

HORE AKU BISA!!!

BELAJAR AKTIF DAN MENYENANGKAN
MELALUI PERMAINAN
PANDUAN BAGI ORANG TUA DAN GURU



Julia stuti, M.Pd



HORE AKU BISA !!!

**BELAJAR AKTIF DAN MENYENANGKAN
MELALUI PERMAINAN
PANDUAN BAGI ORANG TUA DAN GURU**

Julia Stuti, M.Pd



**BELAJAR AKTIF DAN MENYENANGKAN MELALUI PERMAINAN
(PANDUAN BAGI ORANG TUA DAN GURU)**

Penulis:
Juliastuti, M.Pd

Desain Cover:
Ridwan

Tata Letak:
Aji Abdullatif R

Editor
Atep Jejen

ISBN:
978-623-94066-3-9

Cetakan Pertama:
Juni 2020

Hak Cipta 2020, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Copyright © 2020
by Penerbit Widina Media Utama
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI Jawa Barat

Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Email: admin@penerbitwidina.com

PRAKATA

Alhamdulillah, saya dapat menyelesaikan buku ini. Tulisan ini untuk teman-teman para pendidik dan para orangtua, saya hanya berbagi pengalaman untuk membantu guru-guru atau para orang tua dalam mengajarkan anak/peserta didik belajar secara menyenangkan dan me-ngasyikkan. Berawal dari saya menjadi guru sekolah dasar, selama kurang lebih lima belas tahun mencoba untuk melakukan pengajaran yang menyenangkan peserta didik melalui permainan. Dengan permainan peserta didik dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan, terutama pada anak usia dini. Ada beberapa hal yang perlu di garis bawahi dalam mengajarkan anak/peserta didik kita dalam pembelajaran yang menyenangkan yaitu: ciptakan lingkungan tanpa stress, manfaatkan sarana bermain yang nyaman untuk belajar, dan anda tidak perlu menjadi seorang ahli untuk membantu anak/peserta didik, namun tumbuhkan sikap positif dan percaya diri pada anak, buatlah suasana yang sangat menyenangkan agar anak/peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Usia SD (6-12 Thn) merupakan masa yang paling penting bagi anak. Hal-hal yang dipelajari pada usia tersebutlah yang akan menjadi pijakan bagi anak untuk berkembang pada tahap berikutnya. Orangtua atau pendidik dapat mengembangkan strategi, metode, gaya mengajar dan pemikirannya secara kreatif dan seluas mungkin. Kita sering mendengar ungkapan yang terucap pada anak "hore...aku bisa!!!. Ungkapan ini merupakan ungkapan kegembiraan anak saat anak berhasil menyelesaikan suatu tugas atau tantangan. Bagi anak keberhasilan dalam mengerjakan pelajaran merupakan keberhasilan anak dalam proses menuju kemandirian. Ungkapan kegembiraan anak inilah yang perlu dukungan sikap positif dari orang tua dengan memberikan penghargaan atas usaha anak. Dengan memberikan penghargaan pada anak akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, dan keterampilan anak. Untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak memerlukan pembelajaran melalui bermain.

Pada dasarnya bermain merupakan hal yang paling disukai anak. Bermain bagi anak merupakan cara yang paling tepat untuk belajar. Dengan bermain, anak bisa aktif melakukan eksplorasi lingkungan dan memainkan benda-benda berdasarkan apa yang mereka temui sehari-hari. Lingkungan merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media belajar, tetapi juga sebagai objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak merasa senang dalam belajar. Manfaatkanlah segala sesuatu yang ada dalam lingkungan. Sebab dengan kita memanfaatkan lingkungan dalam media belajar, anak/peserta didik akan menemukan pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari dan akan selalu mengingat konsep-konsep dasar.

