

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
KARTU ARITMATIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
BERHITUNG ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A1
DI TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
Rizky Laeliatul Falah
NIM. 202101050013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
KARTU ARITMATIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
BERHITUNG ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A1
DI TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

Rizky Laeliatul Falah
NIM. 202101050013

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd
NIP. 198003062011012009

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
KARTU ARITMATIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
BERHITUNG ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A1
DI TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Hari : Selasa
Tanggal : 25 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026

Riyas Rahmawati, M.Pd.
NIP. 198712222019032005

Anggota:

1. Dr. Khotibul Umam, MA
2. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd

Disetujui Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَلَقَدْ أَرْسَلْنَا نُوحًا إِلَىٰ قَوْمِهِ فَلَبِثَ فِيهِمْ أَلْفَ سَنَةٍ إِلَّا خَمْسِينَ عَامًا فَأَخَذَهُمُ الطُّوفَانُ وَهُمْ
ظَالِمُونَ ١٤

Artinya: Dan sungguh, Kami telah mengutus Nuh kepada kaumnya, maka dia tinggal bersama mereka selama seribu tahun kurang lima puluh tahun. Kemudian mereka dilanda banjir besar, sedangkan mereka adalah orang-orang yang zhalim. (QS. Al-Ankabut: 396).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: Syaamil Qur'an, 2007), 396.

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah yang tiada hentinya penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan petunjuk yang telah memberikan kelancaran kemudahan dan keberhasilan dengan terselesaikan skripsi ini. Segala perjuangan yang tertuangkan di dalam karya yang sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Abdul Rouf dan Ibu Siti Rohimi tercinta yang telah memberikan semangat dan kasih sayang yang tiada hingga. Terima kasih atas segala dukungan dan support yang selalu diberikan kepada penulis, baik dalam bentuk moril maupun materil. Selalu menjadi suatu keinginan penulis yang ingin membahagiakan kedua orang tua dengan momen yang sederhana pada tahap ini. Mungkin tidak ada doa mereka berdua penulis tidak akan bisa sampai dititik yang penuh dengan kebahagiaan ini.
2. Kakak penulis yang sangat penulis sayangi, Abdul Aziz yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT rahmat dan hidayah Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini”. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya penyusunan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Abd Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa FTIK Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah bekerja keras mengembangkan dan memanfaatkan potensi demi kemajuan program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang mana dengan penuh kesabaran serta keikhlasannya di tengah-tengah kesibukannya mampu

meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

6. Ibu Siti Nurlaila,S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Sri Wahyuni selaku guru kelas kelompok A1 yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh staf kepegawaian Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian bagi masyarakat, agama, nusa dan bangsa.

Tidak ada kata yang dapat penulis ucapkan selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantianya mempermudah dan memberi balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R **RIZKY LAELIATUL FALAF**
202101050013

ABSTRAK

Rizky Laeliatul Falah, 2024, Implementasi Alat Permainan Edukatif Kartu Aritmatika Digital (APE) Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember”.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital, Pembelajaran Berhitung, Anak Usia Dini.

Penerapan media kartu aritmatika digital merupakan salah satu cara untuk mengembangkan capaian anak dalam kemampuan berhitung. Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember menggunakan media kartu aritmatika digital karena media tersebut layak untuk diterapkan dan digunakan pada anak kelompok A tepatnya usia 4-5 Tahun. Karena selain mengembangkan kemampuan berhitung media tersebut juga bisa mengenalkan warna dan binatang sambil bercerita dan bernyanyi. Selain menarik perhatian anak media tersebut juga aman untuk dimainkan oleh anak usia dini kelompok A.

Fokus penelitian: 1) Bagaimana penerapan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung pada kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember? 2) Bagaimana evaluasi penerapan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung pada kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember?. Tujuan penelitian: 1) Mendeskripsikan hasil penerapan media kartu aritmatika digital dalam kemampuan berhitung pada kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. 2) Mendeskripsikan hasil evaluasi penerapan media kartu aritmatika digital dalam kemampuan berhitung pada kelompok A3 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

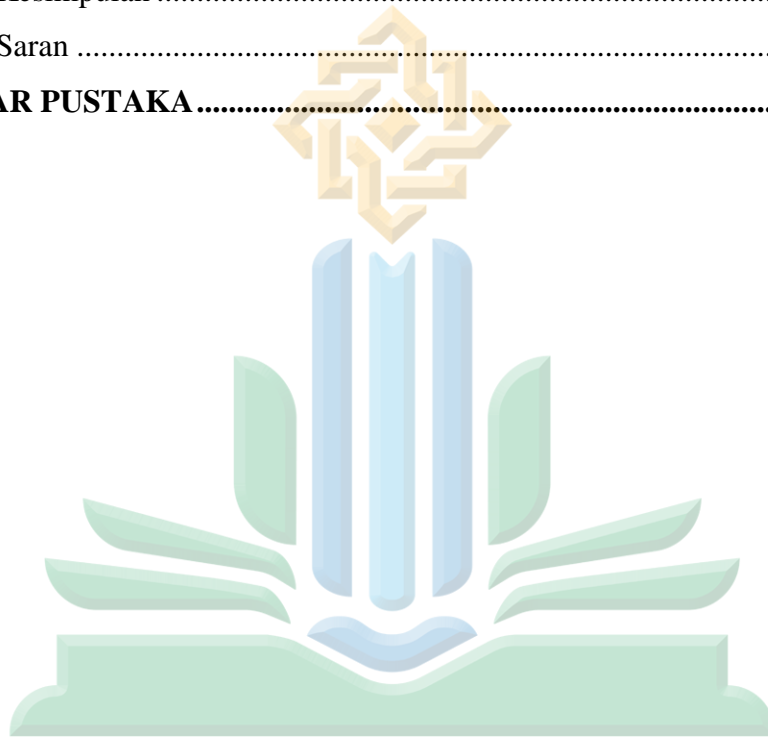
Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian naratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data pada tahap pengumpulan data meliputi tiga langkah utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Adapun keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Hasil penerapan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung pada kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka perlunya penerapan media kartu aritmatika digital dalam kemampuan berhitung anak usia dini. (2) Hasil evaluasi penerapan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung pada kelompok A3 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Upaya guru menerapkan media kartu aritmatika digital dalam kemampuan berhitung anak maka perlunya guru menindaklanjuti hasil penerapan media tersebut dengan mengevaluasi hasil penerapan yang sudah diterapkan menggunakan media kartu aritmatika digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subyek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Analisis Data	46
F. Keabsahan Data.....	48
G. Tahap-Tahap Penelitian	50

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	52
A. Gambaran Obyek Penelitian	52
B. Penyajian Data dan Analisis	58
C. Pembahasan Temuan.....	69
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2.1 Daftar penelitian Terdahulu	20
Tabel 4.1 Data Jumlah Peserta Didik TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember	55
Tabel 4.2 Data Guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024	56
Tabel 4.3 Data Gedung TK Plus Al-Ishlah Jenggawah	57
Tabel 4.4 Sarana Pendukung Pembelajaran TK Plus Al-Ishlah Jenggawah	57
Tabel 4.5 Data Jumlah Peserta Didik Kelompok A3 Di TK Plus	58



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian

Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.....	55
Gambar 4.2 Mengenalkan media kartu aritmatika digital	63
Gambar 4.3 Proses pengerjaan media kartu aritmatika digital metode kelompok.....	64
Gambar 4.4 Hasil pengerjaan media kartu aritmatika digital metode kelompok.....	65
Gambar 4.5 Proses pengerjaan media kartu aritmatika digital metode individu	65
Gambar 4.6 Hasil pengerjaan media kartu aritmatika digital metode individu	66
Gambar 4.7 Foto bersama setelah penerapan media kartu aritmatika digital	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Jurnal Penelitian
5. Modul Ajar dan RPP
6. Media Kartu Aritmatika Digital
7. Surat Izin Penelitian
8. Surat Selesai Penelitian
9. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang disengaja oleh orang tua atau pendidik untuk memberikan rangsangan kepada anak usia lahir sampai dengan enam tahun. Tujuannya untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sekaligus menanamkan nilai-nilai kognitif, bahasa, motorik fisik, sosial emosional, dan keagamaan, serta kemampuan seni.² Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa anak-anak mencapai potensi penuh mereka dan siap untuk pendidikan masa depan. Anak-anak berada pada masa kritis yang dikenal dengan masa emas, yaitu masa terbaik untuk berkembang secara menyeluruh. Salah satu aspek penting dari perkembangan tersebut adalah pertumbuhan kognitif yang meliputi perolehan konsep matematika.³

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2012, Pendidikan Anak Usia Dini adalah proses pemberian rangsangan pendidikan kepada anak usia lahir sampai enam tahun.⁴ Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sekaligus mempersiapkan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Susanto mendefinisikan kemampuan berhitung awal sebagai kapasitas

² Tari Febrizalti, "Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), (2020), 1840-1848.

³ Idzni Azhima, "Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), (2021), 2008-2016.

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

bawaan anak untuk mengembangkan keterampilan matematika. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh lingkungan terdekat anak dan berlanjut pada tahap pemahaman angka, meliputi penjumlahan, perbandingan, dan pengurangan.⁵ Taty Fauzi mendefinisikan keterampilan berhitung awal sebagai kemampuan dasar dalam matematika yang meliputi verbalisasi angka, pengenalan angka, melakukan perhitungan, dan manipulasi angka. Keterampilan berhitung anak menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan matematika esensial seperti berhitung, mengurutkan bilangan, mengenal konsep bilangan melalui benda, meniru lambang bilangan, dan membuat representasi bilangan dengan lambang.⁶

Angka merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu penting untuk mulai mengajarkan anak berhitung sejak usia dini dengan menggunakan media yang sesuai dengan usianya. Hal ini akan lebih mempersiapkan mereka untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi di masa depan.⁷ Pemahaman konsep numerik merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak usia dini. Kemampuan kognitif penting dalam matematika, khususnya kemampuan mengidentifikasi simbol angka mulai dari 1 sampai 10 pada anak usia dini. Keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena memberikan landasan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan matematikanya dan mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, ini membekali mereka dengan

⁵ Tadzkirah Ira Zulkifli, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di TK Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar," *Jurnal Tunas Cendekia*, 3(01), (2020), 113-121.

⁶ Nor Hidayah, "Penerapan Media Seluncuran Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), (2023), 844- 855.

⁷ Indah Wahyuni, "Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), (2022), 5840-5849.

keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan konsep matematika di berbagai lingkungan rumah.

Berhitung merupakan prinsip dasar dalam berbagai disiplin ilmu yang berlaku dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Matematika merupakan komponen penting dalam pendidikan dasar anak dan terlihat jelas dalam aktivitas sehari-hari. Misalnya saja jika Anda ingin membeli sesuatu untuk kebutuhan sehari-hari, hal ini akan membantu Anda memahami konsep berhitung dan mengidentifikasi angka, sehingga Anda dapat menentukan nilai mata uang.⁸

Untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak-anak melalui pendidikan, penting untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang ditargetkan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka di setiap tahap perjalanan pendidikan mereka. Pembelajaran dengan tujuan tersebut memerlukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan relevan serta dapat diterapkan pada bidang tertentu.⁹ Berhitung merupakan keterampilan dasar yang diajarkan pada pendidikan anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A yang berusia kurang lebih 5-6 tahun pada tingkat sekolah dasar. Berhitung merupakan keterampilan penting bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Lebih penting lagi bila kegiatan berhitung dilakukan dengan menggunakan media atau permainan yang beragam dan menarik sehingga dapat menggugah minat siswa dalam belajar berhitung.¹⁰ Media pembelajaran merupakan suatu metode penyampaian materi

⁸ Ines Lestari Simamora, "Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), (2022), 85-97.

⁹ Mariatul Kiptiyah, "Calistung Ability Children Aged 5-6 Years Through Picture Card Media," *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 4(1), (2023), 19-24.

¹⁰ Elisa Malapata, "Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), (2019), 283- 293.

pendidikan yang menitikberatkan pada prinsip-prinsip belajar anak, khususnya penggabungan permainan sebagai sarana belajar dan pembelajaran sebagai sarana bermain. Media dapat memiliki berbagai bentuk, termasuk alat permainan, materi sumber terbuka, majalah, dan lainnya.¹¹ Mendefinisikan bahan ajar sebagai sumber belajar yang dirancang secara sistematis yang memberikan informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan secara langsung selama proses belajar mengajar.

Ada kebutuhan akan media yang dapat digunakan anak kecil untuk memfasilitasi aktivitas bermainnya, sehingga mereka dapat belajar membaca dan berhitung dengan gembira tanpa tekanan dari luar. Djamarah menegaskan, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan memungkinkan anak melakukan kegiatan belajar lebih lama dan menyenangkan. Menurut Zaman, media sangat penting untuk berkomunikasi dan mendidik penerima atau siswa secara efektif. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif, penting untuk memasukkan media sebagai alat dalam pendidikan anak. Media aritmatika kartu digital merupakan salah satu pilihan yang cocok untuk anak-anak. Kartu aritmatika digital dapat membantu anak-anak belajar mengeja dan memperluas kosa kata mereka. Kartu-kartu ini menampilkan gambar berbagai subjek, termasuk binatang dan buah-buahan.¹²

Susanto mendefinisikan aritmatika kartu digital sebagai permainan

¹¹ Misrawati, "Bahan ajar matematika berbasis model pembelajaran tematik terhadap kemampuan berhitung anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), (2022), 298-306.

¹² Nurul Alfiah, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children)." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), (2023), 1425- 1434.

edukatif yang menggunakan kartu yang berisi gambar dan angka. Permainan ini dirancang khusus untuk meningkatkan daya ingat, kemandirian, dan kemampuan numerik. Media kartu aritmatika digital memiliki beberapa keunggulan antara lain pengelolaan otak yang efisien, peningkatan pengetahuan dan pemahaman, mobilitas tinggi, serta kemampuan untuk dimainkan dan dibawa kemana saja. Penggunaan media kartu hitung digital diharapkan dapat meningkatkan minat anak dalam memahami rumus dan menumbuhkan rasa senang sehingga penulisan soal menjadi lebih mudah. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar anak usia dini pada bidang matematika tingkat lanjut.¹³

Penggunaan media kartu aritmatika digital memberikan dampak positif terhadap proses kognitif pengenalan, sehingga anak dapat lebih memahami konsep bilangan dan lebih cepat memahaminya selama proses pembelajaran. Susanto menjelaskan bahwa penggunaan kartu aritmatika digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, menumbuhkan pemahaman yang kuat tentang konsep berhitung dan memungkinkan mereka mencapai potensi maksimalnya. Hal ini penting karena perkembangan anak harus konsisten dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Ratnawati meyakini penggunaan media aritmatika kartu digital dapat membantu anak lebih cepat mengenal angka, meningkatkan minat memahami konsep angka, serta menstimulasi kecerdasan dan daya ingatnya. Penggunaan media kartu aritmatika digital tidak hanya membantu anak lebih cepat mengenal angka, tetapi juga

¹³ Muslimin. "Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII." Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 9(1), (2021), 13-21.

mendorong mereka mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan kognitifnya.¹⁴

TK Plus Al-Ishlah Jenggawah merupakan bagian dari Yayasan Pondok Pesantren Al- Ishlah Jenggawah. Tujuan yayasan ini adalah untuk mengembangkan anak-anak menjadi individu yang berpengetahuan, inovatif, dan bertaqwa. Telah didirikan lembaga pendidikan anak usia dini di Jalan Mataram 07 Rt. 18, Rw. 02. Krajan Jenggawah bisa dikatakan sukses karena mendapat kepercayaan dari masyarakat sekitar Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Hal ini terlihat dari bagaimana para pendidik dengan cermat menciptakan sumber daya pengajaran yang imajinatif dan menawan, menumbuhkan peningkatan antusiasme belajar pada anak-anak dan memfasilitasi kemampuan mereka untuk terlibat secara efektif dengan instruksi guru. Mengingat banyaknya tantangan dan persaingan yang ada di lembaga pendidikan sejenis, fenomena ini patut untuk diperhatikan.¹⁵ Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam, kami menawarkan pendidikan komprehensif dengan manfaat tersendiri dalam hal pengembangan, fasilitas, dan lingkungan belajar yang kondusif. TK Plus Al-Ishlah Jenggawah memberikan keunggulan tersendiri: setiap guru mempunyai akses terhadap media yang meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah kartu hitung digital yang efektif meningkatkan keterampilan berhitung anak.¹⁶

¹⁴ Puspita Inggrida, "Penggunaan media flashcard terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus." Universitas Negeri Surabaya, 3, (2014), 2-3.

¹⁵ Ratu Kemala, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di PAUD," *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), (2023), 8-13.

¹⁶ Istifadah, "Desain Ruang Pembelajaran Outdoor Bagi Kelompok Belajar (KB) PAUD Terpadu Al-Furqan Jember," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(2), (2020), 173-188.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Kartu Aritmatika Digital Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.”

B. Fokus Penelitian

Adapun Fokus penelitian yang berhubungan dengan judul “Penerapan Media Kartu Aritmatika Digital Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember” Adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi alat

permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat diambil manfaat dan kegunaannya dengan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan tentang penerapan alat permainan edukatif menggunakan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan bagi para peneliti yang tertarik memberikan wawasan pengetahuan terkait penerapan alat permainan edukatif menggunakan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

b. Bagi TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan informasi pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik saat kegiatan belajar mengajar khususnya terkait penerapan alat permainan edukatif menggunakan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penelitian ini sebagai bahan informasi dan referensi untuk mahasiswa dalam penelitian selanjutnya terutama terkait penerapan alat permainan edukatif menggunakan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini. Diharapkan menjadi referensi tambahan tentang pembelajaran berhitung menggunakan alat permainan edukatif dan menjadi bahan pengembangan penelitian karya tulis ilmiah di lingkungan UIN KHAS Jember.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat di jadikan referensi untuk menambah pengetahuan mengenai penerapan alat permainan edukatif menggunakan media kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.

E. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman mengenai istilah yang ada dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan secara singkat tentang istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

APE merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik menurut Permendikbud

No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

2. Media Kartu Aritmatika Digital

Media adalah alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan sesuatu informasi, media juga bisa diartikan dengan perantara atau pengantar. Adapun fungsi dari media yaitu (1) Untuk sumber informasi dan pengetahuan. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra manusia. (3) Sarana untuk mengekspresikan pendapat, ide, dan gagasan dengan lebih gamblang. Sehingga dengan menggunakan media secara tidak langsung akan mempermudah untuk diterapkan kepada anak usia dini.

Kartu aritmatika digital merupakan ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika. Operasi dasar aritmatika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, walaupun operasi-operasi lain yang lebih canggih (seperti persentase, akar kuadrat, pemangkatan, dan logaritma) kadang juga dimasukkan ke dalam kategori ini. Perhitungan dalam aritmatika dilakukan menurut suatu urutan operasi yang menentukan, operasi aritmatika yang mana lebih dulu dilakukan.

3. Pembelajaran Berhitung

Berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesipan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Anak usia PAUD adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia dibawah 6 tahun, dimana pada usia ini adalah masa berkembang dan tumbuh yang sangat baik dari segi fisik, mental, kepribadian, maupun intelektualnya. Di usia ini anak berada pada masa-masa terbaik dalam aspek perkembangannya yang harus distimulasi secara maksimal agar tahap perkembangan selanjutnya menjadi lebih baik.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan Merupakan alur pembahasan skripsi yang terstruktur. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab satu pendahuluan, pada bab ini memuat gambaran umum tentang penelitian atau dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri beberapa sub-sub bab yang meliputi konteks penelitian, yang mana berisikan tentang alasan dilakukannya penelitian. Kemudian berisi fokus penelitian, manfaat penelitian, dan juga defisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua kajian pustaka, yang mana terdapat sub-sub bab yang berupa penelitian terdahulu dan kajian teori. Dalam penelitian terdahulu berisi tentang persamaan dan perbandingan antara penelitian yang telah diteliti dan peneliti. Sedangkan kajian teori berisi tentang teori-teori yang diambil dari beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian.

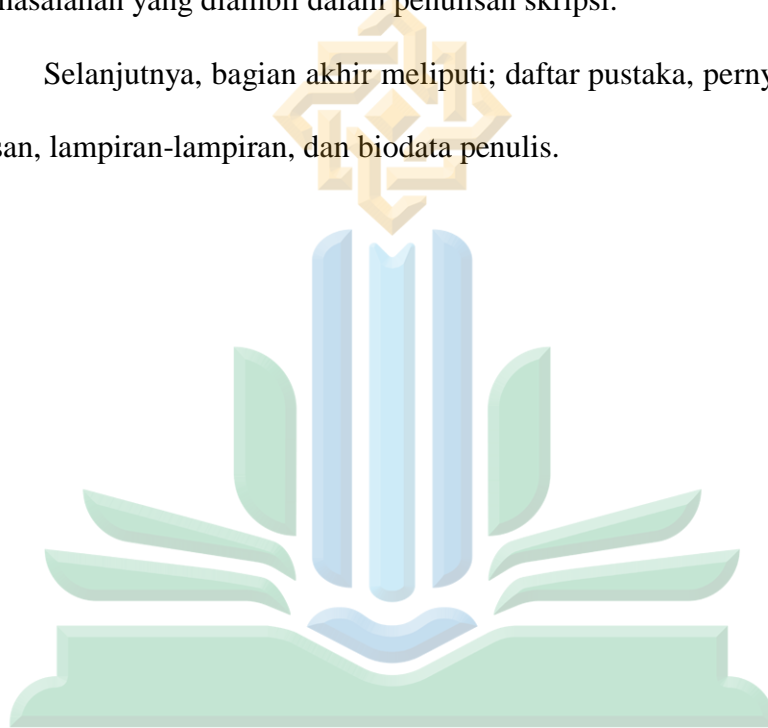
Bab tiga metode penelitian, pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang menjelaskan tentang berbagai cara metode yang akan dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat penyajian data dan analisis data yang mana merupakan inti dari penulisan skripsi yang menjelaskan mengenai hasil temuan dan analisisnya yang sesuai dengan fokus penelitian titik dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu gambaran obyek penelitian, penyajian data dan

analisis, dan pembahasan hasil temuan penelitian.

Bab lima adalah bab terakhir atau penutup skripsi. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan berbagai data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diambil dalam penulisan skripsi.

Selanjutnya, bagian akhir meliputi; daftar pustaka, pernyataan keaslian tulisan, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat dilihat sejauh mana orisinilitas dan posisi penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu:

1. Wahyu Septiani pada tahun 2022 meneliti “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur” Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jenis penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mana dalam mengumpulkan datanya langsung datang ke lokasi penelitian. Lokasi yang diambil yaitu di TK Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai beriku; 1) Implementasi alat permainan edukatif (APE) pohon berhitung dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini di TK Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur. (2) Langkah implementasi alat permainan edukatif (APE) pohon berhitung dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini di TK Ma’arif 31 Hargomulyo

Lampung Timur. (3) Faktor pendukung dan penghambat implementasi alat permainan edukatif (APE) pohon berhitung dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini di TK Ma'arif 31 Hargomulyo Lampung Timur.¹⁷

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Persamaan dari kedua penelitian yaitu sama menerapkan alat permainan edukatif. Perbedaan kedua penelitian adalah penelitian terdahulu mengembangkan aspek kognitif dan penelitian terdahulu meneliti pada kelompok B, sedangkan peneliti tidak mengembangkan aspek dan peneliti meneliti pada kelompok A, dan penelitian terdahulu fokus untuk menerapkan alat permainan edukatif untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

2. Devita Philia Prawastiningtyas pada tahun 2015 meneliti “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul” Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jenis penelitian skripsi ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Lokasi yang diambil yaitu di TK Ma'arif 31 Hargomulyo Lampung Timur. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

¹⁷ Wahyu Septiani, “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Ma'arif 31 Hargomulyo Lampung Timur” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2022)

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media apron hitung sebagai media pembelajaran yang edukatif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak untuk mempermudah anak belajar pengenalan lambang bilangan dan berhitung.¹⁸

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah sama menerapkan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung. Perbedaan kedua penelitian adalah penelitian terdahulu mengembangkan media arpon hitung dan melakukan penelitian dikelompok B, sedangkan peneliti tidak mengembangkan namun hanya menerapkan media dalam pembelajaran berhitung, dan peneliti melakukan penelitian dikelompok A, dan penelitian terdahulu fokus untuk pengembangan media arpon hitung untuk meningkatkan berhitung.

3. Safitri Rizki Amalia pada tahun 2023 meneliti “Implementasi Media Alat Permainan Edukatif Trnsportasi Angka Dalam Pembelajaran Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di TK ABA Desa Nyamok Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan” Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jenis penelitian skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.

¹⁸ Devita Philia Prawastiningtyas, “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Tk PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul” (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Lokasi yang diambil yaitu di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Nyamok Kec. Krajen Kab. Pekalongan. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam implementasi media alat permainan edukatif transportasi angka dalam pembelajaran kemampuan penjumlahan-penjumlahan pada anak kelompok B di Tk Aba Desa Nyamok Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan sudah bagus, hal ini terbukti dari hasil analisis yang menyatakan bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan media alat permainan edukatif transportasi ini sangat meningkat, anak-anak sangat antusias tertarik dan senang dengan media tersebut.¹⁹

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah sama menerapkan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung. Perbedaan kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menerapkan media transportasi angka dan melakukan penelitian dikelompok B, sedangkan peneliti menggunakan media kartu aritmatika digital, dan peneliti melakukan penelitian dikelompok A.

4. Rini Eka Rachmawati pada tahun 2022 meneliti “Upaya Meningkatkan

¹⁹ Safitri Rizki Amalia, “Implementasi Media Alat Permainan Edukatif Transportasi Angka Dalam Pembelajaran Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di TK ABA Desa Nyamok Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan” (Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug” Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jenis penelitian skripsi ini menggunakan penelitian tindak kelas atau Classroom Action Research (CAR). Model siklus dalam penelitian ini menggunakan siklus model Kurt Lewin. Menggunakan 4 komponen yaitu perencanaan (planning), tindakan pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Lokasi yang diambil yaitu di Tk Aisyiyah 43 Bustanul Athfal yang beralamat di Jl. Raden Fatah No. 60 Sudimara Barat Ciledug Kota Tangerang Provinsi Banten. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran menggunakan media kartu angka ternyata dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, Pembelajaran menggunakan media kartu angka dapat dijadikan alternatif pilihan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara mengenal dan mencocokkan angka pada gambar dan penjumlahan, dengan menggunakan metode bernyanyi dalam berhitung memudahkan anak untuk menghafal.²⁰

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah sama menerapkan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung. Perbedaan kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menerapkan media kartu angka, menggunakan metode bernyanyi, dan melakukan penelitian

²⁰ Rini Eka Rachmawati, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

dikelompok B, sedangkan peneliti menggunakan media kartu aritmatika digital, peneliti tidak menggunakan metode dan peneliti melakukan penelitian dikelompok A.

5. Maulida Setiani pada tahun 2023 meneliti “Implementasi Media Looseparts Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jenis penelitian skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu dengan cara mereduksi data yang tidak relevan, memaparkan data dan menarik kesimpulan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelompok B2 RA Al Jihad yaitu, guru kelompok B TK Dharma Wanita 01, guru B1 TK Wahid Hasyim. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tahapan penggunaan media looseparts. Kemendikbud mengungkapkan bahwa terdapat minimal 4 kegiatan dalam sehari hal ini dilaksanakan oleh TK Dharma Wanita 01 dan TK Wahid Hasyim. Penerapan media looseparts mampu mengembangkan kemampuan matematika awal anak usia 5-6 tahun dengan tercapainya STPPA sesuai dengan usianya.²¹

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Persamaan dari kedua penelitian adalah sama menerapkan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung.

²¹ Maulida Setiani, “Implementasi Media Looseparts Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

Perbedaan kedua penelitian adalah penelitian terdahulu menerapkan media looseparts, peneliti terdahulu penelitian di 2 lembaga, dan melakukan penelitian dikelompok B, sedangkan peneliti menggunakan media kartu aritmatika digital, penelitian di 1 lembaga, dan peneliti melakukan penelitian dikelompok A.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini digambarkan pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Pemetaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul	Hasil penelitian	Persamaa dan Perbedaan
1	2	3	4
1.	Wahyu Septiani pada tahun 2022 meneliti “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur” Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.	<p>a. Hasil dari implementasi alat permainan edukatif pohon berhitung dalam pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif dengan lebih baik, pembelajaran lebih menarik dan peserta didik merasa senang</p> <p>b. Langkah implementasi mulai dari menyiapkan APE, Penggunaan APE, dan menunjukkan jumlah angka pada APE</p> <p>c. Faktor pendukung: ketersediaan media pembelajaran, kerjasama antar pendidik, pengalaman dan pengetahuan pendidik.</p>	<p>Persamaan:</p> <p>a. Metode penelitian kualitatif</p> <p>b. Membahas penerapan alat permainan edukatif</p> <p>c. Fokus penelitian</p> <p>Perbedaan:</p> <p>a. Media pohon berhitung</p> <p>b. Mengembangkan kognitif</p> <p>c. Subjek penelitian yaitu kelompok B</p>

		Faktor penghambat: ketika peserta didik yang masih belum sabar menunggu giliran untuk bermain	
2.	Devita Philia Prawastiningtyas pada tahun 2015 meneliti “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul” Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.	<p>a. Pemahaman anak terhadap lambang bilangan, penambahan, dan pengurangan masih kurang karena dalam penyampaian materi pembelajaran, pendidik masih sering menggunakan cara dan metode klasikal (metode ceramah)</p> <p>b. Dari hasil observasi proses pembelajaran, diperoleh data bahwa keterbatasan media/sumber belajar menyebabkan anak mudah bosan sehingga kurang optimalnya proses dan hasil dalam pembelajaran</p>	<p>Persamaan:</p> <p>a. Penggunaan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung</p> <p>Perbedaan:</p> <p>a. Media arpon hitung</p> <p>b. Subjek penelitian yaitu kelompok B</p> <p>c. Metode penelitian menggunakan Rnd</p> <p>d. Fokus penelitian</p>
3.	Safitri Rizki Amalia pada tahun 2023 meneliti “Implementasi Media Alat Permainan Edukatif Trnsportasi Angka Dalam Pembelajaran Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di TK ABA Desa Nyamok Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan” Universitas Islam	<p>a. Implementasi media transportasi angka memiliki 3 tahapan: pertama yaitu tahap perencanaan. Kedua yaitu tahapan pelaksanaan. Tahapan ketiga yaitu tahap evaluasi.</p> <p>b. Faktor pendukung: kepemimpinan kepala sekolah yang efektif dalam menciptakan sekolah yang efektif, kemampuan guru</p>	<p>Persamaan:</p> <p>a. Metode penelitian kualitatif</p> <p>b. Membahas penerapan alat permainan edukatif dalam pembelajaran berhitung</p> <p>c. Fokus penelitian</p> <p>Perbedaan:</p> <p>a. Media transportasi angka</p> <p>b. Subjek penelitian yaitu kelompok B</p>

	Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.	yang menarik, kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai macam media. Faktor penghambat: Sebagian peserta didik masih kurang memahami konsep bilangan dan penjumlahan dan kesibukan orangtua peserta didik itu seringkali kita jumpai yang berimbas pada anak.	
4.	Rini Eka Rachmawati pada tahun 2022 meneliti “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug” Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.	a. Pembelajaran menggunakan media kartu angka ternyata dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. b. Pembelajaran menggunakan media kartu angka dapat dijadikan alternatif pilihan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara menenal angka, mencocokkan angka pada gambar dan penjumlahan. c. Dengan menggunakan metode bernyanyi dalam berhitung memudahkan anak untuk menghafal	Persamaan: a. Penggunaan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung b. Media kartu angka Perbedaan: a. Menggunakan metode bernyanyi b. Subjek penelitian yaitu kelompok B c. Metode penelitian menggunakan PTK d. Fokus penelitian
5.	Maulida Setiani pada tahun 2023 meneliti “Implementasi Media Looseparts	a. Tahapan penggunaan media looseparts terdapat perbedaan dari pelaksanaan kegiatan setiap	Persamaan: a. Penggunaan media untuk kemampuan pembelajaran berhitung

	<p>Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p>	<p>harinya b. Media loosparts berhasil mendukung kegiatan pembelajaran matematika</p>	<p>b. Metode penelitian kualitatif Perbedaan: a. Media loosparts b. Subjek penelitian terdiri dari beberapa kota c. Subjek penelitian yaitu kelompok B d. Fokus penelitian</p>
--	--	---	--

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kelima penelitian tersebut adalah pembahasan terkait implementasi alat permainan edukatif menggunakan media dalam pembelajaran berhitung anak usia dini, sedangkan perbedaan dari kelima penelitian adalah pendekatan penelitian, tujuan penelitian, hasil penelitian dan usia anak yang diteliti. Sehingga dengan memperhatikan hal tersebut, penelitian ini layak dan penting untuk dilakukan.

B. Kajian Teori

1. Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital

a. Definisi Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital

Alat atau suatu benda yang bisa digunakan untuk bermain dan memiliki macam-macam manfaat untuk merangsang dan mengembangkan seluruh kemampuan anak disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat bantu bermain dengan belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan pendidik. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan

edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu alat yang digunakan untuk bermain dan mengandung nilai edukatif (pendidikan), serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²²

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi alur bermain. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktifitas bermain.

Kartu Aritmatika Digital adalah Kartu angka yang berisi lambang bilangan disertai gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada kartu tersebut. Aritmatika Digital ini merupakan media yang dapat membantu mengenalkan lambang bilangan.

Bermain Kartu Aritmatika Digital merupakan cara yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak yang berada pada tahap praoperasional. Bermain Kartu Aritmatika Digital membantu anak yang masih berpikir konkret dan memiliki keterbatasan pemusatan perhatian. Maka, bermain Kartu Aritmatika Digital merupakan cara yang tepat untuk

²² Wahyu Septiani, Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung, 11-12.

mengoptimalkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas ditegaskan bahwa metode bermain kartu aritmatika digital adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya dikelas.

b. Ciri-Ciri dan Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Ciri-ciri alat permainan edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Alat permainan tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan untuk pengembangan kemampuan yang ada pada diri anak. Untuk itu Alat Permainan Edukatif (APE) berbeda dengan alat permainan secara umumnya. Karena itu untuk pendidikan anak usia dini mempunyai beberapa ciri bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini yaitu:²³

- a) Sesuai dengan tingkat anak usia dini.
- b) Membantu merangsang tumbuh kembang anak.
- c) Menarik dan bervariasi.
- d) Memiliki banyak kegunaan.
- e) Aman digunakan.
- f) Bentuk sederhana.

²³ Wahyu Septiani, Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung, 13.

g) Melibatkan aktivitas anak.

Azhar Arsyad mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: Media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasar komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Senada dengan hal tersebut Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah :²⁴

a) Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

b) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time lapse recording).

Atau sebaliknya suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan-urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.

c) Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara

²⁴ Hasni, "Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Benda-Benda", EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains 1, no.1 (Agustus 2019): 106.

bersama kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut diatas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada anak. Baik secara individu, kelompok maupun klasikal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sedemikian rupa, sehingga proses belajar didalam atau diluar kelas menjadi lebih efektif.

2) Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan beberapa jenis yaitu:²⁵

a. Penempatannya

Berdasarkan penempatan maka Alat Permainan Edukatif

(APE) ada 2 jenis alat permainan yaitu alat permainan didalam ruangan dan diluar ruangan. Alat Permainan Edukatif (APE) ayunan, perosotan, putaran, papan titian merupakan alat permainan edukatif yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Alat Permainan Edukatif (APE) yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik motorik anak. Kemudian Alat Permainan Edukatif (APE) seperti lego, puzzle, lotto, pohon berhitung dan lainnya merupakan alat

²⁵ Wahyu Septiani, Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung, 14.

permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang kecil. Alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan bisa ditempatkan dalam bentuk sentra maupun area.

b. Aspek perkembangan dan tujuannya

Berdasarkan jenis pengelompokannya kegunaan dan tujuan pengembangan merupakan alat permainan pada jenis yang kedua. Jadi Alat Permainan Edukatif (APE) akan dikelompokan berdasarkan aspek perkembangan anak seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan lain sebagainya.

c. Pembagian Alat Permainan Edukatif (APE) berdasarkan pendapat Ahli

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yakni Froebel, Peabody, George Cruissenaire, dan Dr. Maria Montessori.

c. Tahap Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital

Media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya telah disiapkan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, selain itu pembuatan media harusnya sesuai dengan langkah-langkah pembuatan media sebagaimana mestinya. Berikut langkah-langkah pembuatan media

kartu angka.²⁶

- 1) Potong kertas menjadi berukuran sebesar kartu yang enak dipegang tangan atau seukuran tangan peserta didik. Ukuran 8×5 atau kertas ukuran F4 yang dilipat menjadi 16 bagian.
- 2) Tulis lambang bilangan 1-10 pada masing-masing kartu, tandai kartu angka 6 dan 9 supaya tidak tertukar. Siapkan lebih banyak kartu angka-angka “sulit” (selain angka 1, 2, 5, 10) karena peserta didik biasanya sudah lebih hafal perkalian angka-angka mudah.
- 3) Laminasi kedua sisi dengan lakban bening bila ada.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional langkah-langkah membuat media kartu angka sebagai berikut:

- 1) Gunting kertas, karton atau kertas warna dengan ukuran 5×5 cm sejumlah 10 lembar.
- 2) Tulislah lambang bilangan atau angka 1 sampai 10 dengan spidol, cat air atau crayon.
- 3) Berilah garis tepi pada kertas dengan spidol.
- 4) otonglah ampelas kayu atau plastik perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm × 1,5cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

d. Kelebihan dan Kelemahan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu

Aritmatika Digital

Media kartu angka mempunyai kelebihan dan kelemahan berikut

²⁶ Raudhatul Jannah, “Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 3-4 Tahun” (Universitas UIN Alauddin Makasar, 2021), 35-36.

beberapa hal yang mencakup kelebihan dan kelemahan media kartu angka.²⁷

1) Kelebihan Media Kartu

Angka Berikut beberapa hal yang mencakup kelebihan media kartu angka:

- a) Sifatnya konkrit: gambar atau foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman.
- d) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
- e) Menimbulkan daya Tarik pada anak.
- f) Mempermudah pengertian anak.
- g) Memperjelas bagian-bagian penting.
- h) Menggunakan gambar untuk tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti.

Berdasarkan kelebihan media kartu angka di atas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan mempunyai kelebihan yang dapat memperjelas pelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik,

²⁷ Raudhatul Jannah, "Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan," 39-40.

media yang konkret, memperjelas suatu pembelajaran untuk membuat anak lebih tertarik untuk belajar, memperjelas pelajaran yang akan diajarkan, menggunakan gambar dengan tujuan pelajaran yang spesifik atau mendukung pembelajaran tersebut.

2) Kelemahan Media Kartu Angka

Berikut beberapa hal yang mencakup kelemahan media kartu angka:

- a) Gambar hanya menafsirkan indra mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran.

Menurut Siti Aisyah media kartu angka mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- a) Sulit menampilkan gerak dalam media gambar.
- b) Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi.
- c) Berbagai unit-unit pelajaran dalam media gambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak.
- d) Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang.
- e) Memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan

inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak.

Berdasarkan kelemahan media kartu angka dapat disimpulkan bahwa media hanya menafsirkan gambar, media yang digunakan atau yang disajikan kepada peserta didik dalam ukuran kecil sehingga mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif dalam proses pembelajaran karena mempunyai batasan ukuran kartu dan gambar sehingga mengakibatkan kurang efektif untuk proses pembelajaran. Sulit menampilkan gerak pada media gambar, untuk menggunakan media yang menarik butuh banyak biaya untuk membuatnya. Sebelum membuat media yang menarik harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan tidak membosankan bagi anak. Media yang dibuat harus dirawat dan dijaga agar tak mudah rusak dan hilang. Guru harus kreatifitas untuk membuat media yang menarik dan inovasi agar tidak membosankan bagi anak.

e. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital

Pemberian stimulasi dengan media ini akan memberikan dampak yang positif selama sifatnya tidak memaksa, disesuaikan dengan tahapan.

Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak. Beberapa manfaat kartu angka antara

lain:²⁸

- 1) Guru dengan mudah dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka.
- 2) Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan.
- 3) Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 6) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan.
- 7) Anak lebih mudah memahami konsep bilangan.
- 8) Meningkatkan daya pikir anak.

Berdasarkan tujuan dan manfaat media kartu angka maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media kartu angka memiliki banyak tujuan dan manfaat yaitu guru dengan mudah mengajar dan cepat menunjukkan bermacam-macam contoh bilangan angka, anak lebih cepat memahami apa yang telah dipelajari, penyampaian materi yang optimal, pembelajaran yang menarik bagi anak, pembelajaran menjadi lebih interaktif bagi anak, kualitas belajar anak semakin meningkat, anak lebih cepat memahami konsep lambang bilangan, dan anak menjadi meningkat daya pikirnya.

²⁸ Raudhatul Jannah, "Peranan Media Kartu Angka Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan," 38-39.

2. Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

a. Definisi Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Ahmad susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Menurut Sriningsih mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.²⁹

Menurut Piaget menyatakan bahwa: “Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logicomathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.” Dari pengertian berhitung di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika

²⁹ Devita Philia Prawastiningtyas, “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung”, 21-22.

seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Selain itu juga berhitung merupakan sesuatu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep untuk melatih kecerdasan dan keterampilan anak dalam penyelesaian soal-soal yang memerlukan pecahan. Tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan individu yang berproses mengalami perkembangan sangat pesat dan sangat umum bagi kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Dimana anak sangat aktif, dinamis, antusias dan memiliki rasa ingin tahu terhadap yang dilihatnya. Anak adalah individu yang memiliki karakteristik tertentu. Adapun karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:³⁰

³⁰ Wahyu Septiani, Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung, 23-24.

1) Anak bersifat egosentris

Pada ciri ini, anak melakukan kegiatan sesuka hatinya dan memiliki ego yang besar tanpa memikirkan orang lain.

2) Rasa ingin tahu yang besar

Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dari apa yang sudah dialami dan dilihatnya.

3) Anak merupakan manusia sosial

Anak pastinya tidak bisa tanpa orang dewasa. Karena anak-anak membutuhkan pengajaran dari orangtua untuk mengajarkan anak beradaptasi dan bersosialisasi di lingkungan mereka. Supaya kelak tumbuh dewasa nanti anak bisa beradaptasi dan bersosialisasi dengan orang lain dengan keinginannya sendiri.

4) Anak suka berfantasi

Kehidupan anak merupakan dunia belajar sambil bermain. Anak akan terasa gembira jika mereka melakukan suatu permainan, apalagi ada temannya. Salah satunya yaitu bermain peran. Suatu permainan yang banyak diminati oleh anak-anak dan dapat mengembangkan kemampuan otak anak dan linguistik disebut dengan cerita/dongeng.

5) Anak yang bersifat unik

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbedabeda diantara anak yang lainnya, dimana masing-masing memiliki bawaan, gaya belajar, minat, latar belakang kehidupan berbeda.

6) Anak yang mempunyai daya konsentrasi pendek

Dalam hal ini anak memiliki daya konsentrasi hanya sekitar 7 menit. Anak akan cepat bosan ketika apa yang dilakukannya tidak menarik dan menyenangkan. Maka dari itu sebagai seorang pendidik harus lebih memilih pembelajaran yang tepat agar anak tidak mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran berlangsung.

7) Anak bersifat potensial

Masa golden age dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat untuk mencapai perkembangannya yaitu disebut anak usia dini.

Dari penjelasan karakteristik anak usia dini di atas maka seorang pendidik dan khususnya orangtua harus dapat mengembangkan 6 aspek pada anak dan disesuaikan dengan masing-masing anak agar anak berkembang secara optimal.

c. Tahap Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Tahap berhitung anak usia dini menurut Susanto, pertama tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Kedua tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Ketiga tahap pengenalan lambang, adalah di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada

tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal. Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut.³¹

1) Tahap Konsep/Pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.

2) Tahap Transmisi/Peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami.

Apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap Lambang

Tahap ini di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau

³¹ Taty Fauzi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Anak Usia Dini" PAUD Lectura: Journal Of Early Childhood Education 5, no.3 (Oktober 2022): 3-4.

matematika. Menurut Susanto, mengemukakan lima tahapan dalam berhitung anak yaitu Permainan Bebas (free play), Generalisasi (generalization), Representasi (representation), Simbolisasi (symbolization), Formalisasi (formalization).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.³²

Adapun penelitian kualitatif yang bersifat interaktif merupakan studi mendalam yang menggunakan teknik pengumpulan data langsung dari subjek latar ilmiah. Penelitian ini, mengamati fenomena-fenomena yang ditafsirkan oleh peneliti untuk menemukan makna, dengan membuat gambaran kompleks dan menyeluruh secara detail dari pandangan informan, bahkan banyak peneliti kualitatif interaktif melakukan diskusi terbuka mengenai nilai-nilai yang menghiiasi narasi, mereka mengilustrasikan pandangan yang berbeda dari fenomena, dan senantiasa melakukan revisi pernyataan yang di peroleh dari pengalamannya di lokasi.³³ Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian lapangan (field research) bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses penelitian yang meliputi pengumpulan data dan analisis data. Dengan hal tersebut, peneliti akan mendeskripsikan terkait implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini

³² Lexy, Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), 1

³³ Abd. Muhith, Rachman Baitulah, Amrul Wahid “*Metodologi Penelitian*”(Yogyakarta: Bildung, 2020), 55.

pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember dan data yang di hasilkan berbentuk kata-kata secara lisan dan tertulis dari orang-orang dan fenomena yang diamati secara intensif, terperinci, dan mendetail sehingga dapat diinterpretasikan dengan tepat.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan menjadi objek penelitian disini yaitu TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember yang lebih tepatnya berada di Jalan Mataram, No.7, Dusun Krajan, Jenggawah, Kabupaten Jember. Lembaga pendidikan tersebut berada di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al-Ishlah Jenggawah. Sekolah tersebut memiliki letak yang sangat strategis karena berada dipinggir jalan namun bukan pinggir jalan raya jadi tidak banyak kendaraan-kendaraan yang melintas bisa membahayakan anak usia dini. Sehingga suasana belajar menjadi lebih tenang dan kondusif.

Peneliti melakukan penelitian pada lembaga tersebut karena pembelajaran yang diterapkan pada lembaga sangat unik dan menarik untuk diteliti terkait implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Karena dilingkungan lembaga Tk Plush Al-Ishlah terdapat pasar tradisional yang lumayan banyak pengunjungnya, sehingga guru Tk Plush Al-Ishlah mempunyai inisiatif untuk menerapkan alat permainan edukatif kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan hal penting yang harus ditata dan ditentukan sejak awal memulai suatu penelitian, dengan mengetahui subjek penelitian maka peneliti dapat mengetahui apa atau siapa yang akan diambil data dan informasinya untuk digunakan dalam penelitian.³⁴

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Pada penelitian kualitatif yang menjadi sumber data adalah narasumber, yang mana dalam hal ini posisi narasumber sangat penting, bukan sekedar memberi respon, melainkan juga sebagai pemilik informasi dan sebagai sumber informasi. Narasumber yang dipilih dalam penelitian ini adalah orang-orang yang dipandang mampu untuk memberikan informasi tentang implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember sebagai berikut:

1. Kepala TK Plus Al-Ishlah Jenggawah yaitu Ibu Siti Nurlaila S.pd.I, dengan alasan beliau sebagai pimpinan di lembaga tersebut sehingga mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.
2. Wali kelas kelompok A1 yaitu Ibu Yuyun Sri Wahyuni S.Pd.I, dengan alasan beliau mengetahui dan terlibat secara langsung terkait alur kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas.
3. Wakakurikulum sekolah yaitu Ibu Ummi Kulsum S.Pd.I, dengan alasan beliau yang mengelola kurikulum di Tk Plus Al-Ishlah.

³⁴ Marlynda Happa Nurmalita et al., Metodologi Penelitian, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 79.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam proses pengumpulan data, seperti: observasi, wawancara, dokumentasi, yang mana dalam masing-masing proses tersebut mempunyai peran penting dalam upaya mendapat informasi akurat dan sebanyak-banyaknya.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data dasar untuk banyak cabang penelitian.³⁵ Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Melalui observasi peneliti dapat mendokumentasikan dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Dilihat dan di dengar dalam observasi dapat dicatat dan direkam dengan teliti jika itu sesuai dengan tema dan masalah yang dikaji dalam penelitian.³⁶

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang di peroleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Adapun data yang diperoleh dari teknik observasi partisipatif lengkap

³⁵ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode penelitian kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019), 121

³⁶ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Pendidikan*, 97

(*complete participation*) adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Keadaan dan kondisi penelitian yang dilakukannya implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1.

2. Wawancara

Interview atau dikenal dengan istilah wawancara merupakan suatu teknik dalam pencarian data yang dilakukan dengan cara menjalin komunikasi secara langsung dengan informan.³⁷ Dijelaskan juga bahwa wawancara memiliki arti sebagai metode pengambilan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada seseorang yang menjadi informan untuk memperoleh informasi dari jawaban atas pertanyaan tersebut.³⁸ Dengan demikian, interview atau wawancara merupakan metode pengambilan data dengan cara bertukar informasi dan pemikiran melalui tanya jawab antara penanya dengan informan yang akan ditanya dalam suatu topik pembahasan tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian fenomenologi dilakukan dengan wawancara mendalam dengan informan untuk mengungkapkan alur kesadaran serta mengajukan pertanyaan secara lisan dan langsung (bertatap muka) dengan informan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, fokus dalam wawancara mendalam adalah adanya informan kunci yang telah sebelumnya

³⁷ Mundry, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Jember: Stain Press, 2013), 185

³⁸ Dimiyati Johni, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: KENCANA, 2014), 88.

diberikan akses untuk memberikan pertanyaan mendalam terkait topik masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah, guru kelas A1, dan wakakurikulum.

Adapun data yang diperoleh dari pelaksanaan wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.
 - b. Faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.
3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen yang diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan untuk membentuk suatu kajian sistematis, terpadu dan utuh. Analisis dokumen tidak sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan-kutipan tentang sejumlah dokumen, melainkan hasil penelitian yang dilaporkan yang berupa hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

E. Analisis Data

Analisi data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.³⁹ Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Proses analisis dari awal hingga akhir dan kemudian diakumulasikan, sehingga menjadi pembahasan objektif dan menarik kesimpulan berdasarkan laporan sebenarnya.

Menurut Miles and Huberman analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan dilakukan secara konsisten sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Prosedur-prosedur yang akan dilalui dalam kegiatan analisis data diantaranya yaitu:⁴⁰

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah pengurangan atau penyusunan data. Analisis reduksi data dilakukan ketika peneliti memperoleh data dari lapangan yang jumlahnya cukup banyak, sehingga perlu di catat secara teliti dan rinci tanpa membuang inti, proses dan pernyataan-pernyataan utara dalam data tersebut. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian, data yang telah direduksi tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 130

⁴⁰ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 161-162.

Adapun reduksi data yang dilakukan oleh peneliti yaitu merangkum hasil pengumpulan data dan memfokuskannya pada hal-hal yang dianggap penting terkait implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data akan membantu peneliti dan memahami apa yang sebenarnya terjadi dan untuk melakukan sesuatu termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman. Setelah data dikondensasi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam penelitian kualitatif yang sering digunakan untuk mendisplaykan atau menyajikan data adalah menggunakan teks yang bersifat naratif. Dengan melakukan display atau penyajian data dapat memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Penelitian ini menyajikan data dengan teks naratif, wawancara, observasi, dan dokumen-dokumen.

Dalam prosedur ini, peneliti akan menyajikan data mengenai implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember secara teks naratif juga menyertakan bagan-bagan dan sejenisnya pada data yang memerlukannya.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah kegiatan penting untuk dilakukan pada kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan pada kegiatan analisis data. Dari permulaan data seorang penganalisis kualitatif melalui mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, alur sebab akibat atau proporsi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa analisis data model Miles, Huberman, dan Saldana melewati tiga proses analisis data, yaitu: reduksi Data (*Data Reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan (*consulsion drawing/verifikasiton*) dari proses tersebut dapat memudahkan peneliti dalam penemuan deskripsi atau gambaran obyek secara jelas tentang implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian dapat dilihat dari derajat kepercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian yang digunakan untuk menguji setiap data penelitian yang dilakukan dalam memenuhi kriteria kebenaran (keabsahan). Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.⁴¹

⁴¹ Sugiono, Metode Penelitian pendidikan, 121

Dalam pengumpulan data, peneliti juga menggunakan metode triangulasi dalam pengujian keabsahan data. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Ada tiga jenis triangulasi dalam penelitian kualitatif yaitu, triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis triangulasi untuk memeriksa keabsahan data yang diteliti, yang terdiri dari:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Setelah data dicek dan analisis oleh peneliti, kemudian akan menghasilkan sebuah kesimpulan yang selanjutnya dikonfirmasi dengan beberapa sumber yang bersangkutan.

