



Meningkatkan Pemahaman Warna dan Angka pada Anak ADHD melalui Metode Pembelajaran Interaktif di TK Keledang Samarinda

Devi Triana Susanti¹, Ratih Amalia^{2*}, Salsabilla Amara³, Nurhidayah⁴, Safrah⁵, Sinar⁶, Erna Sari⁷

^{1,2,3,4} Universitas Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, ^{5,6,7} TK Keledang Samarinda

Received: December 9th, 2024; Revised: December 19th, 2024; Accepted: January 14th, 2025; Published: January 17th, 2025

Abstrak

Anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti warna dan angka, yang memengaruhi perkembangan kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman warna dan angka pada anak ADHD melalui metode pembelajaran interaktif di TK Keledang Samarinda. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan dua anak ADHD berusia 6 dan 7 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, tes berbasis gambar, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman warna dan angka, dari 41,6% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus kedua. Metode pembelajaran interaktif berbasis media visual dan manipulatif, seperti kartu angka berwarna dan permainan tebak warna, berhasil meningkatkan fokus, partisipasi aktif, dan motivasi belajar anak. Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan, seperti ketidaksesuaian pembiasaan antara sekolah dan rumah serta minimnya variasi media pembelajaran. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang berbasis pengalaman langsung efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak ADHD. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan pelibatan orang tua secara intensif untuk memperkuat konsistensi pembelajaran di rumah dan sekolah. Penelitian lebih lanjut dengan jumlah subjek yang lebih besar juga diperlukan untuk memastikan validitas hasil.

Kata kunci: ADHD, pembelajaran interaktif, warna, angka

Abstract

Children with *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) often encounter difficulties in grasping basic concepts such as colors and numbers, which are crucial for their cognitive development. This study aims to enhance the understanding of colors and numbers in ADHD children through interactive learning methods at TK Keledang Samarinda. The research utilized a Classroom Action Research (CAR) design over two cycles, involving two ADHD children aged 6 and 7. Data were collected using observations, image-based tests, interviews, and documentation, followed by qualitative and quantitative analyses. The results revealed a substantial improvement in color and number comprehension, increasing from 41.6% in the pre-cycle to 87.5% in the second cycle. Interactive learning methods employing visual and manipulative media, such as colored number cards and color-matching games, effectively boosted the children's focus, active participation, and learning motivation. However, challenges such as inconsistent reinforcement between home and school practices and limited variation in learning media were identified. This study demonstrates that hands-on, interactive learning approaches effectively support the cognitive development of ADHD children. The findings highlight the importance of engaging, experience-based methods tailored to individual needs. Recommendations for future research include developing more innovative learning media and fostering greater parental involvement to ensure consistency in learning practices across environments. Further studies involving larger samples are recommended to validate these findings and explore broader applications in early childhood education.

Keywords: ADHD, interactive learning, color comprehension, number comprehension

Copyright (c) 2025 Devi Triana Susanti, Ratih Amalia, Salsabilla Amara, Nurhidayah, Safrah, Sinar, Erna Sari

* Correspondence Address:

Email Address: ratihlia7423@gmail.com

A. Pendahuluan

Dalam pendidikan anak usia dini, pemahaman terhadap konsep dasar seperti pengenalan warna dan angka memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Peran krusial pendidikan anak usia dini dalam membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat, diperlukan strategi efektif yang dapat menjawab kebutuhan unik anak dengan ADHD, sehingga mereka memiliki peluang yang setara untuk mengembangkan keterampilan kognitif penting seperti pengenalan warna.(Alfiyah et al., 2023)

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, anak-anak dengan ADHD menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar seperti warna dan angka, yang memerlukan perhatian dan konsentrasi lebih (Rina Mulyati, 2023). Pemahaman warna merupakan aspek fundamental dalam perkembangan kognitif anak, karena berkontribusi pada kemampuan pengenalan pola, pengelompokan objek, dan komunikasi visual (Milawati et al., 2021) Namun, tanpa intervensi pembelajaran yang tepat, keterbatasan dalam memahami warna dapat menghambat perkembangan akademik dan sosial anak ADHD, menjadikan isu ini sebagai area penting untuk dieksplorasi dan diintervensi melalui metode yang inovatif.

