

IMPLEMENTASI METODE DISKUSI DAN *TALKING STICK MIX GAME* UNTUK MENGENALKAN WARNA SERTA BENTUK PADA ANAK USIA DINI

**Dea Nur Allifah¹, Hepi Khoerunnisa², Zulfa Tsania Fitri³, Ratu Wulan Sari⁴,
Silvia Siti Marimbi⁵, Badey Utama Pamungkas Allam⁶, Lesi Oktiwanti⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Siliwangi

Email: deanurallifah02@gmail.com²

Diterima: 13/05/2026; Direvisi: 17/05/2026; Diterbitkan: 29/05/2026

ABSTRAK

Pengenalan warna dan bentuk berperan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini karena membantu anak mengenali, membedakan, dan mengelompokkan objek di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan menguji validitas serta efektivitas metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game dalam mengenalkan warna dan bentuk pada anak usia 4–5 tahun. Kebaruan penelitian terletak pada penggabungan diskusi aktif dengan permainan Talking Stick untuk meningkatkan pemahaman konsep, keberanian berpendapat, keaktifan belajar, dan interaksi sosial anak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest serta didukung observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas 18 anak di PAUD Kober Darul Huda Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan nilai validitas Aiken's V sebesar 0,913 (kategori tinggi). Nilai rata-rata anak meningkat dari 60,61 menjadi 81,11 dengan N-Gain 0,52 (kategori sedang). Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ($Z = -3,729$; $p < 0,001$). Selain itu, anak terlihat lebih antusias, aktif, dan berani selama pembelajaran. Dengan demikian, metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game dinilai valid dan efektif untuk mengenalkan warna dan bentuk pada anak usia dini.

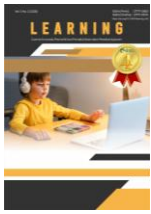
Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pengenalan Bentuk, Pengenalan Warna, Talking Stick

ABSTRACT

The introduction of colors and shapes plays an important role in early childhood cognitive development because it helps children recognize, differentiate, and classify objects around them. This study aimed to examine the validity and effectiveness of the Discussion method combined with the Talking Stick Mix Game in introducing colors and shapes to children aged 4–5 years. The novelty of this research lies in integrating active discussion with the Talking Stick game to improve conceptual understanding, confidence in expressing opinions, learning participation, and children's social interaction. This study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, supported by observations, interviews, and documentation. The participants consisted of 18 children from PAUD Kober Darul Huda, Tasikmalaya City. The findings showed that the learning method achieved an Aiken's V validity score of 0.913, categorized as high. The average score increased from 60.61 in the pretest to 81.11 in the posttest, with an N-Gain score of 0.52, indicating moderate effectiveness. The Wilcoxon test revealed a significant difference between pretest and posttest results ($Z = -3.729$; $p < 0.001$). In addition, children demonstrated greater enthusiasm, participation, and confidence during learning activities. Therefore, the Discussion and Talking Stick Mix Game methods were considered valid and effective for introducing colors and shapes to early childhood learners.

Keywords: Early Childhood Education, Talking Stick, Color and Shape Recognition.





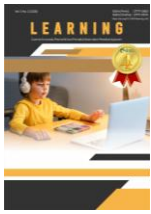
PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang anak usia dini memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam proses pembentukan karakter, pengembangan kecerdasan, serta penguatan kemampuan sosial anak sejak tahap awal kehidupannya. Fase ini secara luas dipandang sebagai landasan paling menentukan bagi trajektori perkembangan anak di kemudian hari. Dalam kerangka teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget, anak pada masa usia dini berada dalam tahap pra-operasional, yakni suatu periode ketika kapasitas kognitif dasar mulai terbentuk melalui serangkaian eksplorasi dan interaksi aktif dengan lingkungan di sekitar mereka. Sementara itu, Vygotsky memberikan penekanan berbeda dengan menempatkan interaksi sosial sebagai elemen yang tak terpisahkan dari proses belajar anak, seraya menegaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya berlangsung di dalam konteks sosial dan budaya yang melingkupinya (Arisanti et al., 2024). Sejalan dengan pandangan tersebut, fase pendidikan anak usia dini merupakan periode kritis dalam pembentukan pondasi pengembangan dimensi kognitif, sosial, maupun emosional anak. Pada masa inilah anak menunjukkan rasa ingin tahu yang begitu intens dan cenderung menyerap pengetahuan melalui pengalaman konkret serta keterlibatan langsung dalam aktivitas. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan seyogianya bersifat kreatif dan inovatif agar mampu membangkitkan motivasi belajar dan mengoptimalkan penyerapan informasi pada diri anak (Gea & Zega, 2025). Lebih jauh, proses pembelajaran anak usia dini idealnya diorientasikan pada pemberian konsep-konsep dasar yang bermakna secara kontekstual, yakni melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak menampilkan aktivitas dan rasa ingin tahunya secara maksimal (Yusuf et al., 2023).

Meski demikian, praktik pembelajaran di lapangan masih menyisakan berbagai persoalan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak, terutama pada aspek pengenalan warna dan bentuk geometri. Kemampuan tersebut sejatinya merupakan komponen fundamental dalam perkembangan berpikir anak, yang mencakup kecakapan mengamati, membedakan, mengelompokkan, serta memahami konsep-konsep dasar secara bertahap. Pada rentang usia 4–5 tahun, kemampuan ini masih memerlukan stimulasi yang terencana dan berkelanjutan melalui kegiatan yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Berbagai hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan konkret seperti permainan balok terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk geometri secara signifikan, karena anak memperoleh pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas bermain yang menyenangkan (Agustina & Muchamad, 2023).