Sasaran buku ini adalah membantu orangtua/pendidik mendorong dan membimbing anak-anak dalam belajar aktif dengan cara mudah dan menyenangkan, agar anak menyukai semua pelajaran pada usia dini di rumah maupun di sekolah. Gunakan segala sesuatu yang disenangi oleh anak-anak sebagai kunci dari proses mengajar anda. Ayo... Bimbing anak-anak kita agar lebih menyukai semua pelajaran melalui permainan. Dengan panduan buku ini! Insya Allah akan memudahkan kita dalam mengajarkan konsep-konsep dasar semua pelajaran melalui permainan yang sangat mengasyikan bagi anak.

Tangerang,
Juli Astuti, M.Pd

DAFTAR ISI

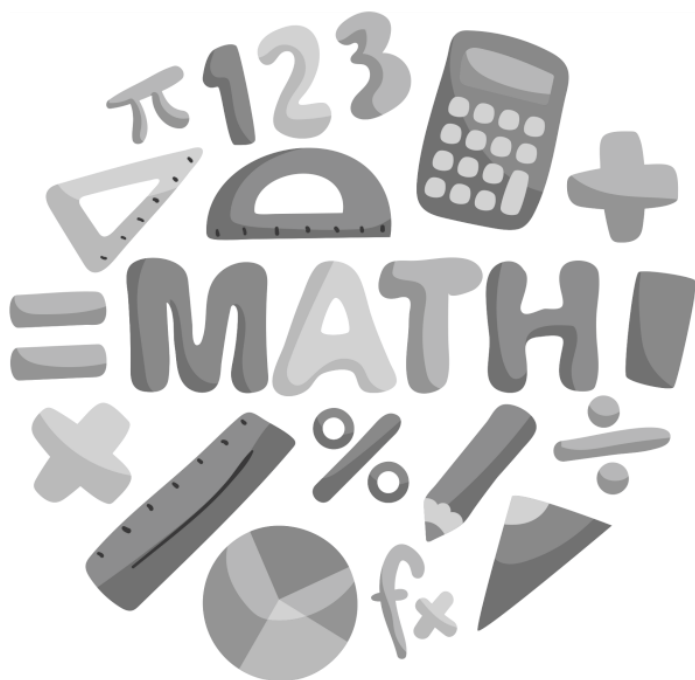
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
MATEMATIKA	1
1. Aku bisa berhitung	4
2. Aku bisa mancing ikan Angka!	5
3. Berburu hewan yuk.....!	7
4. Aku Bisa Menulis Angka 1 -10.....	9
5. Aku Bisa membilang	11
6. Aku Bisa mengenal Bilangan ganjil dan genab	13
7. Aku Bisa Mengenal “Lebih”, “kurang”, atau sama.	15
8. Aku bisa Mengurutkan bilangan.....	16
9. Aku Suka Es Cream	18
10. Hore !!! aku bisa Menebak Angka	20
11. Kantong nilai tempat	22
12. Ayo... lomba berhitung yuk...!	24
13. Jungle adventure	26
14. Bermain Ice Cream Penambahan	28
15. Kantong bilangan matematika	30
16. Hore... Aku dapat Hadiah...!	32
17. Bercerita sambil berhitung Yuk.....!	34
18. Lomba lari sambil belajar (+, -, x atau:)	36
19. Bermain dadu selisih bilangan.....	38
20. Mencari Pesan Rahasia Yuk!!!!!!	39
21. Menambah dan Mengurangi Garis Bilangan.....	41
22. Aku bisa Penjumlahan teknik menyimpan !	43
23. Aku bisa membaca jam.....	45
24. Hore...Bingo!	46
25. Kotak Bangun Datar	48
26. Hore... aku jadi paham Pecahan..!!!	50
27. Bentuk Geometri	52
28. Bermain Otak –Atik	54
29. Temukan Bilangan Prima	56