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah gangguan *neurodevelopmental* yang ditandai dengan kesulitan dalam mempertahankan fokus terhadap tugas yang diberikan, memusatkan perhatian, impulsivitas, dan hiperaktivitas, yang seringkali memengaruhi kemampuan anak untuk belajar secara efektif dengan metode pembelajaran konvensional (Mansyur et al., 2024). Sebagaimana dalam (Rosyad & Tarihoran, 2022) mengemukakan bahwa *American Psychiatric Association* melalui DSM IV T-R mengungkapkan 3 karakteristik utama gangguan ADHD yaitu inatensi (kesulitan memusatkan perhatian) anak gagal memperhatikan detail sesuatu atau membuat ceroboh, cenderung fokus pada keinginannya sendiri tanpa tujuan jelas, mudah teralihkan sehingga menyerap informasi tidak utuh. Mengalami kesulitan memusatkan perhatian pada tugas atau kegiatan bermain, tidak mendengarkan saat diajak bicara langsung dan kesulitan mengikuti instruksi (Ali & Sahal, n.d.). Impulsivitas (kesulitan mengendalikan dorongan) anak sering menghindari, tidak menyukai mengerjakan tugas-tugas yang membutuhkan usaha mental berkelanjutan, misalnya menyelesaikan pekerjaan sekolah. Anak ADHD juga mudah teralihkan oleh rangsangan dari luar, sehingga konsentrasi mereka sering terganggu selama proses belajar atau kegiatan lainnya. Hiperaktivitas yaitu perilaku yang berlebihan dan sulit dikendalikan, seperti sering berbicara secara berlebihan, memberikan jawaban sebelum pertanyaan selesai disampaikan, serta kesulitan menunggu giliran (Abidin, 2023). Anak ADHD juga cenderung sering mengganggu atau menginterupsi orang lain, misalnya dengan memotong pembicaraan atau mengganggu jalannya permainan (Latif et al., 2024).

Maka dari itu, tentu saja berbagai hal tersebut dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengikuti instruksi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar yang efektif. Kurangnya pemahaman dan edukasi mengenai ADHD sering kali membuat orang tua menganggap bahwa perilaku seperti sulit berkonsentrasi, hiperaktif, dan impulsif adalah hal yang wajar terjadi pada anak karena dianggap sebagai bagian dari tahap perkembangan mereka (Bahsoan, 2022). Akibat dari persepsi ini adalah keterlambatan orang tua dalam mengenali serta menangani gangguan tersebut, sehingga anak tidak segera mendapatkan intervensi yang tepat (Safrizal et al., 2022). Maka dari itu, pada tahap ini anak dengan ADHD memerlukan pendekatan pendidikan yang sesuai, yang tidak hanya mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif mereka tetapi juga memperhatikan cara-cara untuk mendukung mereka dalam mengelola perhatian dan memfasilitasi pembelajaran.

Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa anak-anak melalui tahapan perkembangan tertentu dalam memahami dunia mereka, termasuk pengenalan terhadap konsep-konsep dasar seperti warna dan angka (Huda & Susdarwono, 2023). Namun, pada anak dengan ADHD tahapan ini mungkin terlambat atau terhambat, yang mengharuskan penerapan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dalam konteks ini, pendidikan anak usia dini memainkan peran penting sebagai dasar bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, dimana pendekatan yang berbasis pengalaman langsung dan metode pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi perkembangan optimal mereka.

Pengenalan warna pada anak usia dini merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif mereka, karena warna tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga berperan dalam pemahaman konsep dasar seperti kategori, pengelompokan, dan hubungan antar objek (Dani et al., 2023). Pemahaman warna yang baik akan membantu anak dalam mengenali dunia sekitar mereka dengan lebih baik, serta meningkatkan keterampilan dalam mengenali perbedaan dan pola. Pada anak dengan ADHD, kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada warna tertentu bisa menjadi tantangan, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif dan inovatif (Raudatul Jannah & Dwi Putri Fatmawati, 2023). Dalam hal ini, metode pembelajaran interaktif berperan penting untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, dengan memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek dan situasi yang relevan (Manoi & Soesanto, 2022a). Oleh karena itu, penggabungan metode pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan berbasis pengalaman menjadi kunci dalam mendukung anak ADHD dalam memahami warna dan angka secara lebih mendalam.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman warna pada anak dengan ADHD. Metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aktivitas visual, manipulatif, dan partisipasi aktif, diyakini dapat mengatasi keterbatasan perhatian dan memaksimalkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024). Pernyataan tersebut relevan dengan hasil penelitian yang berjudul “Implementasi Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Atensi Belajar Siswa ADHD”, yang membuktikan bahwa metode demonstrasi memberikan dampak yang sangat baik bagi anak ADHD dan penerapan metode ini juga dioptimalkan melalui evaluasi mingguan agar menjadi dasar perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran mereka (As’ad, 2020). Walaupun kedua metode ini berbeda, tapi memiliki kesamaan yaitu dalam pendekatan aktif yang berpusat pada anak, melibatkan visual dan praktik langsung, serta melibatkan anak agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi efektivitas metode interaktif dalam pengajaran warna dan angka pada anak ADHD masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk menguji dan mengembangkan pendekatan tersebut dalam konteks pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman warna dan angka pada anak ADHD, memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dan memperluas wawasan dalam bidang pendidikan anak usia dini