Persoalan yang kerap dijumpai pula adalah masih terbatasnya kemampuan anak dalam memahami bentuk-bentuk geometri dasar. Tidak sedikit anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, serta belum mampu menghubungkan bentuk-bentuk tersebut dengan benda-benda nyata di lingkungan sekitarnya. Kondisi demikian mencerminkan bahwa pemahaman geometri anak masih berada pada taraf yang sangat terbatas. Di samping itu, permasalahan serupa juga ditemukan pada kemampuan pengenalan warna, di mana sebagian anak masih mengalami hambatan dalam membedakan, menyebutkan, maupun mengelompokkan warna secara tepat. Pembelajaran yang minim keterlibatan pengalaman langsung menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap konsep warna, padahal warna merupakan salah satu atribut penting dalam pengenalan objek di sekitar anak. Penelitian yang dilakukan Susanti & Yasniar (2022) mengungkapkan bahwa penerapan metode eksperimen yang melibatkan aktivitas langsung, seperti pencampuran warna, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan warna anak secara bermakna. Senada dengan hal itu, pendekatan





pembelajaran berbasis permainan juga dinilai mampu membantu anak memahami konsep bentuk secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap capaian belajar secara keseluruhan (Vriegde & Pudyaningtyas, 2025).

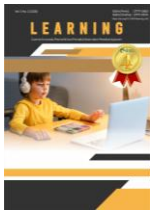
Temuan ini selaras dengan pandangan Mutiawati yang menegaskan bahwa konsep belajar sambil bermain telah lama terbukti efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Di dalam lingkungan PAUD yang kondusif dan ramah anak, pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong perkembangan anak secara holistik dan menyeluruh. Landasan teoritis yang menopang konsep tersebut berakar pada teori perkembangan anak, yang menyatakan bahwa anak pada usia dini belajar secara paling optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dinamis dengan lingkungan sekitarnya. Dalam kerangka ini, pendidik di satuan PAUD dapat memanfaatkan pemahaman tentang tahapan perkembangan anak untuk merancang aktivitas belajar yang benar-benar sesuai dengan tingkat kematangan perkembangan mereka (Limbong et al., 2024).

Selain persoalan kemampuan konseptual, tantangan lain yang tak kalah menonjol adalah rendahnya tingkat keaktifan dan keberanian anak dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Anak cenderung bersikap pasif, enggan menjawab pertanyaan, dan belum terbiasa menyampaikan pendapat di hadapan teman-temannya. Padahal, pembelajaran anak usia dini semestinya membuka ruang seluas-luasnya bagi anak untuk bersikap aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam setiap kegiatan belajar. Hal ini selaras dengan teori kecerdasan majemuk yang menegaskan bahwa setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang beragam, sehingga pembelajaran perlu dirancang dengan metode yang variatif, kreatif, dan berbasis pengalaman langsung demi mengoptimalkan keaktifan serta kreativitas anak (Ardiana, 2022). Bertolak dari persoalan tersebut, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk geometri, tetapi sekaligus mendorong keberanian dan partisipasi aktif mereka. Salah satu alternatif yang relevan adalah metode Talking Stick, yang memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berbicara secara bergiliran, sehingga secara tidak langsung melatih keberanian, kemampuan berbahasa, dan kemampuan berinteraksi sosial anak (Usman et al., 2023).

Talking Stick merupakan metode pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan tongkat sebagai media utama dalam proses belajar kelompok. Sejalan dengan pendapat Huda, metode ini mendorong setiap anak yang menerima tongkat untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Kondisi ini pada akhirnya membuat anak lebih tertarik dan lebih mudah menyerap materi, termasuk pengenalan bentuk geometri. Temuan penelitian Novfitri yang dikutip dalam Ulfa et al. (2020) juga mengonfirmasi bahwa penerapan Talking Stick dapat mendorong anak menjadi lebih aktif dan menumbuhkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.

Upaya lain yang dapat ditempuh untuk meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik adalah melalui penerapan metode pembelajaran berbasis kelompok. Pendekatan ini memberikan manfaat yang nyata bagi pendidik dalam mengenalkan tata cara berdiskusi, membangun kerja sama, serta menanamkan sikap saling menghargai di antara sesama peserta didik. Melalui keterlibatan dalam pembelajaran kelompok, keaktifan anak usia dini dapat teramati secara langsung dari partisipasi mereka dalam proses diskusi dan interaksi antarteman. Lebih dari itu, pembelajaran berbasis kelompok juga menjadi wahana bagi anak untuk berlatih bekerja sama sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri sejak dini (Adinda et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di PAUD Kober Darul Huda, teridentifikasi permasalahan nyata bahwa masih banyak anak dalam rentang usia 4–6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna dan bentuk secara memadai. Kesulitan ini dipicu oleh



rendahnya kemampuan konsentrasi anak, minimnya kreativitas pendidik dalam menghadirkan alat peraga yang variatif, serta proses pembelajaran yang cenderung monoton tanpa adanya variasi media yang memadai. Kondisi tersebut pada akhirnya berujung pada rendahnya minat belajar dan melemahnya interaksi sosial anak, yang tecermin dari kurangnya antusiasme dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Merespons permasalahan di atas, penelitian ini menawarkan inovasi pembelajaran melalui penggabungan metode diskusi dengan Talking Stick Mix Game berbasis permainan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan pengenalan warna dan bentuk geometri pada anak usia dini. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada integrasi diskusi aktif dan permainan Talking Stick dalam satu kerangka pembelajaran PAUD yang tidak hanya berorientasi pada penguatan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan keberanian, peningkatan interaksi sosial, dan penguatan partisipasi anak secara aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