30. Asyik bermain dakota	58
31. AYO...Menimbang.....	60
32. Tangga Satuan Panjang.....	62
33. Aku bisa menyusun balok	64
34. Aku bisa membuat Sudut	66
35. Puzel Bujur Sangkar	68
36. Tebak Sudut	70
PERMAINAN SAINS	71
1. Anatomi	74
2. Ayo.. Bermain Gelembung.....	76
3. Rainbow dari Makanan Sehat.....	78
4. Keadaan Cuaca	80
5. Ayo.. Kita Membuat kalender cuaca.....	82
6. PERISCOP	84
7. Buat magnet buatan yuk.....!!!!.....	86
8. METAMORFOSIS	87
9. Indahnya langit di Malam Hari	89
10. Ayo Meneliti biji-bijian.....	91
11. Yuk.... menggabungkan warna !!!.....	93
12. Berat Jenis Air	95
13. Gunung Berapi	96
14. Aku bisa membuat penjernih air	97
15. Panca Indra	99
16. Struktur bunga	101
17. 4 Sehat 5 Sempurna	103
18. Hidup dan Tak Hidup.	105
19. Hore aku bisa membuat ES !	107
20. Eksperimen air edible (ooho water)	109
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL	111
1. Hore..aku bisa mengenal arah mata angin !!	113
2. Cita-citaku.....	115
3. PROFESI.....	117
4. Ayo... Kita Jelajahi Indonesia !!!	119

5. Puzzle peta Indonesia	121
6. Ibu kota Propinsi Indonesia !!!	123
7. Aku bisa membedakan Pekerjaan.	125
8. Ayo...! Kenal Budaya Indonesia.	127
9. Roda putar Negara ASEAN (Aku bisa kenal negara ASEAN) .	129
10. Kenampakan Alam	131
KARYA SENI.....	133
1. Boneka Tongki	135
2. Pajangan Dinding	137
3. Melukis daun	138
4. Bentuk muka hewan	140
5. Tempelan Kulkas.....	142
6. Capung	143
7. Huruf Z menjadi Jerapah.....	144
8. Ayo.. Buat Kipas Yuk...!!.....	145
9. Aku bisa Buat frame foto ku	146
10. Boneka jari	148
11. Lukisan Jari.....	150
12. Aku bisa Buat tempat pensil	152
PENDIDIKAN AGAMA	155
1. Malaikat dan tugas nya.....	157
2. Rukun Islam dan Rukun Iman	159
3. Ayo...sholat	161
4. Ayo kita hafalkan Al-Fatihah dan Artinya	163
5. Allah itu Ada	165
6. Nama nama nabi.....	167
7. Ayo...kita berbagi !	169
8. Hore... !!! aku bisa gerakan sholat.....	171
9. Hore... aku bisa bercerita.	173
10. Teka teki silang Al-Quran.....	175
11. Jangan Marah	177
12. Asmaul Husna	179

BAHASA	181
1. Anggota Tubuhku.	184
2. Apple Game	186
3. Scramble	188
4. Ular tangga Abjad	190
5. Aku bisa menelusuri huruf.....	192
6. Hore aku bisa menulis	194
7. Hore..Aku bisa menemukan kata	196
8. Kereta Baca	198
9. Suara Binatang.....	200
10. Cerita Berantai.....	202
11. Kuda bisik.....	204
12. Hore Aku bisa Tebak Gambar.	206
13. Menyusun Paragraf Menjadi Cerita.....	208
14. Perkenalan Diri	210
15. Smart dice	212
 OLAHRAGA	 215
1. Hore...Aku Berhasil.	217
2. Aku Bisa Raih Kursi Juara	219
3. Aku Bisa Jalan Melewati Tongkat.	220
4. Estafet Bola	222
5. Aku Bisa Meniru Gerakan Katak.	223
6. Lempar Bola Koran, yuk...!	225
7. Tangkap Tongkat.	226
8. Balance game	227
9. Bola basket Angka	229
DAFTAR PUSTAKA	231
BIOGRAFI PENULIS	234