B. Tinjauan Pustaka

1. Pemahaman Warna dan Angka pada Anak Usia Dini

Pengenalan warna dan angka pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif dan sosial. Warna berperan sebagai sarana komunikasi visual dan membantu anak mengenali pola, mengelompokkan objek, serta memahami hubungan antar objek (N. S. Sari & Syafi’i, 2021). Sementara itu, pengenalan angka membantu anak memahami simbol numerik serta konsep kuantitas dan urutan, yang

esensial dalam pengembangan kemampuan logis dan abstrak. Namun, anak dengan ADHD sering menghadapi tantangan dalam memfokuskan perhatian pada pembelajaran ini, sehingga pendekatan yang menarik dan interaktif diperlukan (Rokhadi, 2019)

2. Karakteristik dan Tantangan pada Anak ADHD

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah gangguan perkembangan neurobiologis yang ditandai oleh inatensi (kesulitan fokus), impulsivitas, dan hiperaktivitas (Rosyad & Tarihoran, 2022). Ketiga karakteristik ini sering kali menghambat proses belajar anak ADHD, terutama dalam mengenali konsep dasar seperti warna dan angka. Anak ADHD cenderung mudah teralihkan, mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi, dan memerlukan stimulasi visual serta aktivitas yang berpusat pada mereka agar pembelajaran menjadi efektif (Anenda et al., 2024)

3. Metode Pembelajaran Interaktif sebagai Solusi

Metode pembelajaran interaktif merupakan pendekatan berbasis pengalaman langsung yang melibatkan partisipasi aktif anak. Media seperti kartu angka berwarna, permainan mencocokkan warna, atau puzzle visual membantu meningkatkan keterlibatan anak ADHD, sekaligus mengatasi hambatan konsentrasi (Inrafa et al., 2024). Metode ini menekankan aktivitas visual dan manipulatif yang memberikan stimulasi multisensorik, sehingga menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Manoi & Soesanto, 2022)

4. Pendekatan Teoretis dalam Pendidikan Anak ADHD

Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret. Bagi anak ADHD, pendekatan berbasis pengalaman langsung menjadi cara efektif untuk mengatasi hambatan kognitif (Huda & Susdarwono, 2023). Pembelajaran interaktif juga mendukung teori pendidikan berbasis pengalaman, di mana aktivitas langsung membantu anak memahami konsep abstrak seperti warna dan angka secara lebih bermakna (Suryani & Haenilah, 2018)

5. Penelitian Terkait Efektivitas Metode Interaktif

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis interaksi aktif dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan anak ADHD dalam proses belajar. Namun, masih diperlukan eksplorasi lebih lanjut untuk menguji efektivitas pendekatan ini secara spesifik dalam pengajaran warna dan angka (Rosyad & Tarihoran, 2022)

C. Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam dua siklus. Subjek penelitian yaitu anak usia 6 tahun yang berinisial TH dan 7 tahun yang berinisial KH dengan disabilitas ADHD di TK Keledang Samarinda, yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan diagnosis medis dan observasi guru. Penelitian ini dimulai dengan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 yang dilaksanakan pada tanggal 18 November sampai tanggal 25 November 2024, dilakukan dalam 2 siklus sebanyak 2 kali pertemuan setiap siklus. Prosedur penelitian mencakup penerapan metode *Problem-Based Learning* (PBL) dengan lima sintaks utama yaitu orientasi terhadap masalah, organisasi untuk belajar, penyelidikan mandiri, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi (Ardana et al., 2024) Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik berikut dan penjelasan mengenai instrumen penelitiannya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan menggunakan lembar *checklist* yang mencakup indikator pemahaman warna dan perilaku anak selama pembelajaran

berlangsung. Indikator tersebut meliputi kemampuan mengenali warna, partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning (PBL)*, serta kemampuan anak mempertahankan fokus selama kegiatan.

2. Tes pemahaman warna berbasis gambar

Tes ini digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk mengukur perkembangan kognitif anak dalam mengenali dan memahami warna. Instrumen yang digunakan dalam tes ini berupa gambar angka berwarna yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak ADHD dalam mengidentifikasi, membedakan, dan menyebutkan warna, baik secara individual maupun dalam konteks yang lebih kompleks seperti pengenalan angka.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan menggunakan lembar panduan semi-terstruktur yang berisi daftar pertanyaan untuk guru. Panduan ini dirancang untuk menggali informasi tentang perkembangan pemahaman warna pada anak dan tantangan yang dihadapi selama pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar atau merekam aktivitas anak selama pembelajaran termasuk interaksi anak, ekspresi mereka, serta hasil karya menggunakan kamera. Hasil dokumentasi ini berfungsi sebagai data tambahan yang mendukung analisis.