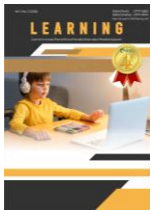
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibangun di atas pendekatan kuantitatif yang diarahkan untuk mengkaji sejauh mana peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk terjadi setelah diterapkannya metode pembelajaran Diskusi dan Talking Stick Mix Game. Pemilihan pendekatan kuantitatif dilandasi oleh pertimbangan bahwa data yang dihimpun dalam penelitian ini berwujud hasil pengukuran kemampuan peserta didik yang diformulasikan dalam bentuk angka dan dapat dianalisis secara objektif dan terstruktur. Pendekatan ini dipandang relevan dalam konteks penelitian pendidikan anak usia dini karena mampu menyajikan gambaran empiris yang terukur mengenai perkembangan kemampuan peserta didik pascaintervensi pembelajaran.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Ariyanti & Damanik (2023) menegaskan bahwa pendekatan kuantitatif dalam penelitian pendidikan difungsikan untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik secara objektif melalui data numerik yang dapat diproses secara sistematis. Sementara itu, Rizqana et al. (2023) menyatakan bahwa metode eksperimen dalam penelitian pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan mengungkap pengaruh suatu perlakuan terhadap perkembangan anak. Penggunaan desain pretest dan posttest secara khusus memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan kemampuan peserta didik yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

Lebih lanjut, Febriyanti et al. (2023) menyatakan bahwa desain *one group pretest-posttest* merupakan salah satu bentuk rancangan eksperimen sederhana yang terbukti efektif untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara perlakuan pembelajaran dan capaian belajar peserta didik. Desain ini banyak dipilih dalam penelitian pendidikan karena relatif mudah diimplementasikan sekaligus mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan hasil belajar. Penggunaan desain ini semakin diperkuat oleh Motimona & Maryatun (2023) yang berpendapat bahwa dalam konteks pembelajaran anak usia dini, evaluasi tetap menjadi instrumen penting untuk memantau perkembangan anak, namun harus dirancang selaras dengan karakteristik peserta didik agar proses penilaian tetap berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan psikologis. Berangkat dari pertimbangan tersebut, pelaksanaan pretest dan posttest dalam penelitian ini dirancang dalam format yang sederhana dan kontekstual agar sesuai dengan kondisi peserta didik usia dini.

Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi awal dan wawancara bersama guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi anak dalam mengenal warna dan bentuk. Berpijak pada hasil analisis tersebut, peneliti selanjutnya merancang strategi pembelajaran dengan mengintegrasikan metode Diskusi dan Talking Stick



Mix Game. Pada tahap ini ditetapkan pula tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media yang digunakan, serta instrumen penelitian yang diperlukan.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pretest guna memperoleh gambaran kemampuan awal anak dalam mengenal warna dan bentuk. Tahap berikutnya adalah implementasi pembelajaran menggunakan metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game, yang mencakup kegiatan pembukaan, kegiatan inti, penguatan, dan penutup. Sepanjang proses pembelajaran berlangsung, data pendukung juga dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran diselesaikan, dilaksanakan posttest untuk mengukur kemampuan akhir anak dalam mengenal warna dan bentuk.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata, N-Gain, dan Uji Wilcoxon Signed-Rank. Serangkaian analisis ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan pada kemampuan peserta didik antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh simpulan mengenai validitas serta efektivitas awal metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game dalam meningkatkan kemampuan pengenalan warna dan bentuk pada peserta didik.

Dengan demikian, penetapan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest* dalam penelitian ini didasarkan atas pertimbangan yang bersifat teoritis sekaligus praktis. Dari sisi teoritis, rancangan ini memperoleh dukungan dari berbagai penelitian terdahulu yang mengonfirmasi bahwa metode eksperimen efektif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Dari sisi praktis, desain ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang akurat dan dapat diandalkan mengenai perubahan kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game.

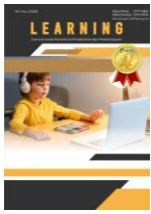
Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Kober Darul Huda yang berlokasi di Jl. Printis Kemerdekaan Gg. H. Said RT 01 RW 02, Kelurahan Sambong Jaya, Kecamatan Mangkubumi. Subjek penelitian adalah anak usia dini yang tergabung dalam kelompok usia 4–5 tahun pada tahap persiapan belajar, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 18 anak dalam satu kelompok kelas. Selain peserta didik, pendidik di satuan PAUD tersebut juga dilibatkan sebagai bagian dari subjek penelitian, yakni dalam kapasitasnya sebagai informan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan kondisi perkembangan peserta didik. Penetapan lokasi penelitian dilandasi oleh hasil analisis kebutuhan lapangan yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di PAUD tersebut memerlukan pendekatan yang lebih atraktif dan menyenangkan guna mereduksi kejenuhan anak serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam kegiatan belajar.

