktivitas bagi anak hendaknya melahirkan kenyamanan dan kesenangan bagi anak yang dikemas melalui bermain. Salah satu komponen penting dalam kegiatan bermain anak adalah APE. Adapun yang membedakan APE dengan alat permainan lainnya terletak pada unsur perencanaan pembuatannya yang mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya dengan berbagai aspek perkembangan anak. (Suryana, 2018:65) mengemukakan bahwa tujuan berhitung permulaan secara umum di lembaga pendidikan anak adalah agar anak dapat mengetahui konsep dasar pembelajaran berhitung, sehingga anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan pembelajaran berhitung juga sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan dan pengurangan dan mengetahui dasar-dasar berhitung anak usia dini yaitu seperti memahami lambang bilangan, mengenal lambang bilangan dan anak mampu belajar memahami konsep bilangan melalui benda-benda di sekitar. Pemikiran anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka. Konsep bilangan yang selalu berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan (Wahyuni & Ali, 2016). pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman Anak Usia Dini terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Bagi anak usia dini, berhitung bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang menyenangkan. Penggunaan Media Kincir Angka Jenius (*KINAJE*) dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan Anak Usia Dini. Saat ini banyak tuntutan dari berbagai pihak seperti Kepala Sekolah, orang tua dari anak didik, dan lembaga pendidikan agar Anak Usia Dini

dapat menguasai konsep matematika. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam kegiatan berhitung bilangan 1 s/d 20 tidak menggunakan media permainan yang menarik perhatian anak dalam belajar. Media yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung bilangan 1 s/d 20 sesuai dengan tugas-tugas perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 22 bulan januari 2025 Observasi di PAUD Kemuning Desa Tekelak, pada penelitian ini saya membuat mainan edukasi anak-anak berbentuk “ Kincir Angka Jenius (*KINAJE*) dari barang bekas. ”. Kincir angka merupakan sebuah alat yang mampu memanfaatkan kekuatan angin untuk dirubah menjadi kekuatan mekanik. Selain itu kincir angka juga dapat membantu anak untuk bermain dan mendapat pengetahuan. Kincir angin yang saya buat ini, terbuat dari barang bekas yaitu kardus. Barang bekas adalah barang telah dipakai oleh orang tetapi masih bisa dimanfaatkan untuk membuat sesuatu. Kincir angka yang saya buat dari kardus bekas ini aman untuk anak bermain, sebab bahannya tidak keras dan tajam. Selain bahannya tidak keras dan tajam kincir angka dari kardus atau barang bekas ini dapat meningkatkan literatur anak, maksud literatur anak disini adalah sumber atau pedoman yang digunakan untuk anak dalam berbagai jenis kegiatan di bidang pendidikan. Dengan adanya kincir angka dari kardus atau barang bekas ini maka anak bisa bermain sambil belajar, sebab permainan ini banyak memiliki unsur pengetahuan baik dari segi memainkannya maupun dari segi membuatnya.

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang sudah dirumuskan selanjutnya, secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pemanfaatan lingkungan sekitar di Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD KEMUNING TEKELAK KECAMATAN PINOH UTARA.

Hal-hal yang perlu diketahui dan diperhatikan oleh peneliti agar penelitian ini berhasil dan menjadikan pembelajaran lebih

baik dari sebelumnya adalah karaktersistik penting dalam PTK, antara lain: 1) didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional; 2) adanya kolaborasi dalam pelaksanaanya, 3) peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi; 4) bertujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktek instruksional; 5) dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, (Muslihuddin, 2009: 13-14).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran anak usia dini atau alat permainan yang menarik merupakan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran merupakan bagian dari aset pembelajaran. Permainan kincir angin jenius merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak usia dini meningkatkan kemampuan berhitungnya. Permainan kincir angin jenius merupakan media pembelajaran yang mengandung komponen-komponen instruktif yang bertujuan untuk menumbuhkan satu cara pandang emosional dan kognitif anak, khususnya kapasitas untuk menghitung, sehingga memudahkan anak mengenal angka yang disajikan sebagai permainan. Saat belajar berhitung, bermain game dengan kincir angka jenius memudahkan anak mengenal bentuk dan mengurutkan angka. Permainan ini bermanfaat untuk melatih koordinasi gerakan anak, mengenalkan warna pada anak, mempersiapkan mental anak

a. Langkah-langkah pembuatan permainan kincir angka jenius

1). Siapkan bahan dan alat:

- a. Kardus bekas, kertas tebal atau kertas manila
- b. Stik es krim Botol aqua atau Tutup botol bekas
- c. Biji karet, Batu kecil.
- d. Kertas origami
- e. Pensil atau pulpen
- f. Spidol permanen
- g. Gunting
- h. Penggaris
- i. Penjepit kertas atau klip
- j. Kayu atau paku

k. Lem pox atau Lem tembak

l. Benang no 8

1) Cara membuat kincir angka jenius:

- a. Gunting kardus membentuk persegi panjang sebagai pondasi bawah kincir angin, kemudian rekatkan dengan kertas karton atau manila warna warni.
- b. Gunakan kardus untuk membuat lingkaran kecil dengan diameter sekitar 8-10 cm. Gunakan penggaris untuk menggambar lingkaran yang rata.
- c. Bagi lingkaran menjadi 20-40 sektor yang sama dengan menggunakan penggaris.
- d. Di setiap sektor, tuliskan angka 1 hingga 20 dengan jelas menggunakan spidol.
- e. Guntinglah setiap sektor dari tepi lingkaran menuju pusat, tetapi jangan gunting sampai ke tengah.
- f. Rekatkan setiap lingkaran kecil ke ujung stik es krim dengan menggunakan lem tembak.
- g. Gunakan kardus dengan diameter 10-15 cm sebagai perekat tatakan kincir angin, kemudian tempelkan lingkaran kecil dari angka 1-10 secara acak yang sudah di rekatkan dengan stik es krim membentuk baling-baling.
- h. Buat tatakan dari kardus membentuk segitiga sebagai pondasi baling-baling angka dari kincir angin jenius.
- i. Tusukkan paku atau kayu di bagian tengah ke dalam kardus yang sudah membentuk baling-baling kincir angin jenius.
- j. Gulungkan benang pada kayu penghubung antara kincir dan tatakan segitiga sebagai alat untuk berputar, seperti tutup botol atau karet gelang yang diikatkan pada benda yang stabil.
- k. Pasangkan botol atau gelas bekas di sisi kiri atau kanan pondasi tatakan kincir angka jenius untuk wadah penyimpanan biji karet, batu kecil dan lingkaran kecil yang telah di rekatkan ke stik es krim yang bertuliskan angka 1-20.
- l. Bagian belakang tatakan kincir

tempelkan tutup botol bekas dengan lem tembak, rekatkan juga pipet yang sudah di potong 10 cm untuk memasang jumlah sesuai angka yang tertera.

- m. Pastikan kincir angka dapat berputar dengan lancar.
- n. Untuk bermain, pemain dapat memutar kincir angka dengan jarinya atau dengan menarik tali yang telah di pasangkan pada tatakan kincir angin, dan mengikuti angka yang muncul saat kincir berhenti berputar

Gambar 1 Tampak Depan



Gambar 2 Tampak Belakang



Gambar 1 & 2

Media Kincir Angka Jenius

Kincir angka jenius dibuat dengan memperhatikan kebutuhan yang ada di lapangan, khususnya terkait dengan media yang dapat membantu anak-anak untuk dapat melatih kemampuan mental melalui berhitung. Media merupakan salah satu yang tidak bisa ditinggalkan dalam pembelajaran. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media

pembelajaran pendidikan ini mudah didapat dan mudah digunakan. Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan juga dapat dibuat dari bahan daur ulang (Jazariyah et al. 2021).