Data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif melalui reduksi dan interpretasi data, serta analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan pemahaman warna dan angka di setiap siklus. Triangulasi data dilakukan untuk memastikan validitas hasil penelitian. Berikut dilampirkan tabel indikator ketercapaian yang merupakan instrumen penilaian:

Tabel 1. Indikator ketercapaian yang merupakan instrumen penilaian

Indikator	1	2	3	4
Mengenal angka	Anak belum mampu mengenal angka yang diberikan.	Anak mulai mampu mengenal beberapa angka dengan bantuan guru atau alat bantu.	Anak mampu mengenal sebagian besar angka dengan baik tanpa banyak bantuan.	Anak mampu mengenal semua angka yang diberikan dengan baik dan konsisten.
Mengenal warna	Anak belum mampu mengenal warna.	Anak mulai mampu mengenal beberapa warna dengan arahan dan contoh dari guru.	Anak mampu mengenal sebagian besar warna yang diberikan dengan tepat.	Anak mampu mengenal semua warna dengan baik dan mampu menyebutkan secara konsisten.

Menyebutkan angka dan warna	Anak belum mampu menyebutkan angka dan warna.	Anak mulai mampu menyebutkan beberapa angka dan warna dengan bantuan guru atau contoh dari sekitarnya.	Anak mampu menyebutkan sebagian besar angka dan warna dengan benar, meskipun masih ragu-ragu.	Anak mampu menyebutkan semua angka dan warna dengan lancar, jelas, dan konsisten.
------------------------------------	---	--	---	---

Teknik statistik sederhana untuk menghitung hasil penilaian berdasarkan indikator ketercapaian telah ditentukan yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase

F = Total skor

N = Jumlah skor maksimal

$$N = (\text{Jumlah anak} \times (\text{Jumlah indikator} \times \text{Bobot nilai tertinggi}))$$

$$\begin{aligned} N &= 2 \times (3 \times 4) \\ &= 2 \times 12 \\ &= 24 \end{aligned}$$

Jadi, analisis data kuantitatif dari pra-siklus sampai dengan siklus II menggunakan rumus penghitungan tersebut untuk melihat apakah ada peningkatan terhadap anak melalui hasil penghitungan persentase.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Pra-Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pemahaman anak ADHD di TK Keledang Samarinda terhadap konsep warna dan angka masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kemampuan anak-anak yang belum optimal dalam mengenali dan menyebutkan warna dasar maupun angka secara mandiri. Hasil dari pra-siklus dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pra Siklus

No	Inisial Nama Anak	Indikator		
		Mengenal warna	Mengenal angka	Menyebutkan angka dan warna
I.	TH	2	2	1
II.	KH	2	2	1
Total skor		10		

Persentase hasil pra-siklus yaitu:

$$\frac{10}{24} \times 100\% = 41,6\%$$

Hasil yang diperoleh sangat rendah, sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional cenderung kurang menarik perhatian anak-anak dengan kebutuhan khusus, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk fokus dan memahami materi. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif, seperti penerapan metode pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik anak ADHD. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap warna dan angka melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dijabarkan sebagai berikut:

- a) Berdiskusi dengan wali kelas mengenai materi dan strategi yang akan dilakukan untuk penelitian ini
- b) Menentukan materi sesuai dengan modul ajar
- c) Membuat rancangan pembelajaran
- d) Membuat media pembelajaran kartu angka

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berdasarkan RPP yang telah dibuat guru melaksanakan kegiatan mengenalkan konsep warna dan angka kepada anak-anak dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu angka berwarna, yang dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan warna dan angka secara bertahap melalui aktivitas menyenangkan, seperti menunjuk warna pada kartu dan meminta anak menyebutkannya. Anak-anak juga diajak bermain tebak warna dan angka sebagai bagian dari pengenalan materi.

Pada pertemuan kedua pembelajaran difokuskan pada pencapaian indikator, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan warna dan angka dengan benar. Guru menggunakan media kartu angka berwarna yang sama untuk memperkuat pemahaman. Anak-anak diberikan kesempatan untuk secara mandiri menyebutkan warna dan angka yang ditunjukkan pada kartu. Aktivitas ini dilengkapi dengan umpan balik positif untuk setiap keberhasilan anak, guna meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

3. Tahap Observasi

Pada tahap observasi Siklus 1, guru melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran anak-anak untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konsep warna dan angka. Selama proses ini, metode pembelajaran interaktif yang digunakan melibatkan media kartu angka berwarna sebagai alat utama. Anak-anak diberikan kegiatan yang terstruktur, seperti menunjuk warna dan angka pada kartu, menyebutkan nama warna, dan bermain tebak warna serta angka.