1. Pengembangan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan hasil kombinasi antara metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game, yang dirancang secara sinergis untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Pada bagian metode diskusi, kegiatan dilaksanakan dengan cara menyajikan gambar kepada peserta didik, kemudian anak-anak diajak untuk menebak gambar tersebut serta menyebutkan warna dan bentuk yang terdapat di dalamnya. Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman terhadap materi melalui interaksi langsung dan stimulasi visual yang konkret.

Sebagai kelanjutannya, metode Talking Stick Mix Game diimplementasikan dalam format permainan estafet tongkat yang diiringi alunan lagu. Anak-anak duduk melingkar sambil mengoperkan tongkat secara bergiliran, dan ketika lagu dihentikan, anak yang sedang



memegang tongkat diwajibkan menjawab pertanyaan seputar warna atau bentuk yang telah diajarkan. Metode ini secara khusus bertujuan untuk melatih keberanian berbicara sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik melalui suasana belajar yang dikemas dalam nuansa bermain. Pemanfaatan unsur permainan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam mereduksi kejenuhan serta menumbuhkan motivasi belajar anak. Dengan memadukan kedua metode tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengenal dan memahami konsep warna serta bentuk dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

2. Validasi Model dan Instrumen

Sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, model dan instrumen penelitian terlebih dahulu menjalani proses validasi oleh tim validator yang terdiri dari dosen, guru PAUD, dan rekan sejawat. Validasi ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa instrumen yang akan digunakan telah memenuhi standar kelayakan dari segi kesesuaian isi, kejelasan redaksi, serta ketercapaian aspek keterukuran.

Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–4 dengan rincian kategori sebagai berikut: 1 = tidak sesuai; 2 = kurang sesuai; 3 = sesuai; 4 = sangat sesuai.

Hasil penilaian dari seluruh validator selanjutnya dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk menentukan tingkat validitas isi instrumen secara kuantitatif. Semakin tinggi nilai indeks yang diperoleh dan semakin mendekati angka 1, maka instrumen tersebut dinyatakan memiliki tingkat validitas isi yang semakin tinggi.

Rumus Aiken's V

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s = r - lo

r = skor yang diberikan validator

lo = skor terendah

c = jumlah kategori

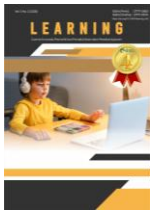
n = jumlah validator

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimanfaatkan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa perangkat yang masing-masing memiliki fungsi spesifik. Pertama, lembar validasi model pembelajaran yang dirancang untuk menilai kelayakan metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game dari segi kesesuaian dan keterlaksanaannya. Kedua, lembar validasi instrumen tes yang digunakan untuk menelaah kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketiga, lembar observasi yang berfungsi sebagai alat pemantau aktivitas peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Keempat, soal posttest yang difungsikan sebagai alat ukur untuk mengetahui capaian kemampuan peserta didik setelah keseluruhan proses pembelajaran diselesaikan.

4. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini ditempuh melalui serangkaian tahapan yang tersusun secara sistematis. Tahap pertama meliputi penyusunan perangkat pembelajaran beserta instrumen penelitian yang diperlukan. Selanjutnya, instrumen yang telah disusun menjalani proses validasi oleh para validator yang berkompeten di bidangnya. Setelah dinyatakan valid, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game sebagai intervensi utama. Pascaintervensi pembelajaran, posttest diselenggarakan guna mengukur kemampuan peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Tahap akhir mencakup pengumpulan, pengolahan, dan analisis data hasil penelitian secara menyeluruh.



5. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengombinasikan analisis kuantitatif sebagai metode utama, yang diperkaya melalui deskripsi kualitatif sebagai data pendukung. Data yang bersumber dari hasil validasi model pembelajaran dan instrumen diolah menggunakan indeks Aiken's V, yakni suatu formula statistik yang digunakan untuk menentukan tingkat validitas isi instrumen berdasarkan agregat penilaian dari para validator. Nilai indeks yang semakin mendekati angka 1 mengindikasikan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas isi yang semakin tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan penelitian.

Sementara itu, data yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif untuk mengkaji ada tidaknya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk pascapenerapan metode Diskusi dan Talking Stick Mix Game. Proses analisis dilakukan melalui perhitungan nilai rata-rata, persentase peningkatan, serta nilai N-Gain yang berfungsi sebagai indikator untuk mengategorikan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik secara terstandar.

Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor yang diperoleh

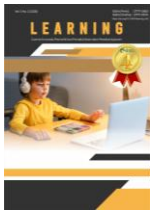
N = jumlah skor maksimal

Guna mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan yang bermakna pada kemampuan peserta didik antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai alat analisis statistik inferensial. Pemilihan uji ini didasarkan pada dua pertimbangan utama: pertama, data yang diperoleh bersumber dari dua pengukuran berpasangan pada kelompok yang sama, yakni hasil pretest dan posttest; kedua, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini tergolong relatif kecil sehingga tidak memenuhi asumsi parametrik. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini mengacu pada nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*), di mana apabila nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan skor posttest peserta didik.