MATEMATIKA





PENDIDIKAN MATEMATIKA

Seluruh alam dan beserta isinya di ciptakan oleh Allah SWT untuk mengajak dan mengajarkan anak-anak kita dalam proses matematis secara alami. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai kegiatan yang membutuhkan matematika. Secara otomatis anak-anak dapat langsung melakukan kegiatan dengan menggunakan matematika dan tidak ada lagi anak-anak yang berpikir bahwa matematika itu sangat sulit dan menakutkan, karena matematika dapat dikerjakan dengan mudah, sederhana, ringan, dan kondisi yang menyenangkan. Dengan menggunakan cara permainan matematika inilah, anak-anak akan merasa dan berpikir bahwa dia sedang bermain bukan sedang belajar matematika, sehingga anak akan merasa enjoy, senang, dan menyukai pelajaran matematika.

Pada dasarnya, Rasa aman dan nyaman sangat dibutuhkan dalam permainan matematika agar tercipta suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan pada anak dengan cara melibatkan atau memberi kesempatan dan dirangsang untuk menyelesaikan/memecahkan masalah-masalahnya sendiri. Dalam mengajarkan permainan matematika, seorang guru/orang tua sebaiknya memberikan secara bertahap kepada anak yaitu dengan diawali terlebih dahulu observasi/pengamatan terhadap alam sekitar, kemudian bereksplorasi dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialaminya. Tidak hanya itu saja, tingkat kesukaran pengetahuan dan keterampilan matematika pun

SAINS





PERMAINAN SAINS

Pada dasarnya dalam kehidupan manusia tidak lepas dari sains, karena sains berada di lingkungan sekitar manusia bahkan dalam diri manusia itu sendiri. Permainan sains sangat penting dalam membantu anak untuk tercapainya tujuan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Anak perlu di didik dan diakrabkan dengan sains. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain. Mengingat kembali tentang prinsip pembelajaran anak adalah bermain, maka bermain merupakan jembatan bagi para guru/orang tua untuk membantu tumbuh kembang anak secara optimal. Antara bermain dan sains sangat berkaitan, keduanya membutuhkan pemikiran dan praktek. Bermain dan sains adalah sahabat alam. Dengan bermain dan sains berarti mendorong siswa/anak dalam menumbuhkan rasa untuk bertanya, keinginan mencari jawaban dan kemampuan mengajukan pertanyaan. Permainan sains dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosio-emosional, fisik, kreativitas dan tentunya perkembangan kognitif. Kegiatan-kegiatan dalam konsep sains dapat dipelajari melalui: pengalaman sehari-hari yang nyata dan sederhana. Suasana yang menarik dan menyenangkan akan memotivasi anak untuk terus menerus mencari jawaban terhadap apa yang ia pikirkan dan ia ingin buktikan. Berbagai keterampilan yang dapat

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL





PERMAINAN IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah proses aktif dalam pembangunan makna sosial atau pemahaman dari informasi dan pengalaman sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang sangat lekat dengan hafalan. Banyaknya alur peristiwa menyebabkan kegiatan menghafal tidak dapat dihindari. Keadaan ini sering kali menyebabkan siswa sekedar menghafal tanpa memahami inti dari pelajaran. Metode pengajaran aplikatif dan melibatkan siswa secara aktif merupakan kunci dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mengajak siswa berkunjung ke tempat bersejarah secara rutin, mengkritisi berita faktual, mengajak siswa untuk mem-visualisasikan konsep dengan membuat komik, story mapping bahkan membuat role playing ataupun drama dengan pelibatan siswa sebagai penulis naskah dan pemain merupakan pilihan cara mengajar kreatif agar anak tidak hanya sekedar hafal, melainkan juga sepenuhnya memahami materi pengetahuan sosial yang sedang diajarkan.