2) Cara memainkan kincir angka jenius

Sesuai dengan tahapannya yaitu:

- a) Setiap pemain memutar kincir angka jenius dengan menggunakan jarinya di bagian tepi kincir yang telah dipersiapkan.
- b) Saat kincir angka jenius berputar, pemain dapat mengamati angka yang muncul saat kincir berhenti berputar.
- c) Pemain kemudian harus mengingat angka yang muncul dan mencatatnya, atau menyebutkannya secara lisan.
- d) Selanjutnya, pemain dapat melakukan perhitungan atau tindakan sesuai dengan angka yang muncul. Misalnya, jika angka yang muncul adalah 3, pemain harus menghitung biji karet atau batu sebanyak angka yang muncul atau mencari angka yang sesuai dengan bilangan.
- e) Permainan dapat dilanjutkan dengan memutar kembali kincir angka dan mengikuti instruksi atau perhitungan yang muncul pada setiap putaran.
- f) Pemain dapat bermain secara bergantian atau melibatkan beberapa pemain dalam satu permainan.
- g) Permainan berakhir ketika pemain mencapai tujuan tertentu, seperti mencapai titik akhir dalam papan permainan atau mencapai skor tertentu. Alat permainan edukatif ini dapat membantu kemampuan sosial emosional, kognitif, dan bahasa anak jika diterapkan pada permainan Kincir Angka jenius. Belajar sambil bermain Kincir angka jenius kemampuan numerasi atau Matematika anak-anak sangat energik. Selain mengembangkan wawasan, anak-anak juga dapat memahami warna dan memahami angka dalam pembelajaran

edukatif. Selain itu, permainan ini memberikan informasi tambahan kepada anak-anak, memperkaya dan memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka. Serta mengajarkan anak untuk berkonsentrasi.

- h) Konsentrasi dan fokus membantu anak muda di kemudian hari. (Sundari, 2021) Dengan asumsi data baru ini ternyata tidak sama dengan apa yang diketahuinya selama ini, berarti anak muda tersebut mendapatkan informasi baru. Struktur kognitif anak berkembang lebih dalam, lebih kaya, dan lebih sempurna melalui permainan. Tingkat pencapaian perkembangan anak adalah perkembangan dan peningkatan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Akses ke layanan anak usia dini berkualitas tinggi serta keterlibatan orang tua dan orang dewasa diperlukan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak senang bermain game ini, karena anak-anak jarang melihat game ini sebelumnya, dan rencana dibuat semenarik mungkin dan variasinya pada dasarnya brilian dan tenang untuk membuat anak-anak tertarik untuk bermain dan belajar. Permainan ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar berhitung, mengenal angka, dan warna. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan permainan puzzle kepada anak-anak sebelum mengenalkan permainan ini kepada mereka. Setelah itu anak-anak mudah didekati untuk bermain Number Wheel.

Berdasarkan tahapan tersebut anak diajak untuk berhitung dan mengenali lambang bilangan sehingga permainan ini dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan Kincir Angin Jenius (*KINAJE*) dapat meningkatkan

kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dengan beberapa cara berikut:

1) Visualisasi Angka

Permainan Kincir Angka Jenius menggunakan angka yang ditampilkan secara visual pada kincir. Anak dapat melihat dan mengidentifikasi angka-angka tersebut dengan lebih jelas, membantu mereka memahami konsep dan urutan angka.

1) Pengenalan Pola

Dalam permainan Kincir Angka Jenius, angka diatur dalam pola tertentu pada kincir. Anak dapat belajar mengenali pola tersebut, seperti urutan angka bertambah atau berkurang secara teratur. Hal ini membantu memperkuat pemahaman mereka tentang pola angka.

2) Pengembangan Keterampilan Motorik Halus

Anak perlu memutar kincir dengan jari-jari mereka untuk memilih angka. Melalui tindakan ini, mereka melatih dan mengembangkan keterampilan motorik halus, yang penting untuk menulis dan melakukan tugas berhitung lainnya di masa depan.

3) Keterlibatan Aktif

Permainan ini melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Mereka dapat memutar kincir, mengamati angka yang muncul, dan mengikuti instruksi atau perhitungan yang terkait. Aktivitas ini mendorong partisipasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar berhitung.