Di samping data kuantitatif, penelitian ini juga memanfaatkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang selanjutnya diolah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai pelengkap dan penguat interpretasi hasil penelitian secara keseluruhan. Analisis pada tahap ini difokuskan pada pendeskripsian berbagai aspek yang teramati selama proses pembelajaran berlangsung, mencakup tingkat aktivitas, antusiasme, keberanian dalam merespons, serta partisipasi peserta didik secara umum. Hasil analisis tersebut kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkatan, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diimplementasikan di lapangan, model pembelajaran Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* di PAUD Kober Darul Huda, Tasikmalaya, telah divalidasi oleh dosen, tutor, dan teman sejawat menggunakan instrumen Uji Validasi Model Pembelajaran. Instrumen ini



mencakup 23 indikator yang terbagi dalam lima dimensi utama: (A) Kesesuaian Konteks & Kebutuhan, (B) Desain Strategi & Metode, (C) Sistem Evaluasi & Instrumen, (D) Kelayakan Implementasi Lapangan, dan (E) Etika Pelaksanaan.

Tabel 1. Hasil Validasi Model Pembelajaran dengan Aiken's V

Aspek	Jumlah Butir	Rata-rata V	Kategori
Perencanaan Pembelajaran	4	0,944	Tinggi
Pelaksanaan Pembelajaran	6	0,926	Tinggi
Materi dan Media	6	0,870	Tinggi
Evaluasi Pembelajaran	4	0,889	Tinggi
Bahasa dan Tampilan	3	0,963	Tinggi
Rata-rata	23	0,913	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, strategi pembelajaran *Diskusi and Talking Stick Mix Game* memperoleh nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,913 dengan kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran memiliki validitas isi yang baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan warna dan bentuk pada anak usia 4–5 tahun. Validasi dilakukan terhadap 23 indikator yang mencakup aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, materi dan media, evaluasi pembelajaran, serta bahasa dan tampilan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh kategori tinggi dengan rentang nilai Aiken's V yang mendekati skor maksimal. Meskipun masih terdapat beberapa indikator yang berada pada kategori sedang, nilai yang diperoleh tetap berada di atas batas kelayakan implementasi sehingga strategi pembelajaran tetap dinyatakan layak digunakan dengan revisi minor.

Desain pembelajaran *Diskusi and Talking Stick Mix Game* dikembangkan untuk mendukung kemampuan berpikir dasar anak usia dini melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan dalam mengenalkan warna dan bentuk geometri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Helfianti et al. (2021) yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun lebih mudah memahami konsep geometri apabila pembelajaran didukung oleh media permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Tabel 2. Data Posttest dan Pre-test

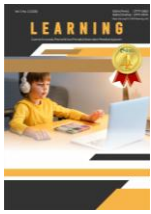
Statistik	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai Rata-rata	60,61	81,11	20,50
Nilai Tertinggi	85	90	
Nilai Terendah	40	74	
Jumlah Peserta Didik	18	18	

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan metode *Diskusi and Talking Stick Mix Game*. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 60,61 pada *pretest* menjadi 81,11 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 20,50 poin. Selain itu, nilai terendah meningkat dari 40 menjadi 74, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 90. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk setelah pembelajaran dilakukan.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest Posttest Peserta Didik

Rata- Rata Pretest	Rata - Rata Posttest	Peningkatan (N-Gain)	Persentase Kenaikan
60,61	81,11	0,52	80,11%

Hasil analisis (tabel 2) menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest peserta didik sebesar 60,61, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 81,11. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 20,50 poin. Jika dihitung menggunakan N-Gain, diperoleh nilai



sebesar 0,52, yang termasuk dalam kategori sedang. Persentase kenaikan relatif terhadap skor awal adalah sebesar 33,82%. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna dan bentuk setelah mengikuti pembelajaran. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, peningkatan ini lebih tepat dimaknai sebagai indikasi efektivitas awal, bukan bukti kausal mutlak bahwa strategi pembelajaran menjadi satu-satunya penyebab peningkatan hasil belajar. Untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest, digunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. (tabel 3). Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor setelah mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari 18 positive ranks, 0 negative ranks, dan 0 ties.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Wilcoxon Test

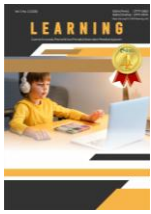
Komponen	Hasil
Negative ranks	0
Positive ranks	18
Ties	0
Mean rank	9,50
Sum of ranks	171,00
Z	-3,729
Asymp. Sig. 2-tailed	< 0,001
Keputusan	H ₀ ditolak
Interpretasi	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Hasil uji statistik (tabel 4) menunjukkan nilai $Z = -3,729$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* berasosiasi dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna dan bentuk.

Pembahasan

Temuan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami macam-macam bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun. Kenaikan skor rata-rata sebesar 20,5 poin membuktikan bahwa materi mengenai pengenalan bentuk dan warna lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan Dhika et al., (2025) bahwa pada anak usia dini telah banyak diteliti dalam berbagai studi, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak secara signifikan dalam proses belajar. Selain itu, peneliti Janah & Ariyani (2022) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat memperbaiki pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Keberhasilan tersebut juga mengindikasikan bahwa perencanaan model yang matang, yang tercermin dari nilai Aiken's V sebesar 0,91, berkontribusi positif terhadap keberhasilan implementasi pembelajaran di kelas.