Tabel 3. Hasil Siklus 1

No	Inisial Nama Anak	Indikator		
		Mengenal warna	Mengenal angka	Menyebutkan angka dan warna
I.	TH	3	3	3
II.	KH	3	2	1
Total skor		15		

Berdasarkan hasil pengamatan, anak dengan inisial TH menunjukkan pencapaian skor sebesar 9, sementara anak dengan inisial KH memperoleh skor 6 sehingga total skor mereka adalah 15.

Persentase hasil dari total skor ketercapaian indikator yaitu:

$$\frac{15}{24} \times 100\% = 62,5\%$$

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan, dengan persentase keberhasilan sebesar 62,5%. Meskipun terdapat peningkatan, hasil ini mengindikasikan bahwa pemahaman anak masih memerlukan penguatan agar lebih optimal.

4. Tahap Refleksi

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman warna dan angka pada anak ADHD di TK Keledang Samarinda, terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan berdasarkan hasil refleksi bersama rekan sejawat. Kelemahan tersebut meliputi:

1. Ketidaksesuaian Pola Pembiasaan di Rumah dan Sekolah

Meskipun anak telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengenal dan menyebutkan angka serta warna, penerapan pola pembiasaan yang tidak selaras antara sekolah dan rumah menjadi kendala. Sekolah telah menanamkan pendisiplinan yang baik, namun kurangnya konsistensi penerapan di rumah menyebabkan bias dalam pembentukan kebiasaan positif pada anak.

2. Konsentrasi Anak yang Fluktuatif

Anak ADHD cenderung mengalami kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi dalam durasi tertentu, sehingga pelaksanaan pembelajaran interaktif sering kali terganggu.

3. Variasi Media Pembelajaran yang Kurang

Media pembelajaran yang digunakan dalam metode interaktif belum sepenuhnya variatif dan menarik, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut untuk mempertahankan minat anak selama kegiatan berlangsung.

4. Kesulitan dalam Pengelolaan Kelas

Dinamika kelas menghadirkan tantangan tersendiri, terutama dalam memberikan perhatian khusus kepada anak ADHD tanpa mengabaikan kebutuhan anak lainnya dalam proses pembelajaran.

5. Minimnya Pelibatan Orang Tua dalam Kegiatan

Rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendukung penerapan metode pembelajaran interaktif, baik di rumah maupun dalam kolaborasi dengan pihak sekolah, menghambat penguatan pemahaman anak di luar lingkungan sekolah.

c. Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dijabarkan sebagai berikut:

- a) Berdiskusi dengan wali kelas mengenai materi dan strategi yang akan dilakukan untuk siklus II
- b) Menentukan materi sesuai dengan modul ajar
- c) Membuat rancangan pembelajaran
- d) Membuat media pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pada pertemuan pertama, guru mengenalkan konsep warna dan angka kepada anak-anak dengan menggunakan metode interaktif. Media pembelajaran yang digunakan adalah kombinasi kertas origami berwarna dan kartu angka. Guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan warna dasar melalui kertas origami, seperti merah, biru, kuning, dan hijau. Setiap warna diperkenalkan secara visual dengan penjelasan verbal, diikuti oleh aktivitas sederhana seperti menyentuh dan menunjukkan warna yang disebutkan oleh guru. Setelah anak-anak mulai memahami warna, guru mengintegrasikan kartu angka ke dalam pembelajaran. Anak-anak diajak mengenal angka secara bertahap (misalnya angka 1–5) dengan meminta mereka menyebutkan angka yang ditunjukkan pada kartu. Pembelajaran diselingi dengan permainan sederhana, seperti mencocokkan warna kertas origami dengan kartu angka tertentu, untuk menjaga antusiasme anak-anak selama kegiatan berlangsung.

Pada pertemuan kedua, yang juga berdurasi 30 menit, kegiatan difokuskan pada pencapaian indikator keberhasilan anak dalam menyebutkan warna dan angka dengan benar. Guru tetap menggunakan media kertas origami berwarna dan kartu angka yang sama untuk memperkuat pemahaman dan menjaga konsistensi pembelajaran. Anak-anak diajak secara individual untuk menyebutkan warna dan angka yang ditunjukkan oleh guru. Guru memberikan instruksi secara bertahap, misalnya menunjuk warna tertentu dan meminta anak-anak untuk mengidentifikasinya, kemudian dilanjutkan dengan angka. Untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi, guru memberikan pujian dan umpan balik positif kepada anak-anak yang berhasil menjawab dengan benar. Aktivitas ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap anak mencapai indikator pembelajaran, yaitu mengenali dan menyebutkan warna serta angka dengan benar.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi pada Siklus 2 dilakukan dengan melanjutkan metode pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus 1. Guru kembali menggunakan media kartu angka berwarna, namun dengan penambahan variasi kegiatan untuk lebih memotivasi anak dalam belajar. Pada tahap ini, anak-anak diberikan kesempatan lebih besar

untuk secara mandiri menyebutkan warna dan angka yang ditunjukkan pada kartu, disertai dengan umpan balik positif untuk setiap keberhasilan mereka.