4) Motivasi dan Kesenangan

Permainan Kincir Angka Jenius (*KINAJE*) dirancang secara interaktif dan menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan permainan, anak cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar. Mereka merasakan kegembiraan saat memutar

kincir dan melihat angka-angka yang muncul, yang pada gilirannya membantu meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar berhitung yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Sehubungan dengan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini untuk menggali kemampuan berhitung permulaan anak dalam mengenal angka, dengan bentuk yang menarik dilapisi warna yang cerah dapat memberikan suasana menjadi tidak kaku dan membosankan sehingga anak-anak semangat dalam bermain sambil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan pembahasan yang sudah di ulas, bahwa menggunakan media Kincir Angka Jenius (*KINAJE*) dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak terutama pada kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di PAUD Kemuning Desa Tekelak Kecamatan Pinoh Utara. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan secara signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil sebelum tindakan yaitu jumlah anak yang memenuhi standar kemampuan berhitung kategori BSB dan BSH adalah 0 anak dari 11 anak (0%), kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 5 anak dari 11 anak (42,13%), Selanjutnya, pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 9 anak dari 11 anak (72,82%) itu artinya penelitian sudah mencapai target dan sehingga penelitian tindakan ini dikatakan berhasil dan tindakan siklus selanjutnya dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa “Penggunaan Media Kincir Angka Jenius dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di PAUD Kemuning Desa Tekelak Kecamatan

Pemanfaatan media pembelajaran anak usia dini atau alat permainan yang menarik merupakan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga media pembelajaran merupakan bagian dari aset pembelajaran. Permainan kincir angka jenius.

Pinoh Utara Tahun Ajaran 2024/2025”.

DAFTAR PUSTAKA

- Christiani Endah Poerwat et al. Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (Ape) Paud Bagi Guru Paud Di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansema, Prosiding Sinaptek LP2M – Undhira Bali, (November, 2018).
Journal of Student Research (JSR) Vol.1, No.1 Januari 2023 e-ISSN: 2963-9697; p-ISSN: 2963-9859, Hal 282-294
- Kuntojo. 2015. *Psikologi perkembangan*. Jogjakarta: Diction.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Kurniawati, R. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A di TA-TK Al- Azhar Syifa Budi Tahun Ajaran 2020/2021*. Surakarta: UIN Raden Mas Said Surakarta
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi
- MahaMoeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 5.
- Maryuni, Nurizzati, „Pembuatan Mainan Edukasi Berbentuk Kincir Angin

- Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Literatur Anak' *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 2018, hal 106-116.
- Masyaroh, Erna Oktavia. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Kincir Angka Pada Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Pertiwi Sumberejo Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora." Skripsi, Universitas Ivet Semarang, 2021.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4a Pendidikan Guru SD. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021
- NURFIANTI, T. (2024). PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINCIR ANGKA BERWARNA TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA PERTIWI DESA GUNUNG MULYA KECAMATAN GUNUNG SAHILAN KABUPATEN KAMPAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan*. Tangerang: CV Jejak.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, dan Nurmelia. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 2, No. 1 (Februari 2022). 1-11.
- Setiawan, A. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAKUSIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI RA MA'ARIF 1 KOTA METRO . *Jurnal Program Studi PGRA* , 181-188.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Edisi Pertama). Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Sokidin, dkk, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya : Insan Cendekia, 2002), hlm. 20.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabet, 2019), hal 96.\
- Sigit Purnama, M. Y. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Moh Fauziddin, dan Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. " *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 163

PROFIL SINGKAT



Penulis bernama lengkap Isnanul Khairi,A.Ma,tempat tanggal lahir Kota Baru 08 Desember 1986. Dia adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Ia alumnus STAIN Pontianak Kalimantan Barat Jurusan Pendidikan Guru taman Kanak-kanak, dan sekarang mengabdikan sebagai Guru Honorer di PAUD Kemuning Desa Tekelak Kecamatan Pinoh Utara dan Guru di PAUD Harapan Kita Desa Kenual Kecamatan Nanga Pinoh. Selain mengajar ia juga sedang kuliah di STKIP Melawi Jurusan PG-PAUD dan sekarang Dia sedang menyelesaikan studi akhir yaitu Skripsi.