Efektivitas model ini tidak terlepas dari perpaduan komponen diskusi dengan menggunakan media gambar berbagai bentuk benda sederhana yang dapat dilihat sehari-hari, seperti gambar: bunga, hewan dan barang dengan warna-warna dasar sebagai sarana belajar utama. Dalam pelaksanaannya, anak-anak tidak hanya menerima penjelasan dari pendidik, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi memecahkan masalah apa saja bentuk dan warna yang mereka lihat, serta anak di dorong untuk berani menyampaikan pendapatnya pada tahap diskusi ini. Proses diskusi ini berhasil memancing rasa ingin tahu dan keberanian anak-anak dilihat dari antusias anak saat berdiskusi dan bertanya serta menentukan contoh bentuk



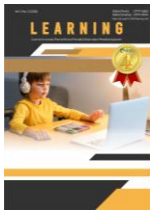
serupa yang ada disekitar mereka. Hal ini termasuk kepada proses refleksi atau mengingat kembali secara berulang apa yang sudah dipelajari. (Utami, 2024) menegaskan bahwa refleksi merupakan hal yang penting setelah proses pembelajaran. Melalui refleksi sederhana, fasilitator atau pendidik dapat menegaskan kembali makna pembelajaran. Aktivitas tersebut sekaligus membantu melatih koordinasi motorik dan meningkatkan konsentrasi anak terhadap detail macam-macam bentuk dan warna yang mereka pelajari.

Dari sisi lain, metode Diskusi dan *Talking Stick mix Game* memberikan dukungan interaktif yang konkret bagi anak usia 4-5 tahun dalam mengenali warna (merah, kuning, hijau) dan bentuk (lingkaran, segitiga, segiempat) secara lebih akurat. Melalui warna dan bentuk yang dibuat dari origami cerah dan menarik, peserta didik dapat menghubungkan visual dengan pengalaman nyata sehari-hari sehingga konsep yang diajarkan lebih cepat dipahami. Media origami tersebut juga membantu menjembatani perbedaan kemampuan awal antar anak, sehingga seluruh peserta didik mampu mencapai nilai minimal 80 pada post-test. Penelitian Azzahra et al., 2026 juga menunjukkan adanya peningkatan hasil pretest dan posttest dalam penelitiannya, tentang penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini, dan hasilnya terbukti bahwa alat permainan edukatif memiliki dampak positif dan signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif pada anak-anak usia dini.

Tahap *Talking Stick Mix Game* menjadi unsur akhir yang melengkapi efektivitas model. Pada tahap ini, anak-anak melingkar sambil memegang estafet spidol sebagai “tongkat pembicara”. Saat lagu diputar dan berhenti pada salah satu anak, anak tersebut diminta menyebutkan bentuk dan warna dari kartu yang ditunjukkan oleh pendidik, sehingga mendorong pemrosesan ulang pengetahuan tentang warna (merah, kuning, hijau) dan bentuk (lingkaran, segitiga, segiempat) dalam kalimat sederhana. Kegiatan estafet yang menyenangkan ini tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi juga melatih kecerdasan interpersonal dan rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun melalui partisipasi bergantian. Oktiwanti et al., (2016) juga menjelaskan model pembelajaran serupa, yaitu metode pembelajaran BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) atau pembelajaran dengan pendekatan sentra dan lingkaran, yaitu metode pembelajaran yang berfokus pada anak, Oktiwanti et al., (2016) menegaskan bahwa pembelajaran anak dengan menggunakan metode permainan dalam sentra dan belajar dari lingkungan merupakan metode yang ideal untuk diterapkan. Selain itu, penelitian Rofiah et al., 2025 juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran terbimbing yang dilakukan, dapat meningkatkan retensi pengetahuan secara signifikan karena melibatkan keterlibatan emosional dalam interaksi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil uji statistik Wilcoxon dengan nilai Z hitung -3,729 memberikan bukti kuat bahwa model pembelajaran Diskusi dan *Talking Stick mix Game* berpengaruh positif terhadap hasil belajar pengenalan warna dan bentuk. Peningkatan yang terjadi bersifat menyeluruh karena dialami oleh seluruh subjek penelitian tanpa pengecualian (yaitu 18 anak). Oleh karena itu, model ini layak direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif bagi pendidik PAUD untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna dan bentuk melalui pembelajaran yang interaktif, konkret, dan menyenangkan. Peningkatan ini tidak hanya tampak pada skor pretest dan posttest, tetapi juga pada keberanian, antusiasme, dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pentingnya percakapan berkualitas dalam pendidikan anak usia dini, karena interaksi antara pendidik dan anak yang ditandai dengan umpan balik yang tepat, penggunaan bahasa yang kaya, serta respons yang peka dapat mendukung perkembangan sosial dan capaian belajar anak (Church et al., 2022; Church &