Dengan cara permainan akan menghilangkan rasa bosan dan jenuh terhadap pelajaran IPS. Melalui permainan, suasana kondusif dapat diciptakan, membangun konsentrasi anak untuk dapat berpikir, bertindak lebih baik, dan lebih efektif, sebab kegiatan akan terfokus dan dinamis. Melalui bermain, konsep penting dapat masuk tanpa kesulitan. Dalam pembelajaran IPS, bermain merupakan metode yang tepat; belajar sambil bermain mengundang partisipasi anak, karena memiliki banyak manfaat yang semuanya bermuara pada prestasi belajar anak. Ajak anak untuk belajar IPS dengan bermain dan sesuai prosedur/kaidah-kaidah pembelajaran

KARYA SENI





KARYA SENI

Bagi anak bermain itu merupakan kegembiraan dan kesibukan yang sangat penting. Kegembiraan anak nampak terlihat melalui karya seni. Karena dengan karya seni anak dapat bergerak, bereksperimen, berlomba, dan berkomunikasi. Sadar atau tidak sadar anak akan berkarya. Apabila anak berhasil berkarya, dengan spontan ia akan berteriak dan bergerak, menandakan kegembiraannya. Anak berkarya sesuai dengan daya fantasinya dan apa yang dicapainya perlu mendapat pemahaman/ pengertian orang lain. Kesenian difungsikan oleh anak sebagai media ungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak. Karyanya sebagai alat bermain imajinasi, mengutarakan ide dan juga sebagai media komunikasi. Bermain sangat berguna bagi perkembangan anak untuk persiapan dalam kehidupan masa dewasa. Bermain bagi anak mempunyai peran penting, karena di dalam bermain bentuk anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian di tahun yang akan datang, anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan. Anak belajar karya seni akan dapat memberikan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional serta kemandirian pada anak. Jadi dengan bimbingan yang tepat, seorang anak akan dapat melatih potensi-potensi yang bermanfaat. Bantulah anak untuk mencari sumber ide dari pengalaman mereka sendiri dan dari sumber-sumber yang lain di lingkungan sekitarnya. Ajaklah anak untuk menceritakan berbagai jenis karya seni yang pernah ia lihat. Dan bantulah anak untuk menilai keslian pada karya mereka dan menghargai hasil karya orang lain. Buatlah pameran hasil karya anak. Mari mulai sejak dini, bantulah anak-anak untuk berkreasi seni di rumah.

PENDIDIKAN AGAMA





PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Bagi sebagian guru/ orang tua kebanyakan membayangkan bahwa dengan bermain anak akan membuat ketagihan, asyik sendiri, malas belajar dan menjadi individual dan sebagainya. Sementara selama ini pembelajaran dianggap sesuatu yang serius dan tidak ada main-mainnya dan selalu berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Sedangkan bagi anak permainan adalah sesuatu yang sangat mengasyikkan dan menantang. Oleh karena itu materi pendidikan agama islam pun dapan berisi tentang permainan. Hal ini menjadi sesuatu yang sangat menarik bagi anak. Oleh karena itu semestinya para orang tua dan guru tidak usah takut dan khawatir ketika menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran PAI berbasis permainan sekarang bukan lagi suatu hal yang langka di sekolah, namun sudah menjadi suatu yang biasa atau bahkan menjadi trend ke depannya. Maka dengan itu penulis akan memberikan beberapa contoh permainan PAI untuk meningkatkan pembelajaran PAI pada anak. Kebagahagian seorang guru/orangtua ketika melihat anak merasa enjoy dan mencintai pelajaran PAI, karena diharapkan akan tertanam kecintaan terhadap Allah SWT dan Rasulnya. Orang tua/guru selalu mengajarkan anak dengan cinta dan mengembangkan potensinya bukan hanya sekedar kecerdasan IQ, namun juga kecerdasan EQ dan kecerdasan SQ.