Triangulasi sumber yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti tentang implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 bertujuan untuk menguji kualitas data hingga memperoleh data yang valid. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain Kepala TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember, waka kurikulum, dan guru/wali kelas kelompok A1. Perolehan data dari sumber-sumber tersebut yaitu melalui wawancara.⁴²

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan penggabungan beragam teknik pengungkapan data yang diungkapkan data yang dilakukan kepada beberapa

⁴² Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 191

informan. Menguji keabsahan data dengan triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda-beda. Triangulasi teknik ini dapat dilakukan dengan menggabungkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipasi lengkap (*complete participation*), wawancara mendalam dengan kepala sekolah, wali kelas kelompok A1, dan dokumentasi untuk sumber data.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari pra penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, dan sampai pada pelaporan. Supaya penelitian ini dapat dilakukan secara sistematis maka tahapan penelitian harus disusun secara rapi dan terperinci sesuai alur yang telah direncanakan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

Tahap pra penelitian merupakan tahapan paling awal sebelum peneliti terjun ke lapangan atau tempat penelitian. Diawali dengan mengajukan judul penelitian, serta melakukan observasi untuk mencari informasi dan mengecek lokasi penelitian yang akan diteliti. Kemudian membuat proposal penelitian yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini peneliti mulai melakukan penelitian dilapangan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memperoleh data serta mencatat data-

data yang berkaitan dengan fokus yang diteliti, melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Tahap Analisis Data

Setelah data terkumpul dan tersusun, kemudian melakukan analisis. Tahap analisis data merupakan tahap akhir dari proses penelitian, dimana peneliti mengelola data yang telah diperoleh saat penelitian. Peneliti melakukan kegiatan menganalisis data meliputi reduksi data dan penarikan kesimpulan.

4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah penyusunan hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi sesuai dengan bentuk pedoman yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Gambaran Obyek peneliti mendeskripsikan bahasan-bahasan yang di sesuaikan dengan fokus yang di teliti. Gambaran obyek penelitian bermanfaat untuk lebih mengetahui latar belakang obyek penelitian. Adapun gambaran obyek penelitian yang dilakukan di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Sejarah singkat TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Lembaga taman kanak-kanak didirikan dengan penuh semangat, penuh kemauan dan penuh keprihatinan karena memang didirikan bukan karena adanya uang yang berlebihan tapi melainkan didirikan dengan dasar keinginan keluarga, saudara dan masyarakat sekitar yang sangat ingin menyekolahkan putra-putrinya di lembaga TK tapi satu sisi mereka tidak mampu menyekolahkan putra-putrinya dengan alasan biaya terlalu tinggi dan jarak tempuh terlalu jauh, dengan adanya hal ini ketua yayasan bersama keluarga, saudara dan masyarakat bergotong-royong dan bekerja sama untuk mendirikan lembaga pendidikan tamana kanak-kanak dengan di beri nama TK PLUS AL-ISHLAH, dengan berbagai cara dan usaha dan penuh pengorbanan sehingga berdirilah TK PLUS AL-ISHLAH pada tanggal 08 agustus 2006 dengan berdomisili di krajan jenggawah Jl. Mataram 07 RT18/RW02 Jenggawah dengan jumlah siswa awal 27, jumlah guru 03 dan kepala TK 01

dengan susunan struktur yang jelas.⁴³

2. Profil TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Nama Lembaga : TK Plus Al-Ishlah
 Alamat : Jalan Mataram, Nomor 7
 RT/RW :18/02
 Dusun : Krajan
 Desa/Kelurahan : Jenggawah
 Kecamatan : Jenggawah
 Kabupaten :Jember
 Provinsi : Jawa Timur
 Kode Pos :68171
 No. Telepon : 085204984149
 NPSN :20556106
 Tahun didirikan/beroperasi :2006
 Status lembaga : Swasta
 Status Kepemilikan : Yayasan
 Bentuk Pendidikan : TK
 Nama Kepala Sekolah : Siti Nurlaila S.pd.I⁴⁴

3. Visi dan Misi TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Adapun Visi dari TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah sebagai berikut: “Kreatif, Berprestasi, Beriman, dan Nasionalisme”

Sedangkan Misi dari TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah

⁴³ TK Plus Al-Ishlah Jenggawah, “*Sejarah TK Plus Al-Ishlah*” 15 Maret 2024.

⁴⁴ TK Plus Al-Ishlah Jenggawah, “*Sejarah TK Plus Al-Ishlah*” 15 Maret 2024.

sebagai berikut:

- a. Menciptakan anak kreatif melalui belajar dan bermain yang menyenangkan.
- b. Menciptakan suasana belajar berbasis beriman demi tercapainya anak yang berprestasi.
- c. Mendidik dan menanamkan budi pekerti untuk menciptakan anak yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Yang Mah Esa.
- d. Mengokohkan fondasi kepribadian anak agar memiliki rasa cinta tanah air.

4. Struktur Organisasi TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Peorganisasian adalah proses pembagian tugas dan wewenang sehingga tercipta suatu organisasi yang dapat digerakkan sebagai satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui organisasi, tugas-tugas sebuah lembaga dibagi menjadi bagian yang lebih kecil. Dalam arti yang lain, perorganisasian adalah aktivitas pemberdayaan sumber daya dan program. Adapun struktur organisasi di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4.1
Struktur Organisasi TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

5. Data Peserta Didik TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Adapun jumlah peserta didik yang berada di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember meliputi:

Tabel 4.1
Data Jumlah Peserta Didik
TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	A1	22
2.	A2	21
3.	A3	23
4.	B1	25
5.	B2	20
6.	B3	17
7.	B4	17
Jumlah	7 Kelas	145 Siswa/Siswi

Sumber: Dokumen TK Plus Al-ishlah Jenggawah Jember

6. Data guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

Adapun data guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah
Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Nama	L/ P	Tempat tanggal lahir	Ijazah terakhir	Jabatan
1.	Siti Nurlaila	P	Jember, 19-12-1977	S1	Kepala sekolah
2.	Ummi Kulsum	P	Jember, 24-05-1999	S1	Wakakurikulum
3.	Yuyun Sriwahyuni	P	Jember, 15-07-1988	S1	Guru
5.	Yuliani	P	Jember, 12-12-1993	S1	Guru
6.	Siti Alviatul Laili	P	Jember, 30-08-1989	S1	Guru
7.	Kusnaini	P	Jember, 26-10-1978	S1	Guru
8.	Hafidatul Hasanah	P	Jember, 14-08-1998	S1	Guru
9.	Fara Fadilatul Fitriah	p	Jember, 28-10-2005	MA	Guru
10.	Zulkhoiriyah	p	Blitar, 24-06-1979	S1	Guru

Sumber: Dokumen TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

7. Sarana Prasarana di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah

Adapun sarana dan prasarana di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.3
Data Gedung TK Plus Al-Ishlah Jenggawah

No.	Sarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	7	Baik
2.	Ruang Bermain	1	Baik
3.	Ruang Kantor	1	Baik
4.	Toilet	1	Baik
5.	Gudang	1	Baik
6.	Dapur	1	Baik
7.	Kantin	1	Baik
8.	Ruang UKS	1	Baik
9.	Gedung seba guna (Aula)	1	Baik

Sumber: Dokumen TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

Tabel 4.4
Sarana Pendukung Pembelajaran
TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

No.	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Papan Tulis	1	Baik
2.	Meja Murid	6	Baik
3.	Meja Guru	1	Baik
4.	Kursi Siswa/Siswi	15	Baik
5.	Kursi Guru	1	Baik
6.	Lemari	1	Baik
7.	Box File	15	Baik
8.	Rak Box File	1	Baik
9.	Jam Dinding	1	Baik
10.	Alat Permainan Edukatif	10	Baik
11.	Playground	6	Baik
12.	Tempat Sampah	1	Baik
13.	Kipas Angin	1	Baik
14.	Wastafel	1	Baik
15.	Sound System	1	Baik
16.	Pensil	20	Baik
17.	Penghapus/Stip	10	Baik
18.	Bolpoin	3	Baik
19.	Spidol kertas	20	Baik
20.	Spidol Papan Tulis	3	Baik
21.	Penghapus Papan Tulis	1	Baik
22.	Penanda waktu(Bell Sekolah)	1	Baik
23.	Papan Hasil Karyaku	1	Baik
24.	Karpet Rubik	1	Baik
25.	Alat Pengukur Tinggi Badan	1	Baik
26.	Alat Pengukur Berat Badan	1	Baik

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 November 2023 sampai Tanggal 17 Desember 2023 di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A1 dengan Jumlah pesersta didik yaitu 22 anak, diantaranya 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Tabel 4.5
Data Jumlah Peserta Didik Kelompok A3
Di TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1.	Zidan Ali Habsy	L	A1
2.	Zakiyatul Fakhroh	P	A1
3.	Fajrin Firas Faresta	L	A1
4.	Muhammad Nauval Akbar	L	A1
5.	Angga Saputra	L	A1
6.	Dyah Ayu Dewi Syakira	P	A1
7.	Naina Afta Romadoni	P	A1
8.	Chaira Salsabila Putri	P	A1
9.	Muhammad Al-Fatih	L	A1
10.	Muhammad Ilyas Adnan	L	A1
11.	Zafran Hidayat	L	A1
12.	Adinda Izza Afkarina	P	A1
13.	Aisyah Mawaidul Husna	P	A1
14.	Jihan Nasyifa Indriansih	P	A1
15.	Ahmad Baihaqi	L	A1
16.	Adita Ainur Rochman	L	A1
17.	Abdul Qodir Jailani	L	A1
18.	Maryam Hilwatuz Zaida	P	A1
19.	Almeera Ainun Najwa	P	A1
20.	Melinda Novalia Puspita	P	A1
21.	Khayla Putri Agustis	P	A1
22.	Ahmad Dilan Wijaya	L	A1

Sumber: Dokumen TK Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember

B. Penyajian Data dan Analisis

Bagian penyajian dan analisis data memuat uraian tentang hasil penelitian yang telah dilakukan melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah. Setelah semua data

yang diperlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data mengenai Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. Adapun hasil penelitian dari “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember” peneliti jabarkan dalam penyajian data sebagaimana berikut.

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah

a. Perencanaan Pembelajaran Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif

Guru harus melaksanakan perencanaan pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah mendasar sebelum melaksanakan pembelajaran.⁴⁵

Guru mengawali proses penyusunan rencana pembelajaran kurikulum mandiri dengan membuat peta konsep pada setiap awal semester. Setelah

peta konsep dibuat, guru akan memastikan hasil capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Setiap minggunya dibuat RPP sesuai

dengan mata pelajaran dan topik anak agar pembelajaran dapat berlangsung. Temuan wawancara dan observasi yang dilakukan di TK

Plus Al-Ishlah Jenggawah pada hari Jumat tanggal 17 November 2023 menunjukkan bahwa guru di sini mengikuti pedoman yang tertuang dalam

⁴⁵ Palmin, B., Ndeot, F., & Anwar, M. R. Pelatihan Membuat Alat Permainan Edukatif Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Randang Tana- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), (2021). 50-59.

kurikulum mandiri sekolah ketika merencanakan pembelajaran. Hal ini terlihat dari cara sekolah menggunakan Peta Konsep baik pada semester pertama maupun semester kedua, yang digunakan untuk mengelompokkan mata pelajaran ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan program yang dirancang guru untuk setiap tahun ajaran.

Telah menyelesaikan peta konsep sesuai dengan program semester yang dibuat guru yang dilaksanakan setiap tahun di kelas. Setiap hari, guru menggunakan peta konsep sebagai dasar untuk menyusun rencana pembelajaran. Media dan lembar kerja siswa disiapkan untuk pembelajaran setiap minggu dengan menggunakan modul pengajaran yang sudah jadi. Selain itu instruktur juga mengatur hal-hal menyenangkan untuk dilakukan saat kelas sedang tidak ada sesi.⁴⁶ Sumber belajar, peta konsep, bahan ajar, contoh tugas yang diselesaikan, rencana kegiatan, penilaian, dan informasi umum (hasil belajar, tujuan, dan indikator keberhasilan) semuanya merupakan bagian dari tampilan modul pengajaran.⁴⁷

Tim peneliti mengamati dan mewawancarai para pendidik dan menemukan bahwa rencana pembelajaran mereka telah selaras dengan prosedur dan ketentuan yang ditetapkan dalam kurikulum pembelajaran mandiri. Rencana ini mempunyai berbagai bentuk, termasuk peta konsep, modul terbuka, dan kartu aritmatika digital untuk persiapan guru. Di TK

⁴⁶ Nurhatijah, S., Hariyanto, H., & Martiningsih, T. W. Pengembangan alat permainan edukatif perosotan aritmatika (petik) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), (2022), 8-12.

⁴⁷ Hidayati, N., Handayani, S., & Khotimah, N. Penerapan Media Seluncuran Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), (2023). 844- 855.

Plus Al-Ishlah peneliti melakukan observasi dan wawancara seputar tema binatang. Anak-anak ditanya tentang hewan darat, hewan di udara, dan pusat kesiapsiagaan.

b. Penerapan Pembelajaran Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif

Pengajaran mengikuti Modul Pengajaran yang dirancang guru, yang terdiri dari tugas pendahuluan, utama, dan penutup. Pada pembukaan yang berlangsung mulai pukul 08.00 hingga 08.15 WIB, guru mengajak siswa untuk melihat perkembangannya, kemudian mengajak mereka menyanyikan lagu yang sesuai dengan tema hari itu dan membicarakannya. Kemudian, pada pukul 08.15 hingga 09:00 WIB, kita turun ke inti operasi. Dalam kegiatan sentral ini, instruktur memberikan gambaran kepada siswa tentang topik yang sedang dibahas, memecahnya menjadi topik-topik yang lebih kecil, kemudian memberikan pekerjaan rumah berdasarkan apa yang telah mereka pelajari dan langkah-langkah yang telah mereka ambil selama ini.⁴⁸ diorganisir dan direncanakan terlebih dahulu. Setelah kegiatan utama selesai, anak-anak perlu menyantap bekal makan siangnya antara pukul 09.00 hingga 09.15 WIB. Kemudian, setelah makan siang, pukul 09.15 hingga 09.30 WIB, mereka bisa bersantai. Ikuti kelasnya pada pukul 09.30 hingga 10.00 WIB untuk kegiatan penutupan. Selama waktu ini, guru akan meninjau kembali apa yang dipelajari anak selama kegiatan utama. Mereka akan menggunakan

⁴⁸ Pratama, M., & Munafiah, N. Berhitung Menggunakan Media Pohon Angka Anak Usia 5–6 Tahun Di Taman Kanak–Kanak Insan Mandiri Sidodadi. MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(01), (2023). 40-49.

pendekatan percakapan, mengajukan pertanyaan tentang tema yang dibahas hari ini. Secara khusus, mereka akan meninjau perasaan anak-anak setelah kegiatan dan menanyakan preferensi mereka mengenai kegiatan inti.

Peneliti menemukan bahwa guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah menggunakan berbagai strategi, antara lain metode percakapan, metode tanya jawab, dan metode penugasan, ketika mengajar berhitung melalui permainan edukatif (kartu hitung digital). Guru memperkenalkan topik pelajaran tema binatang dalam pendekatan percakapan ini. Kelas diperkenalkan dengan berbagai macam makhluk darat, udara, dan laut oleh instruktur. Selain itu, ini akan mengajarkan Anak cara yang benar dalam merawat hewan. Suara binatang apa saja yang sering didengar anak-anak? Hewan apa saja yang berbahaya dan yang tidak berbahaya? Siapa yang mempunyai peliharaan dirumahnya? Guru menggunakan format tanya jawab untuk mencakup banyak hal. Selanjutnya guru menggunakan media aritmatika kartu digital bergambar binatang yang berbeda-beda yang dibuatnya dari kertas manila. Para siswa memainkan permainan yang dibuat oleh guru dengan menggunakan gambar-gambar ini, dan jumlah poin yang mereka peroleh tergantung pada berapa banyak hewan yang ada dalam permainan tersebut.



Gambar 4.2
Mengenal media kartu aritmatika digital

Berdasarkan gambar nomor 1 yaitu guru menjelaskan cara memainkan media alat permainan edukaif (arithmetic digital card). Sebelum ke tahap bermain guru juga menanyakan terlebih dahulu mengenai hewan apa saja yang terdapat pada gambar media permainan arithmetic digital card, anak di suruh menyebut angka yang ada pada media, membedakan besar kecilnya gambar binatang yang ada pada media permainan, serta menanyakan warna dan bentuk pada gambar alat permainan edukatif yang akan di mainkan. Lalu guru memperlihatkan media permainan arithmetic digital card secara urut agar memudahkan anak ketika sudah memulai memainkan media permainan yang terdapat angka 1-10 dengan berbagai macam bentuk dan warna hewan. Pada permainan ini guru tidak langsung menunjukkan gambar hewan yang harus di hitung oleh anak, tetapi guru membebaskan anak untuk mengambil dan menghitung kartu hewan sesuai dengan hewan yang disukai.