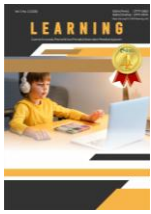
Bateman, 2020, 2022). Dalam konteks penelitian ini, diskusi memberi ruang bagi anak untuk mengamati objek, menyebutkan warna dan bentuk, menjawab pertanyaan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Unsur permainan dalam *Talking Stick Mix Game* memperkuat proses pembelajaran karena anak dilibatkan dalam aktivitas bergiliran, bergerak, mendengarkan, dan berbicara sesuai aturan permainan. Permainan merupakan medium penting dalam pembelajaran anak usia dini karena dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan budaya, meskipun efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas perencanaan dan pelaksanaan kegiatan (Johnson et al., 2019; Sagardia & Juliana, 2025). Walaupun sumber yang tersedia tidak secara langsung membahas *Talking Stick Mix Game*, prinsip dasarnya selaras dengan aktivitas diskusi terstruktur yang membantu anak mengembangkan komunikasi kelompok, menjelaskan ide, mempertimbangkan sudut pandang orang lain, serta terlibat dalam penalaran sederhana (Dawes, 2012). Dengan demikian, *Talking Stick Mix Game* dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat pedagogis untuk menata giliran bicara, meningkatkan fokus, dan memberi kesempatan partisipasi yang lebih merata kepada anak.

Selain itu, penggunaan media visual dan benda konkret membantu anak memahami konsep warna dan bentuk secara lebih mudah karena pembelajaran melibatkan pengalaman langsung. Anak tidak hanya menerima penjelasan verbal, tetapi juga melihat, menunjuk, menyebutkan, dan menghubungkan konsep dengan objek yang dikenali dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini memiliki kesamaan prinsip dengan permainan tradisional yang mendorong partisipasi aktif dan penguatan konteks pedagogis, serta dengan permainan digital yang dapat meningkatkan keterampilan tertentu melalui metode interaktif dan menarik (Cavedini et al., 2020; Sagardia & Juliana, 2025). Oleh karena itu, metode Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran PAUD yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Namun, karena penelitian ini belum menggunakan kelompok kontrol, hasilnya lebih tepat dimaknai sebagai indikasi efektivitas awal yang masih perlu diuji melalui desain eksperimen yang lebih kuat.

KESIMPULAN

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa metode Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* memiliki validitas isi yang tergolong tinggi, sebagaimana tercermin dari perolehan nilai Aiken's V sebesar 0,913. Capaian ini mengindikasikan bahwa rancangan metode pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak untuk diimplementasikan sebagai pendekatan pengenalan warna dan bentuk pada anak dalam rentang usia 4–5 tahun, meskipun beberapa penyesuaian minor masih diperlukan, terutama pada aspek evaluasi dan kelayakan teknis pelaksanaan. Dari sisi efektivitas, perbandingan antara hasil pretest dan posttest memperlihatkan peningkatan kemampuan anak yang cukup berarti, dengan rerata skor yang meningkat dari 60,61 pada pengukuran awal menjadi 81,11 pada pengukuran akhir. Selisih peningkatan tersebut mencapai 20,50 poin, dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang. Pengujian statistik menggunakan Uji Wilcoxon menghasilkan nilai $Z = -3,729$ dengan taraf signifikansi $p < 0,001$, yang secara meyakinkan mengonfirmasi adanya perbedaan bermakna antara skor pretest dan posttest. Sejalan dengan data kuantitatif tersebut, pengamatan selama proses pembelajaran juga menunjukkan perubahan positif pada perilaku belajar anak, yang tampak lebih antusias, lebih berani dalam merespons pertanyaan, serta lebih aktif terlibat dalam setiap kegiatan. Berdasarkan keseluruhan temuan ini, metode Diskusi dan *Talking Stick Mix Game* dapat dinyatakan memperlihatkan indikasi yang kuat sebagai strategi pembelajaran interaktif yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini untuk mengenal konsep warna dan bentuk. Kendati demikian, mengingat penelitian ini menggunakan

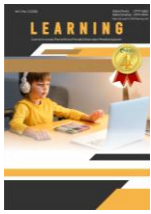


rancangan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, hasil yang diperoleh seyogyanya dimaknai sebagai bukti efektivitas awal yang masih memerlukan pengujian lebih lanjut melalui desain penelitian yang lebih kokoh secara metodologis.