BAHASA





BAHASA

Strategi bermain dapat mengembangkan kemampuan dasar anak, termasuk juga dengan berbahasa. Bagi anak, perkembangan bahasa sangat penting karena dengan bahasa merupakan dasar kemampuan seorang anak untuk dapat meningkatkan kemampuan yang lain. Ada beberapa macam permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa antara lain alat peraga berupa gambar, poster, film, lagu, buku cerita, dan mendongeng. Pendidik/ orang tua dapat menciptakan dan mengembangkan sendiri semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dan dapat berimprovisasi sendiri dengan cara menerapkannya kepada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya. Dengan bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial.

Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dengan cara memberikan contoh penggunaan bahasa dengan benar, dan menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi secara aktif. Oleh karena diperlukannya latihan terus menerus oleh anak, untuk berpikir dan menyelesaikan masalah melalui bahasa yang dimilikinya. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Lebih dari pada itu, anak harus ditempatkan di posisi yang terutama, sebagai pusat pembelajaran yang perlu dikembangkan potensinya. Ketika belajar bahasa, anak perlu menggunakan berbagai

OLAH RAGA





OLAHRAGA

Salah satu yang dibutuhkan oleh jasmani adalah olahraga. Selain menyehatkan tubuh, olahraga juga dapat melatih kebersamaan, membuat para pemainnya lebih bahagia atau senang dan dapat memupuk kekompakan dalam sebuah team. Ada berbagai jenis olahraga salah satunya adalah permainan olahraga. Khususnya untuk anak sekolah dasar pastinya membutuhkan daya kreatif yang tinggi agar mampu menciptakan sebuah permainan yang menyenangkan. Anak-anak umumnya menyukai permainan yang tidak berat namun bisa melatih kekompakan, kelincahan dan daya kreatif mereka. Permainan olahraga ini sangat membantu anak untuk melatih gerakan dasar dalam permainan. Gerakan adalah perubahan kedudukan atau posisi. Gerakan terbagi dua, yaitu: gerak lokomotor (gerakan berpindah tempat) dan gerakan non *locomotor* (gerakan di tempat). Permainan olahraga ini dapat membuat anak terampil melakukan gerakan jalan, lari, melompat, memutar, mengayun, menekuk lutut, melempar, dan menggiring bola ke berbagai arah. Permainan ini nantinya bisa di mainkan ketika pelajaran olahraga di mulai atau untuk melatih sebuah kekompakan dan kecerdasan anak. Semoga bisa lebih bermanfaat dan tetap mengutamakan keselamatan siswa ketika melakukan permainan olahraga dalam jenis apapun. Berikut ini macam-macam permainan olahraga yang perlu diketahui oleh guru olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Dianawati, 2006, Membantu anak Gemar Matematika, Tangerang: Agromedia Pustaka
- Alamsyah Said, M.Si & Andi Budimajaya, S.Pd, 2015, 95 Strategi mengajar Multiple Intellegences, Jakarta: Pranadamedia Grup.
- Anggani Sudono dkk, 2007, Permainan Kreatif untuk anak usia dini, Jakarta: Sarana Bobo.
- Anggerina Nutriana S, Ma, Belajar Yuk !, Tangerang: Kawan Pustaka.
- Ariany Syurfah, 2007, *Multiple Intellegences For Islamic Teaching*, Bandung: Syaamil Publishing.
- Eri Soekresno,P.Si dan Irawan Rinaldi, SS. 2001, 8 Kiat Membantu Anak Mencintai Matematika, Bandung: Asy-Syaamil Press dan grafika.
- Firmanawaty sutan, 2003, Mahir Matematika melalui Permainan, Jakarta: Puspaswara, Anggota Ikapi.
- Frances Mosley dan Susan Meredith, Membantu Putra Anda Mempelajari Bilangan, Periplus.
- <http://www.mainaneduka.com>
- Kathy Chaner, Maureen Murphy dan Jenniver Ford, Copyright Gryphon House, 2005, *Brain Power*:Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran, Indonesia: Erlangga.
- Peggy Ashbrook, 2006, Sains itu Mengasyikkan, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tadkiroatun Musfiroh, 2008, Cerdas Melalui Bermain (cara Mengasah Multiple Intelegence pada anak sejak usia dini) Jakarta: Grasindo.
- Tessie Setiabudi dan Joshua Maruta, 2012, Cerdas Mengajar,Jakarta: PT Grasindo.
- Tim guru sekolah Global Mandiri, 2013, Buku panduan guru SD Mengajar dan Belajar kreatif.Jakarta: PT Neo Mediatama.
- Yani Mulyani & Juliska Gracinia, Kemampuan berbahasa, sains dan Matematika, Jakarta 2007, Elex Media Komputindo.

Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, Strategi Pengembangan kreativitas pada anak, usia taman kanak-kanak, Pranada Media Grup 2010.
Yudha Kurniawan,SP, Creative Games For Kids, 2008, Jakarta: Wahyu Media.

BIOGRAFI PENULIS

Juliastuti

STIT Islamic Village Tangerang



Juliastuti, Lahir di Jakarta, 17 Juli 1975. Pada tahun 1997 lulus D2 PGSD IKIP Jakarta, Pernah mengajar TK di Jakarta pada tahun 1997, kemudian melanjutkan S1 Manajemen Pendidikan UNJ dan lulus tahun 2008. Pada tahun 2005 diangkat menjadi guru Pegawai Negeri Sipil (PNS) di AL-Fityan School. Melanjutkan S2 Manajemen Pendidikan UNJ lulus tahun 2013. Pada tahun 2014-2015 pernah menjadi Asesor Indonesia Mengajar.

Aktif Memberikan pelatihan untuk pendidik di daerah Tangerang pada lembaga pendidikan swasta seperti TK, SD, SMP, dan SMA. Pada tahun 2017 resign dari PNS. Sekarang Dosen di STIT Islamic Village Tangerang.

TESTIMONI

Dr. Wari Setiawan. dosen STIT Islamic Village

Buku Ini Merupakan Kumpulan ide-ide kreatif yang sangat bermanfaat bagi perkembangan otak dan daya imajinasi anak. Dengan buku ini pula, orang tua/ pendidik dapat mengasah, menstimulasi kecerdasan, memberi peluang kepada anak untuk mengalami proses belajar, proses menciptakan, dan proses menemukan, sehingga menghasilkan yang luar biasa

Dr. Fauzi Almubarak, M.Ag. Dosen STIT Islamic Village

Semoga buku ini menjadi inspirasi bagi pendidik usia dini dalam mendidik dan mengajar anak-anak di usia yang masih belia. Isi buku ini banyak memberikan contoh nyata dalam berbagai bidang mata pelajaran secara komprehensif dengan pendekatan yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi kreatif dan inovatif.

Leni Nurmayanti, M.Si. Penulis buku “Si Kecil Bukan Robot”

Buku ini dapat menginspirasi untuk para orang tua dan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan bersemangat bagi anak untuk mempelajari semua bidang.

Hj. Latifatul Khasanah, MA, MHSE, ouner KB- RA Raushan Fikr dan Islamic Daycare Raushan Fikr, Lulusan Master Early childhood education universitas Lumier Lyon 2 perancis

Mengantarkan anak berkarakter mandiri merupakan cita cita bagi semua pendidik. Baik di sekolah yg dilakukan oleh guru maupun dirumah yg ditanamkan oleh orang tua dan anggota keluarga. Karena berawal dari kemandirianlah akan timbul karakter karakter positif lainnya. Misalnya percaya diri, tanggung jawab, dan disiplin. Buku ini layak dijadikan sebagai referensi awal bagi para pendidik dan orang tua untuk menyiapkan anak anak menjadi mandiri

Laely Farokhah, M.Pd Dosen PGMI, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Buku ini sangat cocok untuk guru dan orang tua. Isinya bagus dan praktis untuk mendampingi masa perkembangan anak. Yuk ajak anak menikmati dunianya melalui permainan aktif dan kreatif.