Gambar 4.3
Proses pengerjaan media kartu aritmatika digital metode kelompok

Berdasarkan gambar nomor 2 yaitu anak terlebih dahulu untuk mengamati beberapa jumlah hewan dan bilangan, karena apabila anak sudah mengetahui mengenai hal tersebut maka anak akan lebih mudah dalam proses berhitung dengan jumlah terbanyak ataupun yang sedikit, dan dilanjut untuk mencocokkan bilangan dengan gambar hewan yang telah dihitung bersama-sama secara kelompok sesuai dengan jumlah yang ada pada permainan arithmetic digital card hewan tersebut. Dalam bermain menggunakan metode berkelompok ini tentunya tidak hanya menumbuhkan aspek kognitif dan bahasa saja, namun anak juga akan tumbuh rasa sosial emosional yang tinggi dimana anak saling tolong menolong, bisa mengontrol emosional anak, dan mampu menghargai orang lain.



Gambar 4.4
Hasil pengerjaan media kartu aritmatika digital metode kelompok

Berdasarkan gambar nomor 3 yaitu anak menunjukkan hasil dari belajar berhitung menggunakan media alat permainan edukatif (arithmetic digital card) dengan metode berkelompok. Setelah bermain anak disuruh menunjukkan hasil media yang telah di mainkan, lalu anak akan menyebut hewan yang dipilih yang telah selesai dihitung. Anak juga mampu menyebut bilangan yang dicocokkan sesuai dengan jumlah gambar hewan yang dipilih. Selain itu dalam bermain media ini juga akan melatih fisik motorik halus anak dalam menempel kartu bilangan ke dalam kartu gambar hewan tersebut.



Gambar 4.5
Proses pengerjaan media kartu aritmatika digital metode individu

Berdasarkan gambar nomor 4 yaitu Setelah bermain menggunakan APE (arithmetic digital card) secara kelompok untuk memudahkan dan memahami cara bermain secara optimal, anak juga dilatih untuk mencoba bermain APE tersebut secara individu guna menumbuhkan rasa percaya diri pada anak dan melihat tingkat pemahaman anak dalam bermain. Guru juga tidak langsung membiarkan anak untuk mengerjakan secara sendiri mulai awal hingga akhir, tetapi dengan mengerjakan secara individu ini guru juga tetap memperhatikan cara bermain dan berhitung yang benar dan baik.



Gambar 4.6

Hasil pengerjaan media kartu aritmatika digital metode individu

Berdasarkan gambar nomor 5 yaitu menunjukkan hasil anak mencocokkan jumlah hewan dan bilangan secara individu. Guru juga bisa melihat perbedaan anak ketika proses mengerjakan media tersebut secara berkelompok dan secara individu, dari hasil yang telah dilakukan anak dalam proses mengerjakan permainan, anak tidak merasakan kesusahan dalam menghitung jumlah hewan yang ada pada kartu tersebut. Namun terkadang setelah anak menghitung berapa banyak hewan dalam gambar tersebut, beberapa anak masih kebingungan dengan bentuk angka yang

akan dicocokkan dengan jumlah gambar yang telah selesai dihitung.



Gambar 4.7
Foto bersama setelah penerapan media kartu aritmatika digital

Berdasarkan gambar nomor 6 yaitu anak untuk menunjukkan hasil media yang telah di cocokkan sesuai dengan jumlah gambar hewan dan bilangannya, guru juga menanyakan kepada anak mengenai hal yang disukai dan yang tidak disukai dalam permainan (arithmetic digital card) tersebut. Selanjutnya dokumentasi yang menunjukkan telah selesainya penerapan alat permainan edukatif (arithmetic digital card) untuk menunjukkan hasil yang telah di kerjakan oleh anak kelompok A1.

c. Evaluasi Pembelajaran berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif

Dalam permainan kartu digital Aritmatika, siswa belajar berhitung dengan mengikuti langkah-langkah yang dilakukan guru untuk mengevaluasi kemajuannya. Jika guru ingin mengetahui kemajuan siswanya sehari-hari dalam tugas yang diberikan, mereka perlu melakukan evaluasi ini. Guru TK Plus Al-Ishlah Jenggawah mengevaluasi kemajuan siswa dalam memahami konsep berhitung berdasarkan observasi peneliti

dan wawancara mengenai penggunaan permainan Kartu Aritmatika Digital untuk mempelajari sistem bilangan.⁴⁹ Guru memeriksa perhatian siswa saat menjelaskan berhitung dengan permainan kartu digital dan mengamati tindakan siswa saat memainkan permainan tersebut dengan permainan kartu digital yang disediakan sebagai sarana evaluasi kinerja siswa selama kegiatan pembelajaran.

Gambar hewan yang tak terhitung jumlahnya, masing-masing mewakili spesies berbeda, dan nilai numerik yang sesuai. Anak tersebut akan segera memasang kartu aritmatika digital dengan nomor terkait setelah dia menghitung jumlah gambar binatang di dalamnya. Seorang guru dapat mengawasi siswanya saat mereka memainkan permainan media kartu digital Aritmatika secara keseluruhan. Dengan terlibat aktif dengan media, guru dapat mengamati dan menilai kemajuan siswanya dalam berhitung dan mencocokkan angka. Kartu aritmatika digital digunakan untuk mengajarkan materi kepada siswa. Selain itu, instruktur menghitung jumlah siswa yang mengikuti permainan mencocokkan kartu digital Aritmatika dan mencatat siswa yang tidak mengikuti proses evaluasi. Hal ini didasarkan pada penampilan aktual siswa selama kegiatan. Pertimbangkan jumlah siswa yang mampu bekerja secara mandiri dengan dukungan instruktur atau teman sebayanya.

Guru kelas A1 tidak hanya melibatkan siswanya dalam pembelajaran saat berada di kelas, namun juga meminta siswa berlatih dan

⁴⁹Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), (2019). 2025-2036.

merekam diri mereka sendiri dalam mengerjakan tugas sehari-hari di rumah. Alasan sederhananya adalah anak-anak tidak akan dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari tentang berhitung di kelas ke dalam situasi kehidupan nyata kecuali mereka memiliki kesempatan untuk berlatih di rumah.⁵⁰ Misalnya, seorang guru dapat berbagi dengan orang tuabagaimana anak-anak mereka belajar berhitung dan bermain di sekolah. Kemudian guru dapat menyarankan suatu kegiatan dimana anak memberi makan hewan kemudian menghitung jumlah hewan yang diberi makan.⁵¹ Orang tua bahkan dapat meminta anak mereka untuk membantu mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan. Bumbu dapur yang akan digunakan dalam proses memasak, lalu mintalah anak menghitung jumlah setiap bumbu.

Guru dapat mengukur kemajuan siswanya dalam berhitung dari video. Catatan anekdot dan daftar periksa juga digunakan dalam penilaian guru. Secara khusus, guru setiap hari melihat atau mengamati anak sejak anak tiba di sekolah hingga anak pulang, memberikan informasi tentang perkembangan anak. Sehingga pendidik dapat memantau perkembangan setiap siswanya.

C. Pembahasan Temuan

Seseorang yang mengalami perkembangan fisik, mental, dan sosial yang cepat dikatakan berada pada masa anak usia dini. Menurut Batuwael,

⁵⁰ Noor, S., & Widayati, S. Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK ARISSKA. PAUD Teratai. (2014).

⁵¹ Papatungan, H. Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal di TK Katolik St. Theresia Tomohon. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(15), (2023). 784-792.

keaktivitas anak lahir dari imajinasinya sepanjang tahun-tahun pembentukan masa kanak-kanak, ketika kepribadiannya mengalami proses perkembangan dasar dan pesat yang mempersiapkannya memasuki masa dewasa. Ciri-ciri kepribadian dan tonggak perkembangan terwujud secara berbeda pada anak-anak dari berbagai usia. Menurut Tasia Febrisi penerapannya harus mempertimbangkan sifat dan fase perkembangan anak yang sesuai dengan usianya.⁵²

Ketika orang berpikir secara langsung, terjadi operasi mental tertentu di dalam otak dan sumsum tulang belakang.⁵³ Ini disebut bakat kognitif. Sejalan dengan pematangan komponen fisik dan neurologis sistem saraf pusat, kapasitas kognitif ini berkembang seiring berjalannya waktu. Bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Alasannya, dalam pikiran anak-anak, segala sesuatu terjadi dalam konteks permainan. Anak-anak belajar secara tidak langsung melalui bermain. Anak-anak belajar melalui bermain, yang tidak hanya membuat aktivitas menjadi lebih menyenangkan tetapi juga menggabungkan proses logistik dan bantuan dalam konfigurasi perangkat, interaksi, dan koneksi. Sebagai representasi nilai suatu bilangan, berhitung membekali anak dengan konsep abstrak yang diukur dalam satuan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memberikan media yang menarik kepada anak saat memperkenalkan berhitung agar pembelajaran dapat tertransfer dengan baik; tanpa contoh yang jelas atau praktek langsung, anak akan

⁵² Febrisia, T., & Hadiyanto, H. Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), (2023). 4741-4751.

⁵³ AH, N. M. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), (2018). 125-138.

kesulitan memahaminya di dalam kelas.⁵⁴

Penggunaan media dalam pendidikan anak usia dini mempunyai banyak manfaat, seperti menarik perhatian dan minat belajar anak, membuat materi menjadi permanen dan sulit dilupakan, serta membuat mereka tidak bosan saat belajar. Hal ini juga membantu mengurangi penggunaan bahasa lisan di kelas. Alasan dibalik hal ini adalah ketika generasi muda terlibat dalam kegiatan belajar, mereka mendapatkan pengalaman kehidupan nyata. Sesuai dengan prinsip belajar anak yang menyatakan bahwa anak belajar paling baik bila diberikan contoh nyata sebelum beralih ke gagasan yang lebih abstrak.⁵⁵ Selain itu, dengan langkah-langkah permainan yang terdefinisi dengan baik, permainan ini dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, penalaran, dan keterampilan belajar berkelanjutan yang semuanya penting dalam dunia pendidikan modern. Penggabungan instruksi dan bimbingan instruktur ke dalam permainan dapat mendorong pembelajaran anak-anak dan memberikan hasil yang positif khususnya, ini sangat bermanfaat dari sudut pandang bahasa untuk anak kecil. Oleh karena itu, jika dilihat dari sudut pandang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, permainan media mempunyai banyak makna. Anak-anak dapat belajar menyeimbangkan berbagai keterampilan sosial budaya melalui bermain, yang diartikan sebagai terlibat dalam aktivitas dalam konteks kelompok sambil

⁵⁴ Ula, K., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), (2023). 3955-3962.

⁵⁵ Salam, A. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Di Kelompok B Tk Alkhairaat Palupi. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 5(2), (2022). 40-45.

bersenang- senang.⁵⁶

Media permainan digital dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah khususnya dalam bidang berhitung.⁵⁷ Misalnya, ketika diminta menentukan jumlah total hewan, anak-anak akan menghitung dengan cermat benda-benda di layar hingga mendapatkan jawaban yang benar. Tindakan anak-anak ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa belajar melalui media digital memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan keterampilan motorik halus anak, mendorong mereka berpikir logis, dan membantu mereka menjadi ahli matematika yang lebih baik.⁵⁸

Siswa mungkin lebih memperhatikan benda atau hal yang asing namun relevan melalui media. Agar siswa memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dunia dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, menjadikan ingatan mereka lebih konkrit dan menentukannya, dan mempermudah orang lain untuk menyerap apa yang telah mereka pelajari.⁵⁹

Guru dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu alat bantu visual yang disajikan dalam bentuk karya fisik dan teknis, untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan

⁵⁶ Putri, H., & Harfiani, R. Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), (2024). 191-202.

⁵⁷ Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), (2023). 61-66.

⁵⁸ Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. Pengembangan media permainan mipun's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), (2020). 831.

⁵⁹ Annisa, E. N., Supriyati, Y., & Nurani, Y. Peningkatan pemahaman berhitung dan kardinalitas melalui penggunaan media rangkasbitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), (2020). 665-675.

cara yang mudah dan jelas untuk dipahami. Sementara itu, anak-anak dapat mengasah kemampuan berhitungnya dengan kartu digital Aritmatika, sebuah permainan yang menyenangkan dan mendidik.⁶⁰ Menurut temuan Nurrahmadani, banyak sekali manfaat penggunaan kartu aritmatika digital sebagai alat pengajaran. 1) Salah satunya adalah membantu meruntuhkan model mental teori bilangan yang masih kaku dan berpusat pada anak. 2) Anak-anak memahami dasar-dasar klasifikasi gambar dimensional yaitu cara mengidentifikasi gambar berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran ketika mereka dapat mengenali gambar berdasarkan bentuk dan warna. 3) meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan melatih sel otaknya dalam mengenali simbol angka dalam visual video game.⁶¹

Tujuan pendidikan matematika adalah membantu siswa menjadi lebih mahir dalam penalaran numerik dan pemecahan masalah melalui penggunaan materi pembelajaran yang tepat.⁶² Menurut Azlin Atika Putri media pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria: pertama, harus dikonstruksi dari bahan yang tersedia; kedua, harus terjangkau; dan ketiga, pendidik harus mampu memanfaatkan media secara kreatif.⁶³

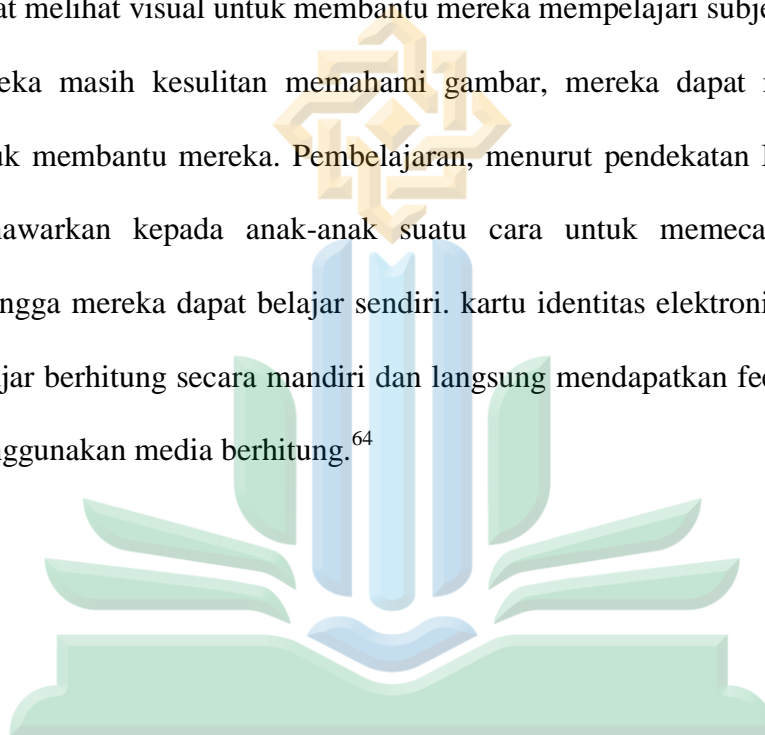
⁶⁰ Nilawati, C., & Iqbal, M. Penggunaan media flash card angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di tk aisyiyah bustanul athfal ladong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 7(2). (2022).

⁶¹ Arkas, N., & Rakimahwati, R. Bermain Pohon Angka Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Konsep Bilangan pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), (2023). 2650-2658.

⁶² Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. Kajian penerapan permainan bowling berbahan bekas pada kemampuan berhitung permulaan anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), (2020). 72-81.

⁶³ Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), (2023). 7181-7190.

Untuk kegiatan membaca awal, anak dapat menggunakan kartu aritmatika digital karena membantunya memvisualisasikan kata dan visual, sehingga membantu pemahamannya sendiri terhadap angka. Jika remaja kesulitan memahami teks di samping atau di bawah gambar, mereka dapat melihat visual untuk membantu mereka mempelajari subjeknya, dan jika mereka masih kesulitan memahami gambar, mereka dapat membaca teks untuk membantu mereka. Pembelajaran, menurut pendekatan Brunner, harus menawarkan kepada anak-anak suatu cara untuk memecahkan masalah sehingga mereka dapat belajar sendiri. kartu identitas elektronik. Anak dapat belajar berhitung secara mandiri dan langsung mendapatkan feedback dengan menggunakan media berhitung.⁶⁴



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶⁴ Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), (2023). 1142-1161.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi serta analisis data yang dilakukan penulis, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan mengenai “Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember sudah terlaksana dengan baik. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung yang digunakan sangat membantu dan memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung dapat merangsang anak dalam kemampuan berhitung dengan baik dan lebih mudah difahami. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik merasa senang.
2. Faktor pendukung merupakan bagian pendukung pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital seperti ketersediaan media pembelajaran, kerjasama antar pendidik, pengalaman dan pengetahuan

pendidik dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung. Sedangkan Faktor Penghambat yang terjadi ketika proses mengimplimentasikan alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital adalah peserta didik yang masih belum sabar menunggu giliran untuk memainkan media kartu aritmatika digital, namun faktor penghambat ini dapat diatasi dengan cara pendidik memberikan pengertian kepada peserta didik agar mau mengantri dalam bermain di sekolah maupun dirumah. Kemudian pendidik juga harus kreatif dalam memberikan perhatian kepada peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Lembaga TK

Untuk lembaga TK harus memperhatikan prasarana di lembaga TK karena prasarana di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember sudah maksimal seperti alat permainan di luar maupun di dalam supaya tujuan pembelajaran tercapai lebih maksimal lagi. Kemudian dalam sarana pembelajaran harus ditingkatkan lagi seperti tersedianya ruang UKS , tempat bermain khusus agar dalam proses pembelajaran berlangsung lebih nyaman. Perlunya lembaga TK memperhatikan terhadap kenyamanan pendidik dan peserta didiknya. Karena jika pendidik dan peserta didik nyaman maka lembaga TK akan maju.

2. Bagi Pendidik

Pendidik harus mempertahankan dalam kegiatan pembelajaran yang telah maksimal seperti mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar, mengenalkan konsep bilangan, mengenalkan aturan bermain, mengenalkan tentang Alat Permainan Edukatif (APE) kartu aritmatika digital, mengumpulkan informasi tentang Alat Permainan Edukatif (APE) kartu aritmatika digital dengan menjelaskan.

Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu aritmatika digital, membimbing, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran yang belum di pahami, menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan peserta didik, melakukan penilaian, memberikan pesan kepada peserta didik, memberikan informasi mengenai pembelajaran selanjutnya, mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran, berdo'a sesudah belajar dan mengucapkan salam serta melakukan penilaian yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik harus mempertahankan prestasi dalam belajarnya yang telah maksimal seperti mengucapkan salam ketika datang ataupun bertemu dengan orang lain, dapat membaca do'a sebelum belajar, dapat mengenal konsep bilangan, memahami aturan dalam bermain, dapat mengenal pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) kartu aritmatika digital, dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu aritmatika digital, peserta didik inovatif dalam pembelajaran melalui bertanya.

Peserta didik harus meningkatkan sikap sosial emosionalnya seperti keberanian dan percaya diri pada saat pembelajaran serta membangun sikap keaktifan dalam belajar agar dalam proses pembelajaran peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri Metode Penelitian Kualitatif, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 161-162.
- AH, N. M. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 2018.
- Alawiyah, Z., Hidayah, N., Fauziah, R., Khoirotunnisya, W. A., & Sundari, R. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 2022.
- Alfiyah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2023.
- Amalia, Safitri Rizki. "Implementasi Media Alat Permainan Edukatif Transportasi Angka Dalam Pembelajaran Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di TK ABA Desa Nyamok Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan." Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan 2023.
- Andriyani, A., & Mentari, E. G. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 2021.
- Annisa, E. N., Supriyati, Y., & Nurani, Y. Peningkatan pemahaman berhitung dan kardinalitas melalui penggunaan media rangkasbitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 2020.
- Arkas, N., & Rakimahwati, R. Bermain Pohon Angka Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Konsep Bilangan pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2023.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2021.
- Dahlan, K. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Sainifik*,

2(1), 2022.

- Dini, P. I. A. U., & Siddiq, K. H. A. Learning Space Management Nurul Islam Nature School (SANI) Jember to Cultivate Children's Spirituality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 2022.
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. Kajian penerapan permainan bowling berbahan bekas pada kemampuan berhitung permulaan anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 2020.
- Fauzi, Taty. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar Pada Anak Usia Dini" *PAUD Lectura: Journal Of Early Childhood Education* 5, no.3, 2022.
- Febiola, K. A. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 2020.
- Febrisia, T., & Hadiyanto, H. Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 2023.
- Febrizalti, T., & Saridewi, S. Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2020.
- Fitriawan, F., Krisnawati, N., Eviyanti, N. P., & Ulfa, R. A. Peningkatan Berhitung Anak Usia Dini Menggunakan Alat Permainan Edukatif Apron Hitung. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(02), 2022.
- Hasni. "Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Benda-Benda", *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 1, no.1, 2019.
- Hidayati, N., Handayani, S., & Khotimah, N. Penerapan Media Seluncuran Kelereng terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 2023.
- Inggrida, P., & Christiana, E. Penggunaan media flashcard terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. *Universitas Negeri Surabaya*, 3, 2014.
- Istifadah, I. Desain Ruang Pembelajaran Outdoor Bagi Kelompok Belajar (KB) PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 2020.
- Johni, Dimyati. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: KENCANA, 2014.

- Kemala, R. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di PAUD. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 2023.
- Khoiron Ahmad Mustamil, Adhi Kusumastuti, *Metode penelitian kualitatif* Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Kiptiyah, M., Zulkarnain, A. I., Muzakki, M., & Aghnaita, A. Calistung Ability Children Aged 5-6 Years Through Picture Card Media. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDES)*, 4(1), 2023.
- Laela, N. Penggunaan Media Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 2020.
- Magta, M., Shirley, S., & Wahyuni, S. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Alat Permainan Edukatif Pohon Hitung Di TK Pelangi Kasih. *Sentra Cendekia*, 4(2), 2023.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 2019.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 2023.
- Meleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mudir, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Jember: Stain Press, 2013.
- Misrawati, M., & Suryana, D. Bahan ajar matematika berbasis model pembelajaran tematik terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 2022.
- Muslimin, M., Tendri, M., & Khasanah, I. Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 2021.
- Nabila, N., & Basri, M. Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 2023.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian*

Masyarakat, 3(01), 2020.

Nilawati, C., & Iqbal, M. Penggunaan media flash card angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di tk aisyiyah bustanul athfal ladong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 7(2), 2022.

Noor, S., & Widayati, S. Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok A KB-TK ARISSKA. PAUD Teratai. 2014.

Nurhatijah, S., Hariyanto, H., & Martiningsih, T. W. Pengembangan alat permainan edukatif perosotan aritmatika (petik) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 2022.

Nurmalita, Marlynda Happa et al., *Metodologi Penelitian*, Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022 .

Palmin, B., Ndeot, F., & Anwar, M. R. Pelatihan Membuat Alat Permainan Edukatif Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Randang Tana- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2021.

Paputungan, H. Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal di TK Katolik St. Theresia Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 2023.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pratama, M., & Munafiah, N. Berhitung Menggunakan Media Pohon Angka Anak Usia 5–6 Tahun Di Taman Kanak–Kanak Insan Mandiri Sidodadi. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 2023.

Prawastiningtyas, Devita Philia. Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Tk PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 2023.

Putri, H., & Harfiani, R. Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 2024.

Rachmawati, Rini Eka. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung

Menggunakan Media Kartu Angka dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

Rifmasari, Y., Zein, R., & Anggraini, V. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2022.

Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 2023.

Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2019.

Salam, A. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Di Kelompok B Tk Alkhairaat Palupi. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 5(2), 2022.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. Pengembangan media permainan mipon's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 2020.

Septiani, Wahyu. “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Berhitung dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Ma'arif 31 Hargomulyo Lampung Timur.” Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2022.

Setiani, Maulida. Implementasi Media Looseparts Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2023.

Simamora, I. L., & Tangkin, W. P. Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 2022.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2017.

TK Plus Al-Ishlah Jenggawah, “Sejarah TK Plus Al-Ishlah” 2024

Ula, K., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 2023.

Wahid Amrul, Baitullah Rachman, Muhith Abd “Metodologi Penelitian”(Yogyakarta: Bildung, 2020.

Wahyuni, I. Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada

anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 2022.

Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. Media stamp game untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak slow learner di sekolah dasar. *Psychathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 2018.

Yaie, F. I. J. Y., Fauzi, T., & Andriani, D. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(01), 2022.

Zulkifli, T. I. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di TK Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Tunas Cendekia*, 3(01), 2020.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizky Laellatul Falah
 NIM : 202101050013
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Intansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa data hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan da nada klain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 28 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Rizky laellatul Falah

NIM.202101050013

LAMPIRAN 2: Matriks Penelitian

MATRIK PENELITIAN KUALITATIF

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Aritmatika Digital dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember	1) Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital 2) Pembelajaran berhitung anak usia dini	1) APE kartu aritmatika digital a. Definisi b. Ciri-ciri dan jenis c. Tahap pembuatan d. Kelebihan dan kelemahan e. Manfaat 2) Pembelajaran berhitung anak usia dini a. Definisi b. Karakteristik c. Tahap pembelajaran	1. Mengenal lambang bilangan menggunakan alat permainan edukatif kartu aritmatika digital. 2. Mengenal warna dan bentuk dari media alat permainan edukatif. 3. Melatih sosial emosional anak.	1) Partisipan penelitian: Kepala sekolah, wakakur, guru kelas. 2) Buku rujukan, jurnal, buku pustaka atau buku literature.	1) Pendekatan penelitian: Kualitatif 2) Jenis penelitian: Studi kasus 3) Lokasi penelitian: Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember 4) Pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5) Analisis data: a. Pengumpulan data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 6) Keabsahan data: Triangulasi	1) Implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember. 2) Faktor penghambat dan pendukung implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah Jember.

LAMPIRAN 3: Pedoman Penelitian

A. Pedoman Observasi

1. Letak geografis Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah
2. Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember.
3. Faktor penghambat dan pendukung implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember.

B. Pedoman Dokumentasi

1. Identitas lengkap di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember
2. Visi dan misi di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember
3. Data guru dan siswa di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember
4. Struktur organisasi di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember
5. Foto kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember
6. Foto bersama selesai kegiatan implementasi alat permainan edukatif (APE) kartu aritmatika digital dalam pembelajaran berhitung anak usia dini pada kelompok A1 di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah jember

C. Pedoman Wawancara

1. Wawancara Kepala Sekolah

- a. Apakah ada penerapan berhitung secara khusus di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah?

Jawaban : Dibilang khusus aslinya tidak juga, namun Tk Al-Ishlah lebih memperhatikan lingkup daerah yang lebih berdekatan dengan pasar tradisional, dan juga pentingnya tumbuh kembang anak yang masih dasar perlunya di kenalkan tentang mata uang.

- b. Media apa saja yang sudah diterapkan di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah?

Jawaban : Untuk sementara ini masih media stick angka, pohon angka, puzzle angka, balok angka piramida, kantong angka. Selain media yang ada disekolah, dirumah anak juga dikasih tugas untuk mengasih makan hewan peliharaan, kebetulan tema pembelajaran yaitu binatang, jadinya anak disuruh ngasih makan sekaligus menghitung ada berapa banyak hewan yang ia kasih makan.

- c. Seberapa pentingnya penerapan pembelajaran berhitung menggunakan media di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah?

Jawaban : Iya memang penting, apalagi sekarang sudah memakai kurikulum merdeka, jadi otomatis pembelajaran sudah tidak lah tetap seperti memakai kurikulum K13. Perbedaannya pembelajaran menggunakan buku saja dengan menggunakan media sudah dapat dilihat dengan jelas, karena apa pada dasarnya anak kelompok A masih dunia bermain, jadi bagaimana bermainnya juga sekaligus dengan belajar, dan dari media tersebut akan menjadi pusat perhatian ketika pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara Wakakur

- a. Kurikulum apa yang digunakan saat ini di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah?

Jawaban : Kurikulum Merdeka.

- b. Bagaimana alur kegiatan pembelajaran di Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah?

Jawaban : Di Tk Plus Al-Ishlah masuknya pukul 07.00 Wib, untuk mengikuti kegiatan mengaji sampai pukul 08.00 Wib, itu berlaku kelompok A maupun kelompok B. Lalu pukul 08.00-09.00 Wib masuk pada kegiatan belajar mengajar. Pukul 09.00-09-15 Wib anak-anak dipersilahkan untuk menyantap bekal makanannya yang telah dibawa, karena di Tk Al-Ishlah diwajibkan untuk membawa bekal agar tidak

sembarang memakan snack yang tidak bergizi. Setelah makan bekal dilanjut istirahat pada pukul 09.15-09.30 Wib. Setelah istirahat kelompok A masuk sampai pukul 10.00 Wib langsung siap-siap untuk pulang sekolah. Namun untuk kelompok B ada kegiatan tambahan yaitu menghafal surat-surat pendek, namun kegiatan tersebut tidak diwajibkan, tetapi yang mengikuti kegiatan tersebut hampir semuanya.

- c. Adakah Kesulitan dalam penerapan pembelajaran berhitung pada kurikulum yang digunakan saat ini?

Jawaban : Pastinya kalau membicarakan tentang kesulitan pasti ada, namun semua itu pasti ada jalan keluarnya, apalagi kurikulum merdeka ini masih baru, artinya kurikulumnya masih baru, dan lembaga juga masih baru menerapkan, jadi masih sama-sama belajar dan terus belajar untuk anak-anak Tk Plus Al-Ishlah Jenggawah khususnya.

3. Wawancara Guru Kelas

- a. Bagaimana persiapan untuk membuat RPP pada penerapan berhitung anak usia dini dikelas A1?

Jawaban : Sistemnya untuk merancang pembelajaran yang dilaksanakan pada keesokan hari semua guru Tk Plus Al-Ishlah merancang sepulang sekolah, sekaligus menilai tugas kegiatan anak yang telah dilakukan.

- b. Metode apa yang digunakan waktu pelaksanaan penerapan pembelajaran berhitung?

Jawaban : Metode pembelajaran untuk penerapan berhitung yang digunakan selama ini dalam kurikulum merdeka yaitu memakai metode kelompok (Cooperative Learning).

- c. Media apa saja yang sudah diterapkan?

Jawaban: Untuk sementara ini media yang digunakan media stick angka, media pohon angka, media puzzle angka, media balok angka piramida, media kantung angka.

d. Bagaimana cara menerapkan media bagi anak kelompok A?

Jawaban : Sebelum membicarakan tentang bagaimana cara menerapkan pastinya guru harus melihat atau mengenali karakter setiap anak, mengapa demikian, karena pada dasarnya anak kelompok A masih anak yang notabnya dunia bermain, jadi setiap media yang akan diberikan oleh anak kita harus mencuri perhatian anak untuk bisa merespon apa yang akan kita kasihkan kepada anak. Lalu cara guru menerapkan medianya, pertama dicoba secara bersama-sama ketika menggunakan medianya, lalu dikira tidak kondusif dan anak saling berebut dan minta didahulukan. Akhirnya guru memutuskan untuk di kelompokkan sesuai kemampuan anak.

e. Hambatan atau masalah apa saja yang sering ditemui ketika menerapkan media?

Jawaban : Nmanyanya anak usia dini apalagi masih kelompok A, jadi banyak yang saling berebut, ada yang dorong-dorongan untuk saling mendapatkan media tersebut, ada yang menangis merasa tidak diperhatikan oleh guru, dan masih banyak lagi yang sering dijumpai guru ketika menggunakan media saat pembelajaran. Adapun hambatannya mungkin hanya soal kemampuan, karena meskipun usia sama, tetapi kemampuan anak akan berbeda, namun tidak menutup kemungkinan anak tersebut tidak akan bisa berkembang sesuai dengan tahap usianya.

f. Bagaimana evaluasi pada penerapan berhitung anak?

Jawaban : Ketika penerapan media dilakukan secara langsung guru memperhatikan satu-persatu anak ketika menggunakan media tersebut, jika bermain media secara berkelompok anak tersebut mampu, maka di lanjut menggunakan media secara sendiri-sendiri. Dan evaluasinya guru juga

menyampaikan hasil penerapan media tersebut melalui foto dan video kepada wali murid, tentunya melalui itu wali murid secara langsung akan mengetahui perkembangannya.

- g. Seberapa jauh peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan media?

Jawaban : Dengan menggunakan media dalam penerapan berhitung secara tidak langsung pasti sedikit banyak ada peningkatan pada diri anak, karena pembelajaran yang selalu berpatokan pada buku akan berbeda dengan yang menggunakan media. Selain itu juga dari kerja sama wali murid mengenai pembelajaran berhitung dengan kegiatan yang ada dirumah. Seperti contoh ibu melibatkan anak dalam memasak untuk mengambil beberapa bumbu dapur dan memintanya untuk menghitung.

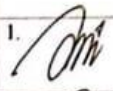

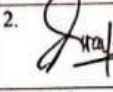
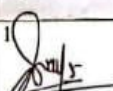
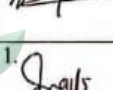
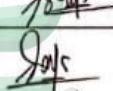
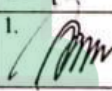
- h. Apa ada perbedaan untuk penerapan berhitung menggunakan media dan tidak menggunakan media?

Jawaban : Pasti ada, karena media akan mudah untuk mencuri perhatian anak dalam belajar. Mungkin tidak menggunakan media juga bisa untuk menarik perhatian anak dalam belajar, namun kemungkinan besar akan lebih mudah untuk menggunakan media dalam pembelajaran yang bernetabnya anak usia dini.

LAMPIRAN Jurnal Penelitian

JURNAL PELAKSAAN KEGIATAN PENELITIAN

Penerapan Alat Permainan Edukatif (arithmetic digital card) Dalam Pembelajaran Berhitung
Anak Usia Dini

No.	Waktu Pelaksanaan	Deskripsi Pelaksanaan	Penerima	Paraf
1.	23 Oktober 2023	Observasi tempat penelitian	Ibu Siti Nurlaila	1. 
2.	24 Oktober 2023	Menyerahkan surat izin penelitian	Ibu Siti Nurlaila	1. 
3.	30 Oktober 2023	Wawancara tentang bagaimana pembelajaran berhitung di lembaga TK Al-Ishlah Jenggawah kepada kepala sekolah dan guru kelas A1	Ibu Siti Nurlaila dan Ibu Sri Wahyuningsih	1.  2. 
4.	30 Oktober 2023	Observasi perkembangan modul ajar dan silabus ke waka kurikulum	Ibu Ummi Kulsum	1. 
5.	16 November 2023	Musyawarah untuk merancang pembelajaran yang akan diterapkan keesokan hari	Ibu Sri Wahyuningsih	1. 
6.	17 November 2023	Penerapan permainan APE dikelas A1	Ibu Sri Wahyuningsih	1. 
7.	18 November 2023	Evaluasi penilaian pembelajaran penerapan APE dikelas A1	Ibu Sri Wahyuningsih	1. 
8.	22 November 2023	Meminta surat keterangan telah melaksanakan penelitian	Ibu Siti Nurlaila	1. 