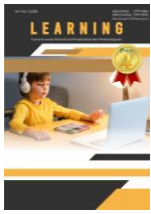
Berkenaan dengan arah penelitian ke depan, terdapat beberapa rekomendasi konkret yang layak dipertimbangkan. Pertama, penelitian lanjutan disarankan untuk mengadopsi desain eksperimen yang menyertakan kelompok kontrol, seperti *quasi-experimental design* atau *randomized controlled trial*, guna menghasilkan bukti efektivitas yang lebih kuat sekaligus meminimalkan potensi bias seleksi. Kedua, replikasi penelitian perlu diupayakan pada kelompok usia yang berbeda misalnya anak usia 3–4 tahun atau 5–6 tahun untuk menguji sejauh mana metode ini dapat diterapkan secara efektif pada rentang usia prasekolah yang lebih luas. Ketiga, penelitian berikutnya sebaiknya melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan latar belakang yang lebih heterogen, baik dari aspek letak geografis (perkotaan maupun pedesaan), kondisi sosial ekonomi keluarga, maupun karakteristik kelembagaan PAUD yang beragam, sehingga temuan yang dihasilkan memiliki daya generalisasi yang lebih luas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Keempat, pengembangan instrumen evaluasi yang lebih terstandarisasi dan telah tervalidasi secara psikometrik turut direkomendasikan agar pengukuran kemampuan anak dapat dilakukan dengan tingkat objektivitas dan reliabilitas yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, S. N., Hoerniasih, N., & Muis, A. (2023). Penggunaan metode pembelajaran berbasis belajar kelompok dalam meningkatkan keaktifan komunikasi anak usia dini di PAUD Angrek Cibinong Kabupaten Bogor. *Jendela PLS*, 8(2), 124–134. <https://doi.org/10.37058/jpls.v8i2.8013>
- Agustina, & Arif, M. (2023). Penggunaan permainan balok untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4–5 tahun. *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)*, 7(2), 529–537. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/view/2423>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Arisanti, F., Wahyudi, M., & Muttaqin, M. 'Azim. (2024). Pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini: Menyelaraskan aspek kognitif, emosional dan sosial. *JOECES (Journal of Early Childhood Education Studies)*, 4(1), 33–72. <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72>
- Ariyanti, F., & Damanik, S. H. (2023). Pengaruh kegiatan kolase terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD Harapan Ummat TA 2022/2023. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 437–444. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.5243>
- Azzahra, N., Khoirida, A. N., Farhani, F., Mirari, F. M., Samiyono, Novrizal, N., & Mufaridho, L. M. W. (2026). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif dalam pengenalan warna dan bentuk. *Jurnal Sinar*, 2(2), 152–159. <https://doi.org/10.65678/sinar.v2i02.344>
- Cavedini, P., Bertagnolli, S. de C., Peres, A., & Locatelli, E. L. (2020). Educational game for laterality development in early childhood and the importance of participatory design. *International Symposium on Computers in Education*.
- Church, A., & Bateman, A. (2020). Conversation analytic role-play method (CARM) for early childhood teacher education. *Teacher Development*, 24(5), 652–668. <https://doi.org/10.1080/13664530.2020.1820371>



- Church, A., & Bateman, A. (2022). *Talking with children: A handbook on interaction in early childhood education*. Cambridge University Press.
- Church, A., Bateman, A., & Danby, S. (2022). *Conversation analysis for early childhood teachers*. <https://doi.org/10.1017/9781108979764.002>
- Dawes, L. (2012). *Talking points: Discussion activities in the primary classroom*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203818695>
- Dhika, H., Destiawati, F., Surajiyo, & Suwarno, N. (2025). Pengenalan huruf dan angka pada pembelajaran bermain di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v2i1.144>
- Febriyanti, Novianti, R., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh media *loose part* terhadap perkembangan motorik halus pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 392–408. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10114847>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan media permainan Game Geo Bus (GGS) untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4–5 tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>
- Janah, S. M., & Ariyani, D. (2022). Pemanfaatan game edukasi Marbel Angka berbasis Android sebagai media pengenalan angka pada anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 24–32. <https://doi.org/10.24853/yby.6.2.24-32>
- Johnson, J. E., Celik, S. S., & Al-Mansour, M. (2019). Play in early childhood education (pp. 265–274). Routledge.
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini ramah anak. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Oktiawanti, L., Syaefuddin, S., & Karwati, L. (2016). ITGbM pelatihan penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* berbasis pesantren bagi tutor PAUD di Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, 2(2). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4124560>
- Rizqana, A., Herlina, & Rusmayadi. (2023). Pengaruh permainan *expression board* terhadap kemampuan mengenal ekspresi emosi anak usia 4–5 tahun di PAUD Ceria Adhyaksa Kota Makassar. *Jurnal Jendela Bunda*, 11(1), 71–81. <https://doi.org/10.32534/jjb.v11i1.4415>
- Rofiah, R. T., Dewi, M. K., Azizah, F. N., Indasah, Sholikhah, M., Rahayu, R., & Indramawan, A. (2025). Workshop penggunaan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenal budaya Indonesia kepada anak usia dini. *Sciences Du Nord Community Service*, 2(2), 86–107. <https://doi.org/10.71238/sncs.v2i02.111>
- Sagardia, Q., & Juliana, K. (2025). *Parentalidad lúdica: Juegos tradicionales en entornos pedagógicos en aulas de educación inicial en Perú* (5[10]). Ediciones Clío, Academia de la Historia del Estado Zulia y Centro Zuliano de Investigaciones Genealógicas. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15548843>
- Susanti, R. A., & Yasniar. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui eksperimen warna di kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur. *Jurnal*



- Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 83–92. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v5i2.1445>
- Ulfa, F. N., Hafidah, R., Dewi, N. K., & Maret, U. S. (2020). Mengenal bentuk geometri melalui pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* pada anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 42–96. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.39354>
- Usman, Harpina, Syamsuardi, Amri, N. A., & Sadaruddin. (2023). *No title. ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, dan Sastra*, 1(2), 68–77. <https://doi.org/10.59638/isolek.v1i2.113>
- Utami, R. D. (2024). Refleksi pengembangan keprofesian guru PAUD melalui pendekatan proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1637–1646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.4569>
- Vriegde, M. I., & Pudyaningtyas, A. R. (2025). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5–6 tahun melalui permainan estafet. *Jurnal UNS (Universitas Sebelas Maret)*, 12(1), 147–157. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v7i2.108622>
- Yusuf, R. N., Siti, N. T. A. A. K., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>