Tabel 4. Hasil Siklus 2

No	Inisial Nama Anak	Indikator		
		Mengenal warna	Mengenal angka	Menyebutkan angka dan warna
I.	TH	4	4	4
II.	KH	4	4	1
Total skor		21		

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus 1. Anak berinisial TH memperoleh skor 16, sedangkan anak berinisial KH mendapatkan skor 9 sehingga total skor mereka adalah 21 dan hampir mencapai skor maksimal yaitu 24.

Persentase hasil dari total skor ketercapaian indikator yaitu:

$$\frac{21}{24} \times 100\% = 87,5\%$$

Dengan hasil ini, persentase keberhasilan pada Siklus 2 mencapai 87,5%, yang mencerminkan peningkatan pemahaman anak terhadap konsep warna dan angka.

4. Tahap Refleksi

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman warna dan angka pada anak ADHD di TK Keledang Samarinda, terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan berdasarkan hasil refleksi bersama rekan sejawat. Kelemahan tersebut meliputi:

1. Ketidaksesuaian Pola Pembiasaan di Rumah dan Sekolah

Meskipun anak telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengenal dan menyebutkan angka serta warna, penerapan pola pembiasaan yang tidak selaras antara sekolah dan rumah menjadi kendala. Sekolah telah menanamkan pendisiplinan yang baik, namun kurangnya konsistensi penerapan di rumah menyebabkan bias dalam pembentukan kebiasaan positif pada anak.

2. Konsentrasi Anak yang Fluktuatif

Anak ADHD cenderung mengalami kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi dalam durasi tertentu, sehingga pelaksanaan pembelajaran interaktif sering kali terganggu.

3. Variasi Media Pembelajaran yang Kurang

Media pembelajaran yang digunakan dalam metode interaktif belum sepenuhnya variatif dan menarik, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut untuk mempertahankan minat anak selama kegiatan berlangsung.

4. Kesulitan dalam Pengelolaan Kelas

Dinamika kelas menghadirkan tantangan tersendiri, terutama dalam memberikan perhatian khusus kepada anak ADHD tanpa mengabaikan kebutuhan anak lainnya dalam proses pembelajaran.

5. Minimnya Pelibatan Orang Tua dalam Kegiatan

Rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendukung penerapan metode pembelajaran interaktif, baik di rumah maupun dalam kolaborasi dengan pihak sekolah, menghambat penguatan pemahaman anak di luar lingkungan sekolah.

d. Hasil Rekapitulasi Nilai dari Pra-Siklus-Siklus II

Tabel 5. hasil rekapitulasi skor dari pra-siklus sampai dengan siklus II

Pra-Siklus			Siklus I	Siklus II
No	Nama Anak	Skor	Skor	Skor
1.	TH	5	9	12
2.	KH	5	6	9
Hasil Persentase		41,6%	62,5%	87,5%



Gambar 1. Grafik Setiap Siklus

2. Pembahasan

a. Siklus I

Pada siklus pertama, Ananda TH menunjukkan performa yang baik dalam pembelajaran interaktif untuk mengenal warna dan angka. Dari tiga indikator yang digunakan, yaitu mengenal warna, mengenal angka, serta menyebutkan warna dan angka, TH memperoleh skor maksimal untuk setiap indikator, yaitu skor 3, dengan total nilai 9. Hal ini menunjukkan bahwa TH memiliki kemampuan kognitif yang unggul dalam memahami konsep warna dan angka. Hal ini menunjukkan bahwa TH

memiliki pemahaman konsep yang baik, yang sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak usia dini yang menyebutkan bahwa pengenalan warna merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif, karena warna membantu anak memahami kategori, pengelompokan, dan hubungan antar objek (Dani et al., 2023). Namun, kelemahan utama yang terlihat pada TH adalah ketidakmampuannya untuk mempertahankan fokus lebih dari 1 menit selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Karakteristik ini sejalan dengan teori ADHD menurut DSM IV T-R yang menjelaskan bahwa inatensi, atau kesulitan mempertahankan perhatian, sering terjadi pada anak dengan ADHD. Mereka mudah teralih oleh rangsangan eksternal, sehingga konsentrasi mereka sulit dijaga dalam waktu lama (Rosyad & Tarihoran, 2022). Meski sudah memahami materi yang diajarkan, ketidakstabilan konsentrasi menjadi tantangan besar yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini konsisten dengan karakteristik umum anak ADHD yang sering kali kesulitan mempertahankan perhatian untuk durasi yang cukup lama (L. M. Sari & Marlina, 2020).