Mengetahui, 22 November 2023

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD ADDIQ
J E M B E
Siti Nurlaila, S.Pd
NIP. 4551755658300013



LAMPIRAN 5: Modul Ajar dan RPP

Modul Ajar dan RPP Topik Binatang di Sekitarku (Usia 4-5 Tahun)

MODUL AJAR
Topik: Binatang di Sekitarku
Subtopik: Binatang Air

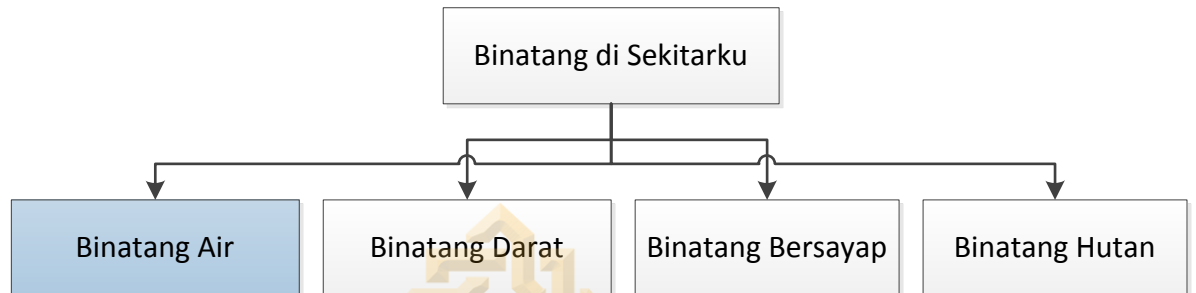
A. INFORMASI UMUM

Nama	–	Jenjang/Usia	TK/4-5
Asal Sekolah	TK Plus Al Islah Jenggawah	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6x pertemuan 900 menit	Jumlah Siswa	22
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/Subtopik	Binatang di Sekitarku / Binatang Air		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mewarnai gambar.• Mampu mengoordinasi mata dan tangan untuk mewarnai gambar dan menyalin kata.• Menemukan huruf-huruf penyusun nama binatang (keaksaraan awal).• Menghitung jumlah benda.• Mampu membandingkan jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit atau sama.• Dapat memahami makna informasi dari gambar.• Menceritakan gambar.• Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (menentukan tempat untuk memelihara ikan).• Mengetahui dan memiliki sikap menjaga dan merawat binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan kata tentang binatang dan mewarnai. • Mengucapkan atau menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya. • Mengelompokkan binatang yang biasa dimakan/dikonsumsi. • Keaksaraan awal berkaitan dengan manfaat ikan. • Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk melipat dan menempel bentuk ikan. • Mengeksplorasi proses seni dengan berbagai media.
Kata Kunci	Ikan, air, menggoreng, dan makan.
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Dalam kegiatan ini anak diajak mengenal binatang air melalui diskusi dan aktivitas. Kemudian anak diajak untuk bermain seputar subtopik melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk ikan menggunakan bahan loose parts. • Memelihara ikan. • Membuat kreasi ikan di akuarium (dengan bahan loose parts). • Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: kerikil, stik es krim, kardus bekas, botol/toples plastik bekas, rumput, plastisin, kertas kue, kancing baju, makaroni, tutup botol, ikan mainan, dan lain sebagainya. • Ikan, toples, dan makanan ikan. • Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai. • Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Sarana Prasarana	Halaman sekolah, ruangan kelas, media elektronik, dan jaringan internet.

B. KOMPONEN INTI

1. Membuat Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Kegiatan	Pengembangan Kegiatan
Awal (Untuk memantik ide atau imajinasi anak)	<ul style="list-style-type: none">• Mengunjungi toko ikan.• Membaca buku cerita yang berkaitan dengan ikan.• Menonton film atau video pembelajaran terkait ikan (mengenal bagian-bagian tubuh ikan melalui QR code hlm. 4).• Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia terkait ikan.
Main	<ul style="list-style-type: none">• Membandingkan besar kecil gambar dan mewarnai gambar yang lebih besar (hlm. 3).• Mewarnai gambar sesuai petunjuk titik warna (hlm. 4).• Menemukan dan menyusun huruf pembentuk kata "ikan" (hlm. 4).• Membuat bentuk ikan menggunakan bahan loose parts.• Menghitung dan membandingkan jumlah benda (hlm. 5).• Mewarnai gambar sesuai perintah (hlm. 5).• Menceritakan peristiwa pada gambar (hlm. 6).• Memilih gambar sikap yang baik saat bermain (hlm. 6).• Memelihara ikan.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Mengetahui manfaat ikan (melihat video pembelajaran melalui QR code hlm. 7).• Menebalkan kata dan mengulangi kalimat yang dibacakan guru (hlm. 7).• Mengelompokkan binatang air berdasarkan fungsinya (hlm. 7).• Melipat dan menempel bentuk ikan (hlm. 8).• Membuat kreasi ikan di dalam akuarium (dengan bahan loose parts). |
|--|--|



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

“TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Topik/Subtopik : Binatang di Sekitarku/Binatang Air

Semester/Minggu : I / 11

Hari/Tanggal : Senin – Sabtu / 20 -25 November 2023

Tujuan Kegiatan

1. Dapat mewarnai gambar.
2. Mampu mengoordinasi mata dan tangan untuk mewarnai gambar dan menyalin kata.
3. Menemukan huruf-huruf penyusun nama binatang (keaksaraan awal).
4. Menghitung jumlah benda.
5. Mampu membandingkan jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit atau sama.
6. Dapat memahami makna informasi dari gambar.
7. Menceritakan gambar.
8. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (menentukan tempat untuk memelihara ikan).
9. Mengetahui dan memiliki sikap menjaga dan merawat binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan.
10. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan kata tentang binatang dan mewarnai.
11. Mengucapkan atau menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.
12. Mengelompokkan binatang yang biasa dimakan/dikonsumsi.
13. Keaksaraan awal berkaitan dengan manfaat ikan.
14. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk melipat dan menempel bentuk ikan.
15. Mengeksplorasi proses seni dengan berbagai media.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain:

1. Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: kerikil, stik es krim, kardus bekas, botol/toples plastik bekas, rumput, plastisin, kertas kue, kancing baju, makaroni, tutup botol, ikan mainan, dan lain sebagainya.
2. Ikan, toples, dan makanan ikan.
3. Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai.
4. Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Kegiatan:

Pembukaan

1. Mengunjungi toko ikan.
2. Membaca buku cerita yang berkaitan dengan ikan.
3. Menonton film atau video pembelajaran terkait ikan (mengenal bagian-bagian tubuh ikan melalui QR code him. 4).
4. Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia terkait ikan.
5. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak.

Inti

(Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bebas memilih mana yang akan dilakukan).

1. Membuat bentuk ikan menggunakan bahan *loose parts*.
2. Memelihara ikan.
3. Membuat kreasi ikan di akuarium (dengan bahan *loose parts*).
4. Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Penutup

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi,
3. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.

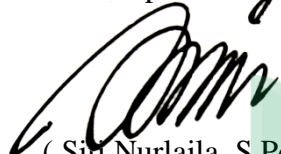
4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing).

Asesmen

Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan kemampuan guru, misalnya 3-5 anak. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak.

Mengetahui,

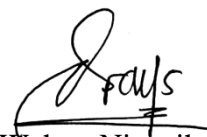
Kepala PAUD



(Siti Nurlaila, S.Pd.I)

Jember, 25 November 2023

Guru Kelas



(Sri Wahyu Ningsih, S.Pd.I)

Catatan:

Kegiatan direncanakan dalam satu hari namun dalam pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR

Topik: Binatang di Sekitarku

Subtopik: Binatang Darat

A. INFORMASI UMUM

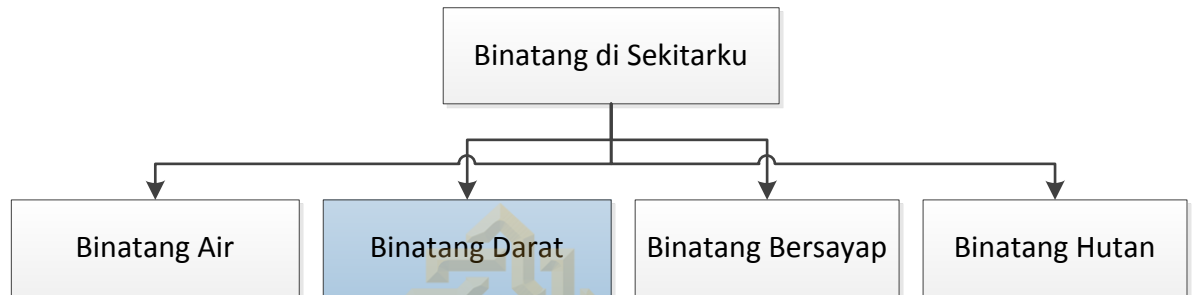
Nama	–	Jenjang/Usia	TK/4-5
Asal Sekolah	TK Plus Al Islah Jenggawah	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6x pertemuan 900 menit	Jumlah Siswa	22
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/Subtopik	Binatang di Sekitarku/Binatang Darat		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Mengenali dan memahami berbagai informasi tentang binatang darat.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan dan mewarnai nama binatang darat.• Mengucapkan kembali apa yang sudah didengarnya.• Keaksaraan awal berkaitan dengan binatang darat.• Mengenal bilangan.• Mengurutkan bilangan dengan tepat.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menghubungkan angka dengan garis.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menyalin bilangan.• Menghitung jumlah gambar (sapi).• Bekerja sama dengan teman.• Tertarik dan menunjukkan minat terhadap suatu gambar (sapi) dengan melakukan tanya jawab.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain. • Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menggambar ayam. • Dapat mengikuti proses menggambar ayam sesuai langkah-langkahnya. • Mampu melakukan aktivitas yang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan membuat bentuk ayam. • Mengapresiasi karya seni yang dibuat. • Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (maze dan puzzle). • Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menggambar biji jagung. • Menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan. • Mengurutkan gambar seri. • Merespon sesuai konteks cerita yang didengar tentang cara memasak telur dadar. • Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya. • Mampu menggunakan teknologi (peralatan memasak) sesuai dengan fungsinya. • Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya tentang bagian-bagian tubuh kucing. • Melakukan gerakan motorik kasar untuk melatih kelenturan, kekuatan, kelincahan, koordinasi tubuh (menirukan gerakan kucing). • Mengenali suara kucing dan dapat menirukan. • Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menjiplak gambar. • Berekspresi dengan berbagai aktivitas seni, misal menjiplak
--	---

	<p>dan mewarnai gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan maupun tulisan kepada orang lain di sekitarnya dan dipahami oleh orang lain.
Kata Kunci	Ayam, kambing, sapi, dan kucing.
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Dalam kegiatan ini anak diajak mengenal binatang darat melalui diskusi dan aktivitas. Kemudian anak diajak untuk bermain seputar subtopik melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kandang binatang piaraan dengan bahan loose parts. • Berkreasi membuat bentuk hewan darat menggunakan bahan loose parts. • Membuat ayam dengan bahan loose parts. • Memasak telur dengan bimbingan. • Menghias tubuh membentuk kucing dan menirukan gerakan dan suara kucing. • Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti; kerikil, stik es krim, tusuk sate/lidi, kertas kue, kancing baju, makaroni, tutup botol, plastisin, lego, balok, kardus bekas, dan lain sebagainya. • Telur dan peralatan memasak. • Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai. • Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Sarana Prasarana	Halaman sekolah, ruangan kelas, media elektronik, dan jaringan internet.

B. KOMPONEN INTI

1. Membuat Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Kegiatan	Pengembangan Kegiatan
Awal (Untuk memantik ide atau imajinasi anak)	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati bermacam-macam binatang darat.• Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang darat.• Menonton film atau video terkait binatang darat.• Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia tentang binatang darat.
Main	<ul style="list-style-type: none">• Menebalkan nama-nama binatang darat (hlm. 9).• Mendengarkan kata dalam kotak yang dibacakan guru dan mewarnai kata sesuai dengan gambar (hlm. 9).• Membuat kandang binatang piaraan dengan bahan loose parts.• Mengenal bilangan 1-10 (melihat video pembelajaran melalui QR code hlm. 10).• Menghubungkan garis sesuai urutan angka (dot to dot) dan mewarnai gambar (hlm. 10).• Menebalkan dan menyalin bilangan (hlm. 11).• Menghitung dan melingkari gambar sapi sebanyak 10 ekor

	<p>(hlm. 11).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi membuat bentuk hewan darat menggunakan bahan loose parts. • Berdiskusi tentang manfaat sapi. • Menghubungkan gambar sapi dengan benda-benda yang berasal dari sapi (hlm. 12). • Menggambar ayam (melihat video pembelajaran melalui QR code hlm. 13). • Membuat gambar ayam (hlm. 13). • Membuat ayam menggunakan bahan loose parts. • Bermain maze anak ayam menuju induknya (hlm. 14). • Mendengarkan urutan cara memasak telur dadar yang disampaikan guru (hlm. 15). • Mengurutkan gambar cara memasak telur dadar (hlm. 15). • Memasak telur dengan bimbingan. • Mengenal bagian-bagian tubuh kucing (melihat video pembelajaran melalui QR code hlm. 16). • Mencocok dan menempel gambar (hlm. 16). • Menghias tubuh membentuk kucing dan menirukan gerakan dan suara kucing. • Menjiplak dan mewarnai gambar (hlm. 17). • Menceritakan gambar (hlm. 18).
--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

“TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Topik/Subtopik : Binatang di Sekitarku/Binatang Darat

Semester/Minggu : I/12

Hari/Tanggal : Senin - Sabtu/ 27 November 2 Desember 2023

Tujuan Kegiatan

1. Mengenali dan memahami berbagai informasi tentang binatang darat.
2. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan dan mewarnai nama binatang darat.
3. Mengucapkan kembali apa yang-sudah didengarnya.
4. Keaksaraan awal berkaitan dengan binatang darat.
5. Mengenal bilangan.
6. Mengurutkan bilangan dengan tepat.
7. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menghubungkan angka dengan garis.
8. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menyalin bilangan.
9. Menghitung jumlah gambar (sapi).
10. Bekerja sama dengan teman.
11. Tertarik dan menunjukkan minat terhadap suatu gambar (sapi) dengan melakukan tanya jawab.
12. Mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain.
13. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menggambar ayam.
14. Dapat mengikuti proses menggambar ayam sesuai langkah-langkahnya.
15. Mampu melakukan aktivitas yang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan membuat bentuk ayam.
16. Mengapresiasi karya seni yang dibuat.

17. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (maze dan puzzle).
18. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menggambar biji jagung.
19. Menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan.
20. Mengurutkan gambar seri.
21. Merespon sesuai konteks cerita yang didengar tentang cara memasak telur dadar.
22. Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya.
23. Mampu menggunakan teknologi (peralatan memasak) sesuai dengan fungsinya.
24. Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya tentang bagian-bagian tubuh kucing.
25. Melakukan gerakan motorik kasar untuk melatih kelenturan, kekuatan, kelincahan, koordinasi tubuh (menirukan gerakan kucing).
26. Mengenali suara kucing dan dapat menirukan.
27. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menjiplak gambar.
28. Berekspresi dengan berbagai aktivitas seni, misal menjiplak dan mewarnai gambar.
29. Dapat menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan maupun tulisan kepada orang lain di sekitarnya dan dipahami oleh orang lain.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain:

1. Bahan *loose parts* disesuaikan dengan kegiatan, seperti: kerikil, stik es krim, tusuk sate/lidi, kertas kue, kancing baju, makaroni, tutup botol, plastisin, lego, balok, kardus bekas, dan lain sebagainya.
2. Telur dan peralatan memasak.
3. Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai.
4. Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Kegiatan:

Pembukaan

1. Mengamati bermacam-macam binatang darat.
2. Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang darat.
3. menonton film atau video terkait binatang darat.
4. Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia tentang binatang darat.
5. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak.
6. Berhitung dengan menggunakan media kartu aritmatika digital bergambar binatang.

Inti

(Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bebas memilih mana yang akan dilakukan).

1. Membuat kandang binatang piaraan dengan bahan *loose parts*.
2. Berkreasi membuat bentuk hewan darat menggunakan bahan *loose parts*.
3. Membuat ayam dengan bahan *loose parts*.
4. Memasak telur dengan bimbingan.
5. Menghias tubuh membentuk kucing dan menirukan gerakan dan suara kucing.
6. Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

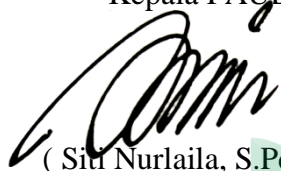
Penutup

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi,
3. Menguatkan konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.
4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing).

Asesmen

Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan kemampuan guru, misalnya 3-5 anak. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak.