Hafniati, S.Pd.I., M.Kom.I, Dekan Fakultas Dakwah IAI Al-Ghurabaa Jakarta

Buku ini menjadi panduan bagi orang tua dan guru dalam memilih metode pembelajaran untuk anak. Mendidik buah hati dan siswa dengan keceriaan dan kegembiraan melahirkan sebuah kepuasan batin yang tidak bisa diungkapkan dg kata2 oleh anak... Ketika anak berteriak "horee.... Aku bisa".... Guru dan orang tua memberi pujian dan apresiasi yg baik, maka energi positif anak akan menebar ke seluruh perilakunya yang positif juga. Buku ini sangat layak dibaca oleh orang tua dan guru untuk memperkaya khazanah dan wawasan metode pembelajaran

Dr. Iskandar Siregar M.Si. Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Minhajurrosyidin

Setelah saya baca buku ini, wawasan saya semakin terbuka lebar. Dalam mendidik anak, peran aktif orang tua dan guru menjadi sangat penting, meski untuk itu perlu pembekalan bagi orang tua dan guru agar “ambisi” orang tua kepada anaknya terkomunikasikan dengan baik tanpa harus memaksakan di luar keinginan maupun kesanggupan anak. Buku yang ringkas-padat ini, cocok untuk memenuhi kebutuhan orang tua dan guru bagaimana mengajarkan anak-anak agar anak menyukai berbagai bidang studi terutama dengan media pembelajaran yang mudah di dapat dan dibuat. Buku ini turut berkontribusi dalam upaya mencerdaskan bangsa, membentuk pemaknaan baru buat orang tua, guru, maupun orang yang berminat pada pendidikan anak.

Munir Waspada, Consultant, Lecturer, graduated from USC Los Angeles – USA.

Learning for kids must not be a burden, but a fun. Their success in the future depends on their ability to learn from their surroundings. There are many significant and simple ways to harness them with practical and educative games. This book, Active Fun Learning through Educative Games, A Guidance for Parents & Teachers, provides abundance of such learning, commencing from how to learn math, science, arts, God consciousness and word collection to good sentence construction, are all packed with fun, that hardly we found in any other references. This book is highly recommended for parents and teachers.

Farah Diba M.Ikom STAI Darunnajah Jakarta

Mayoritas orangtua sering memaksakan kehendak ketika mengedukasi anak hingga menyebabkan gangguan psikis. Dengan gaya komunikasi 'fun learning', buku ini sangat bermanfaat bagi para orangtua dalam memahami dunia anak yang sebenarnya.

HORE ... AKU BISA !!!

Buku ini penuh dengan ide kreatif dan menarik yang mendorong anak untuk dapat belajar aktif dan menyenangkan melalui permainan. Dalam bermain, sering kita mendengar ungkapan anak "hore...aku bisa!!!, ungkapan ini merupakan kegembiraan anak saat anak berhasil menyelesaikan suatu tugas atau tantangan. Bagi anak keberhasilan dalam mengerjakan pelajaran merupakan keberhasilan anak dalam proses menuju kemandirian. Ungkapan kegembiraan anak inilah yang perlu dukungan sikap positif dari orang tua dengan memberikan penghargaan atas usaha anak. Dengan memberikan penghargaan pada anak akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, dan keterampilan anak.

Buku ini dirancang untuk membantu dan memandu orang tua dan guru :

- Menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- Menggunakan / memanfaatkan alat dan bahan yang mudah didapat dari lingkungan sekitar untuk proses kegiatan belajar mengajar.
- Menciptakan suasana hati yang positif dalam belajar.
- Mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi anak.
- Memotivasi anak/ peserta didik agar menyukai semua bidang studi.
- Menggunakan Alat permainan Edukatif (APE) dengan mudah.



Penerbit

widina

www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-94066-3-9



9 786239 406639