Pada siklus pertama, Ananda KH menunjukkan hasil yang bervariasi pada ketiga indikator pembelajaran. Pada indikator mengenal warna, KH memperoleh skor 3, yang menunjukkan bahwa ia mampu mengenali warna dengan baik. Namun, pada indikator mengenal angka, KH hanya memperoleh skor 2, yang mengindikasikan pemahaman yang cukup tetapi belum maksimal. Sedangkan pada indikator menyebutkan warna dan angka, KH hanya memperoleh skor 1. Kelemahan utama pada KH adalah ia mampu memahami instruksi guru dan mengetahui jawaban yang benar, tetapi ia enggan untuk mengungkapkan atau menyebutkan warna dan angka tersebut secara verbal. Karakteristik ini sesuai dengan teori ADHD menurut DSM IV T-R, yang menyatakan bahwa anak ADHD sering kali menunjukkan impulsivitas dan kesulitan mengikuti instruksi atau berbicara meskipun memahami tugas yang diberikan (Rosyad & Tarihoran, 2022). Hal ini kemungkinan berkaitan dengan karakteristik ADHD yang dapat menyebabkan anak merasa cemas atau enggan untuk berbicara di depan orang lain, meskipun sebenarnya ia memahami materi yang diajarkan.

b. Siklus II

Pada siklus kedua, TH menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Untuk ketiga indikator, yaitu mengenal warna, mengenal angka, serta menyebutkan warna dan angka, TH berhasil memperoleh skor sempurna (4) di setiap indikator, dengan total nilai 12. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang digunakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman TH terhadap materi yang diajarkan. Namun, meskipun hasil penilaiannya optimal, masalah dalam mempertahankan fokus tetap menjadi kendala utama. Konsentrasi TH tetap sulit dipertahankan lebih dari 1 menit. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun TH memiliki kecerdasan yang tinggi, upaya lebih lanjut perlu dilakukan untuk membantu anak meningkatkan kemampuan regulasi diri, khususnya dalam memperpanjang durasi konsentrasinya.

Pada siklus kedua, KH menunjukkan peningkatan signifikan pada dua indikator pertama. Untuk indikator mengenal warna dan mengenal angka, KH berhasil mencapai skor 4 pada masing-masing indikator, yang menunjukkan pemahaman yang sempurna. Namun, pada indikator menyebutkan warna dan angka, KH masih memperoleh skor 1, tanpa ada perubahan dari siklus sebelumnya. Kendala utama

pada KH adalah ketidakinginannya untuk berbicara, meskipun ia memahami konsep yang diajarkan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang digunakan efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman KH, tetapi belum mampu mengatasi hambatan komunikatifnya (Muslih & Roslaeni, 2024). Sebaliknya, kelebihan KH terlihat pada kemampuannya untuk mempertahankan fokus selama 8 menit, yang merupakan prestasi besar untuk anak ADHD. Peningkatan ini mendukung teori yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan menarik perhatian mereka secara optimal (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik terbukti membantu KH mempertahankan perhatian lebih lama dalam lingkungan yang terstruktur.

Berdasarkan hasil dari pra-siklus hingga siklus II, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Melalui penerapan pembelajaran interaktif, kedua anak, menunjukkan perkembangan meskipun dengan tantangan yang berbeda. Ananda TH menunjukkan kemampuan kognitif yang sangat baik dalam memahami konsep warna dan angka. Namun, kesulitan utama yang dihadapi adalah dalam mempertahankan fokus. Hal ini sesuai dengan teori ADHD (Rosyad & Tarihoran, 2022) yang menyebutkan bahwa inatensi adalah salah satu tantangan utama pada anak ADHD. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus 2 menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan pemahaman materi secara keseluruhan. Di sisi lain, Ananda KH menunjukkan pemahaman yang sangat baik dalam mengenal warna dan angka, namun menghadapi hambatan dalam komunikasi verbal. Meskipun ia memahami materi yang diajarkan, rasa cemas atau enggan berbicara menjadi kendala dalam menyebutkan warna dan angka. Namun, kemampuan KH untuk mempertahankan fokus selama 8 menit, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat efektif mendukung teori bahwa aktivitas visual dan manipulatif dapat membantu anak ADHD mengatasi keterbatasan perhatian (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024).

Metode pembelajaran interaktif yang digunakan juga mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan warna, yang berfungsi sebagai dasar pembelajaran kategori dan pengelompokan objek (Dani et al., 2023). Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal warna dan angka, meskipun tantangan yang berbeda dihadapi oleh masing-masing anak dengan ADHD (Maruti, 2016). Ananda TH menunjukkan kemampuan kognitif yang unggul tetapi kesulitan mempertahankan fokus, sementara Ananda KH mampu mempertahankan fokus lebih lama namun menghadapi hambatan dalam komunikasi verbal. Temuan ini menegaskan pentingnya metode pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan sesuai kebutuhan individu untuk mengoptimalkan potensi belajar anak dengan ADHD (Narti, 2017).