Mengetahui,
Kepala PAUD



(Siti Nurlaila, S.Pd.I)

Jember, 02 Desember 2023

Guru Kelas



(Sri Wahyu Ningsih, S.Pd.I)

Catatan:

Kegiatan direncanakan dalam satu hari namun dalam pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu hari.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR

Topik: Binatang di Sekitarku

Subtopik: Binatang Bersayap

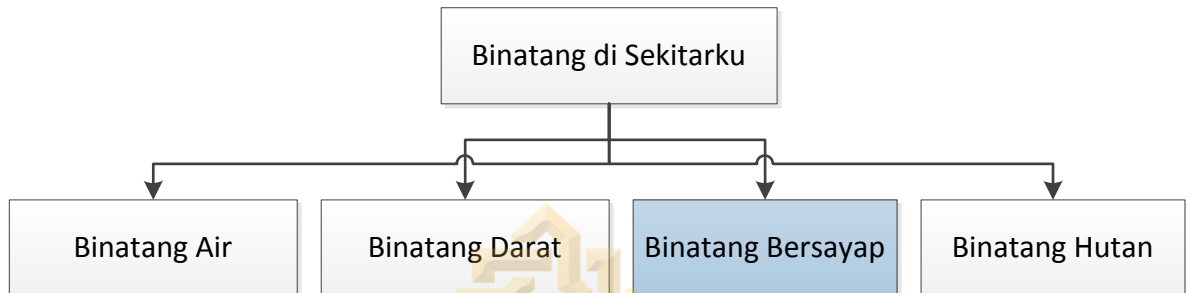
A. INFORMASI UMUM

Nama	–	Jenjang/Usia	TK/4-5
Asal Sekolah	TK Plus Al Islah Jenggawah	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6 x pertemuan 900 menit	Jumlah Siswa	22
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/Subtopik	Binatang di Sekitarku/Binatang Bersayap		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Mengelompokkan berdasarkan jenis hewan.• Menghitung jumlah benda.• Mampu menjelaskan jumlah hewan berdasarkan kelompoknya dengan menuliskan angkanya.• Berekspresi dengan berbagai aktivitas seni (dengan membuat hiasan sayap, membuat bentuk, dan menari kupu-kupu).• Menceritakan gambar yang dibuat (bagian-bagian tubuh kupu-kupu).• Mengenal lambang bilangan.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan lambang bilangan dan menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangannya.• Memahami arti simbol gambar atau bentuk yang mewakili objek tertentu.• Merespon sesuai konteks percakapan/cerita yang didengar		

	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya. • Mengurutkan gambar seri. • Membaca/menceritakan gambar, simbol, dan cerita. • Memahami alasan mengapa sesuatu terjadi (mengapa lebah menyerang). • Mengenali pola, simbol, dan data yang diamati. • Mampu melengkapi pola gambar yang kurang. • Mampu menggunakan gunting dengan benar, aman dan bertanggung jawab. • Berpikir kritis dan memecahkan masalah.
Kata Kunci	Kupu-kupu, lebah, telur, ulat, dan kepompong.
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Dalam kegiatan ini anak diajak mengenal binatang bersayap melalui diskusi dan aktivitas. Kemudian anak diajak untuk bermain seputar subtopik melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kupu-kupu menggunakan bahan loose parts. • Membuat sarang lebah dan lebah menggunakan bahan loose parts. • Menari kupu-kupu. • Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: daun kering, ranting kayu, plastisin, jerami, biji-bijian, tali, tutup botol, kancing, lego, balok, dan lain sebagainya. • Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai. • Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Sarana Prasarana	Halaman sekolah, ruangan kelas, media elektronik, dan jaringan internet.

B. KOMPONEN INTI

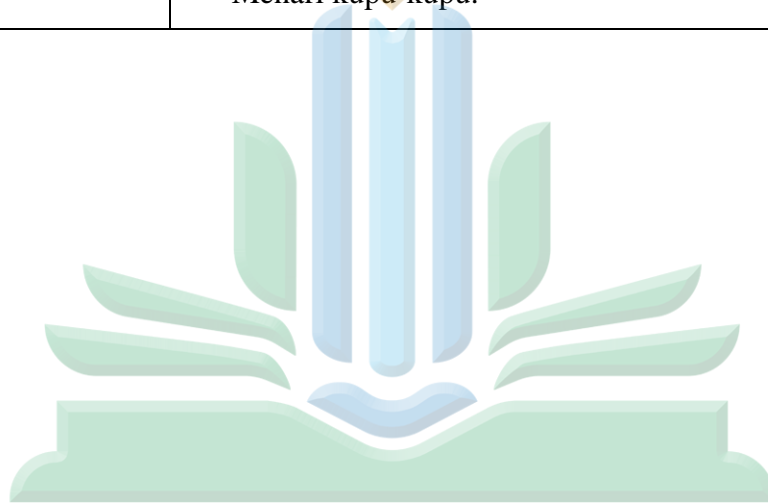
1. Membuat Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Kegiatan	Pengembangan Kegiatan
Awal (Untuk memantik ide atau imajinasi anak)	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati poster bermacam-macam binatang bersayap.• Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang bersayap.• Menonton film atau video terkait binatang bersayap.• Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia.
Main	<ul style="list-style-type: none">• Mengelompokkan binatang bersayap sesuai jenisnya (hlm. 19).• Menghitung jumlah binatang bersayap sesuai jenisnya (hlm. 19).• Menghias sayap kupu-kupu dengan teknik cap (dengan pelepah pisang (hlm. 20).• Membuat kupu-kupu menggunakan bahan loose parts.• Belajar penjumlahan (melihat video pembelajaran meialui QR code hlm. 21).• Menghitung banyak gambar dan menghubungkan dengan hasilnya (hlm. 21).• Menebalkan bilangan (hlm. 21).• Mendengarkan cerita dengan simbol yang dibacakan guru

	<p>(hlm. 22).</p> <ul style="list-style-type: none">• Menceritakan kembali cerita yang didengar (hlm. 22).• Mengurutkan dan menceritakan gambar seri (hlm. 23).• Membuat bentuk sarang lebah dar, lebah menggunakan bahan loose parts.• Mendengarkan cerita daur hidup kupu-kupu (melihat video pembelajaran melalui QR code hlm. 24).• Gunting tempel melengkapi pola daur hidup kupu-kupu (hlm. 24).• Menari kupu-kupu.
--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

“TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Topik/Subtopik : Binatang di Sekitarku/Binatang Bersayap

Semester/Minggu : I / 13

Hari/Tanggal : Senin – Sabtu /04 -09 Desember 2023

Tujuan Kegiatan

1. Mengelompokkan berdasarkan jenis hewan.
2. Menghitung jumlah benda.
3. Mampu menjelaskan jumlah hewan berdasarkan kelompoknya dengan menuliskan angkanya. Berekspresi dengan berbagai aktivitas seni (dengan membuat hiasan sayap, membuat bentuk, dan menari kupu-kupu).
4. Menceritakan gambar yang dibuat (bagian-bagian tubuh kupu-kupu).
5. Mengenal lambang bilangan.
6. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan lambang bilangan dan menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangannya.
7. Memahami arti simbol gambar atau bentuk yang mewakili objek tertentu.
8. Merespon sesuai konteks percakapan/cerita yang didengar.
9. Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.
10. Mengurutkan gambar seri.
11. Membaca/menceritakan gambar, simbol, dan cerita.
12. Memahami alasan mengapa sesuatu terjadi (mengapa lebah menyerang).
13. Mengenali pola, simbol, dan data yang diamati.
14. Mampu melengkapi pola gambar yang kurang.
15. Mampu menggunakan gunting dengan benar, aman dan bertanggung jawab.
16. Berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain:

1. Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: daun kering, ranting kayu, plastisin, jerami, biji-bijian, tali, tutup botol, kancing, lego, balok, dan lain sebagainya.
2. Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai.
3. Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Kegiatan:

Pembukaan

1. Mengamati poster bermacam-macam binatang bersayap.
2. Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang bersayap.
3. Menonton film atau video terkait binatang bersayap.
4. Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia.
5. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak

Inti

(Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bebas memilih mana yang akan dilakukan).

1. Membuat kupu-kupu menggunakan bahan loose parts.
2. Membuat sarang lebah dan lebah menggunakan bahan loose parts.
3. Menari kupu-kupu.
4. Mengerjakan aktivitas buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Penutup

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi,

3. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.
4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing).

Asesmen

Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan kemampuan guru, misalnya 3-5 anak. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak.

Mengetahui,
Kepala PAUD



(Siti Nurlaila, S.Pd.I)

Jember, 09 Desember 2023

Guru Kelas



(Sri Wahyu Ningsih, S.Pd.I)

Catatan:

Kegiatan direncanakan dalam satu hari namun dalam pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR

Topik: Binatang di Sekitarku

Subtopik: Binatang hutan

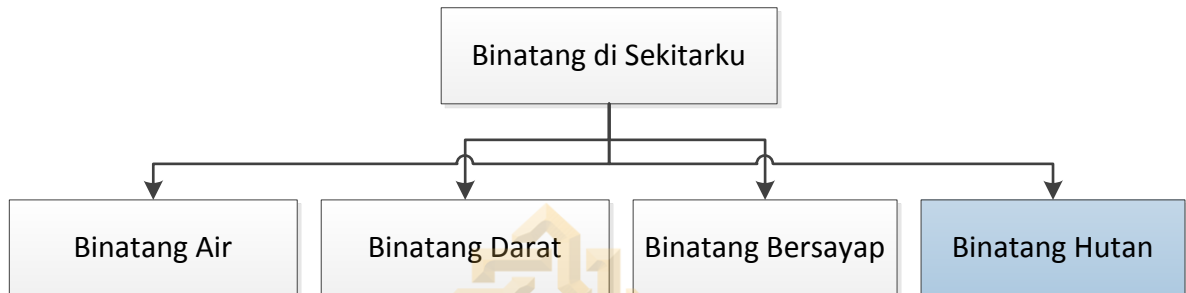
A. INFORMASI UMUM

Nama	–	Jenjang/Usia	TK/4-5
Asal Sekolah	TK Plus Al Islah Jenggawah	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6 x pertemuan 900 menit	Jumlah Siswa	22
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik/Subtopik	Binatang di Sekitarku/Binatang Hutan		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Mengurutkan hewan berdasarkan seriasi/kecil sedang besar.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan huruf awal nama hewan.• Keaksaraan awal yang berkaitan dengan nama hewan.• Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk mewarnai gambar.• Keaksaraan awal berkaitan dengan bagian-bagian tubuh binatang.• Menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh harimau.• Mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan membuat suatu bentuk dengan bahan yang tersedia.• Menghitung jumlah harimau.• Mengelompokkan harimau berdasarkan gerakannya.• Melakukan gerakan motorik kasar koordinasi tubuh dengan menirukan gerakan harimau menangkap mangsa.• Dapat memahami makna informasi dari gambar/video.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (menelusuri jalur maze binatang dengan makanannya). • Mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi (bertanya dan mempertimbangkan). • Mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya (hewan berbahaya dan tidak berbahaya). • Memahami sesuatu informasi yang ia ketahui sebelumnya (akibat jika memelihara binatang buas). • Merespon sesuai konteks cerita yang didengar. • Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.
Kata Kunci	Harimau dan buas.
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Dalam kegiatan ini anak diajak mengenal binatang hutan melalui diskusi dan aktivitas. Kemudian anak diajak untuk bermain seputar subtopik melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk harimau menggunakan bahan loose parts. • Bermain peran harimau mencari mangsa. • Mengerjakan aktivitas Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: plastisin, kancing baju, ranting kering, kardus bekas, daun kering, balok, lego, dan lain sebagainya. • Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai. • Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.
Sarana Prasarana	Halaman sekolah, ruangan kelas, media elektronik, dan jaringan internet.

B. KOMPONEN INTI

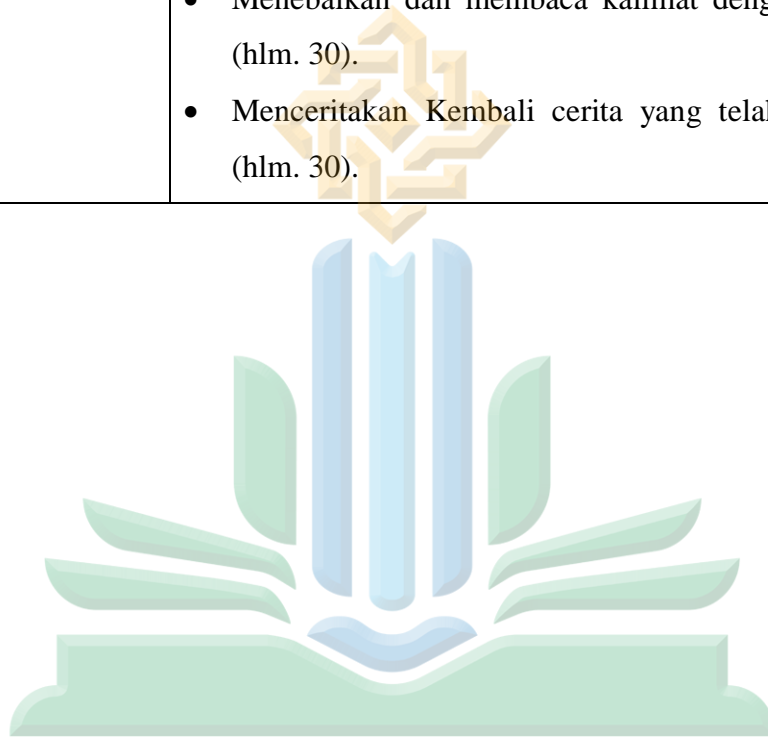
1. Membuat Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Kegiatan	Pengembangan Kegiatan
Awal (Untuk memantik ide atau imajinasi anak)	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati poster binatang hutan.• Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang hutan.• Menonton film atau video terkait binatang hutan.• Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensikiopedia.
Main	<ul style="list-style-type: none">• Mengurutkan binatang berdasarkan ukurannya (hlm. 25).• Menebalkan huruf pertama nama hewan (hlm. 25).• Menebalkan kata dan menceritakan bagian-bagian tubuh binatang (hlm. 26).• Mewarnai gambar binatang (hlm. 26).• Membuat bentuk harimau menggunakan bahan loose parts• Menghitung jumlah gambar harimau (hlm. 27).• Menirukan gerakan harimau (hlm. 27).• Bermain peran harimau mencari mangsa.• Mengenal makanan binatang hutan (melihat video

	<p>pembelajaran melalui QR code hlm. 28).</p> <ul style="list-style-type: none">• Bermain maze binatang hutan menuju makanannya (hlm. 28).• Mengelompokkan hewan yang berbahaya/tidak dipelihara di rumah (hlm. 29).• Menebalkan dan membaca kalimat dengan bimbingan (hlm. 30).• Menceritakan Kembali cerita yang telah didengarnya (hlm. 30).
--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

“TK PLUS AL-ISHLAH JENGGAWAH”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Topik/Subtopik : Binatang di Sekitarku/Binatang Hutan
Semester/Minggu : 1 / 14
Hari/Tanggal : Senin – Sabtu / 11 – 16 Desember 2023

Tujuan Kegiatan

1. Mengurutkan hewan berdasarkan seriasi/kecil sedang besar.
2. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk menebalkan huruf awal nama hewan.
3. Keaksaraan awal yang berkaitan dengan nama hewan.
4. Mampu mengoordinasikan mata dan tangan untuk mewarnai gambar.
5. Keaksaraan awal berkaitan dengan bagian-bagian tubuh binatang.
6. Menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh harimau.
7. Mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan membuat suatu bentuk dengan bahan yang tersedia.
8. Menghitung jumlah harimau.
9. Mengelompokkan harimau berdasarkan gerakannya.
10. Melakukan gerakan motorik kasar koordinasi tubuh dengan menirukan gerakan harimau menangkap mangsa.
11. Dapat memahami makna informasi dari gambar/video.
12. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi (menelusuri jalur maze binatang dengan makanannya).
13. Mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi (bertanya dan mempertimbangkan).
14. Mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya (hewan berbahaya dan tidak berbahaya).

15. Memahami sesuatu informasi yang ia ketahui sebelumnya (akibat jika memelihara binatang buas).
16. Merespon sesuai konteks cerita yang didengar.
17. Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain:

1. Bahan loose parts disesuaikan dengan kegiatan, seperti: plastisin, kancing baju, ranting kering, kardus bekas, daun kering, balok, lego, dan lain sebagainya.
2. Gunting, lem, dan alat tulis/mewarnai.
3. Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema Binatang di Sekitarku.

Kegiatan:

Pembukaan

1. Mengamati poster binatang hutan.
2. Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang hutan.
3. Menonton film atau video terkait binatang hutan.
4. Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia.
5. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak.

Inti

(Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bebas memilih mana yang akan dilakukan).

1. Membuat bentuk harimau menggunakan bahan loose parts.
2. Bermain peran harimau mencari mangsa.
3. Mengerjakan aktivitas Buku Anak hebat Dino Kids Usia 4-5 Kurikulum Merdeka Tema 5 Binatang di Sekitarku.

Penutup

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi,
3. Memperkuat konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.
4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing).

Asesmen


Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan kemampuan guru, misalnya 3-5 anak. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak.

Mengetahui,
Kepala PAUD



(Siti Nurlaila, S.Pd.I)

Jember, 16 Desember 2023
Guru Kelas



(Sri Wahyu Ningsih, S.Pd.I)

Catatan:

Kegiatan direncanakan dalam satu hari namun dalam pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

LAMPIRAN 6: Media Katu Aritmatika Digital



LAMPIRAN 7: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6160/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Plush Al-Ishlah Jenggawah
Jenggawah

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101050013
Nama : RIZKY LAELIATUL FALAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan APE (arithmetic digital card) Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Nuraila

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Maret 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 8: Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN AL - ISHLAH
TK. PLUS AL-ISHLAH
NPSN : 20556106

Akte Yayasan : 01/NOT/JINGG/VIII/2003, Badan Hukum : 35/7/1998. NPSTK : 20556106
Sekretariat: Jl. Mataram No. 07 RT.10 RW.02 Jenggawah Jember Jawa Timur Kode Pos 68111 NP 805256866546

SURAT KETERANGAN

77/09/A/XI/2023

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Sekolah TK Plus Al-Ishlah menerangkan bahwa:

Nama : Rizky laeliatul Falah
Nim : 202101050013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Instansi : Uin Khas Jember

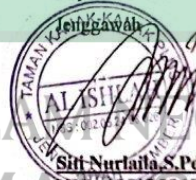
Yang tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi pada tanggal 22 November 2023 dengan judul "PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (arithmetic digital card) DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA DINI"

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 November 2023

Mengetahui

Kepala TK Plus Al-Ishlah



Siti Nurhaila, S.Pd.1
NIP. 3551755658300013

UNIVERSITAS ISLAM Negeri
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Rizky Laeliatul Falah
NIM : 202101050013
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 02 Agustus 2001
Alamat : Desa Karanganyar, Kecamatan Ambulu,
Kabupaten Jember
E-mail : rizkylayla0208@gmail.com
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- TK Al-Hidayah 86 Sentong 2005 - 2007
- MIMA 33 Tarbiyatul Islamiyah Sentong 2007 - 2013
- MTS Al-Amien Sabrang 2013 - 2016
- MA Al-Amien Sabrang 2016 - 2019

2. Pendidikan Nonformal

- PP Al-Hanif Sentong 2010 - 2012
- PP Al-Amien Sabrang 2013 - 2020