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman warna dan angka pada anak ADHD di TK Keledang Samarinda, dengan peningkatan persentase keberhasilan dari 41,6% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus II. Anak berinisial TH menunjukkan pemahaman yang baik dalam mengenal dan menyebutkan warna serta angka, meskipun menghadapi kesulitan

mempertahankan fokus, sedangkan anak berinisial KH juga mengalami peningkatan pemahaman tetapi memiliki hambatan dalam komunikasi verbal. Metode ini memberikan dampak positif berupa peningkatan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, motivasi belajar, dan pemahaman konsep-konsep dasar, serta menjadi alternatif strategi yang efektif bagi anak ADHD dalam konteks pendidikan anak usia dini. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, termasuk ketidaksesuaian pola pembiasaan antara sekolah dan rumah yang memengaruhi kesinambungan pembelajaran serta keterbatasan jumlah subjek penelitian yang hanya melibatkan dua anak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Oleh karena itu, direkomendasikan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mempertahankan fokus anak dan penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih banyak guna memastikan keandalan dan validitas hasil.

Referensi

- Abidin, M. (2023). Analysis Of Hyperactive Child Behavior And Handling Efforts In Education. *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 25–46. <https://doi.org/10.33477/alt.v8i1.4489>
- Alfiah, S., Fitri, N. L., & Novitasari, N. (2023). Strategi Guru dalam Menangani Siswa ADHD di TK ABA Percontohan Bojonegoro. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(02), 115–124. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i02.927>
- Ali, M. M., & Sahal, N. (n.d.). Intervensi Meningkatkan Tumpuan dalam Pembelajaran Murid Bermasalah Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 41(1).
- Anenda, D. A., Maisurah, D., Rahma, I. A., Fitri, R., & Marhadi, H. (2024). Karakteristik Siswa dengan Pelaku Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dan Upaya Penanganannya. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(3).
- Ardana, A. P., Salman, S., & Sakban, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i3.1499>
- As'ad, A. (2020). Implementasi Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Atensi Belajar Siswa ADHD. *Maddah: Jurnal Komunikasi dan Konseling Islam*, 2(2), 70–78. <https://doi.org/10.35316/maddah.v2i2.851>
- Bahsoan, F. (2022). Identifikasi Perilaku Hiperaktif Siswa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Kelas I Di Sd Inpres 1 Lolu.
- Dani, R. A., Aryono, M. M., & Leylasari, H. T. (2023). Peningkatan Kemampuan Identifikasi Warna Pada Anak dengan Gangguan Perkembangan Intelektual di Desa Geneng, Ngawi. *SHARE 'SHaring - Action - REflection'*, 9(1), 75–80. <https://doi.org/10.9744/share.9.1.75-80>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>

- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Inrafa, S. D., Kurnia, R., Yusri, M. A. K., & Masnur, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6649–6654. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2066>
- Latif, M. A., Kusumawardani, N., & Ayuni, N. (2024). *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini: Problematika Anak ADHD. 1.*
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022a). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif pada Pembelajaran Matematika secara Daring (Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning). *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022b). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>
- Mansyur, M. I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Perilaku Peserta Didik Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD) dalam Pembelajaran. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1403>
- Maruti, E. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dan Membaca Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(01). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.324>
- Milawati, W. O. T., Arvyati, & Salim. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pengenalan Warna Menggunakan Bahan Alam*. 4(3).
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). *Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 1(1).
- Narti, W. (2017). Penanganan Kesulitan Belajar Anak Dengan Adhd (Study Kasus Pusat Layanan Psikologi Bismika Muara Bungo). 4.
- Raudatul Jannah & Dwi Putri Fatmawati. (2023). Pengaruh Pembelajaran Proyek Terhadap Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): The Effect Of Projects Learning On The Concentration Of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 411–416. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2467>
- Rina Mulyati. (2023). Upaya Guru Dalam Menangani Anak Attention Defisit Hiperactivity Disorder. *Pernik*, 6(1), 60–69. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i1.11835>

- Rokhadi. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kepada Anak Usia Dini Melalui Bermain Papan Flanel. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Rosyad, A., & Tarihoran, N. (2022). Model dan Strategi Pembelajaran Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i3.3114>
- Safrizal, S., Tanti, L., Adhar, D. A., Riza, B. S., & Iriani, J. (2022). Penerapan Metode Certainty Factor dalam Mendeteksi Gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Pada Anak. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 6(2), 363–372. <https://doi.org/10.59697/jsik.v6i2.193>
- Sari, L. M., & Marlina, M. (2020). Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi anak ADHD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>
- Sari, N. S., & Syafi'i, I. (2021). Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Suryani, N., & Haenilah, E. Y. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Dalam Kaitannya Dengan Pemahaman Konsep Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).