

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN
LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU
BERGAMBAR PADA SISWA RAUDHATUL ATHFAL ASWAJA
SUMBEREJO UMBULSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



**Oleh:
Siti Nur Rohmah
NIM. T201511058**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2019**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN
LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU
BERGAMBAR PADA SISWA RAUDHATUL ATHFAL ASWAJA
SUMBEREJO UMBULSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Siti Nur Rohmah
NIM. T201511058

Disetujui Pembimbing



Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I
NIP. 19870825 200503 1 006

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN
LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU
BERGAMBAR PADA SISWA RAUDHATUL ATHFAL ASWAJA
SUMBEREJO UMBULSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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

Hari : Jum'at
Tanggal : 24 Mei 2019

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Rifan Humaidi, M.Pd.I
NIP. 19790531 200604 1 016



Ahmad Royani, M.Pd.I
NIDN.2017048902

Anggota :

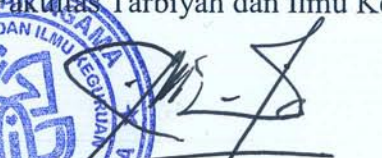
1. Dr. H. Ubaidillah, M.Ag
2. Mochammad Zaka Ardiansayah, M.Pd.I



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

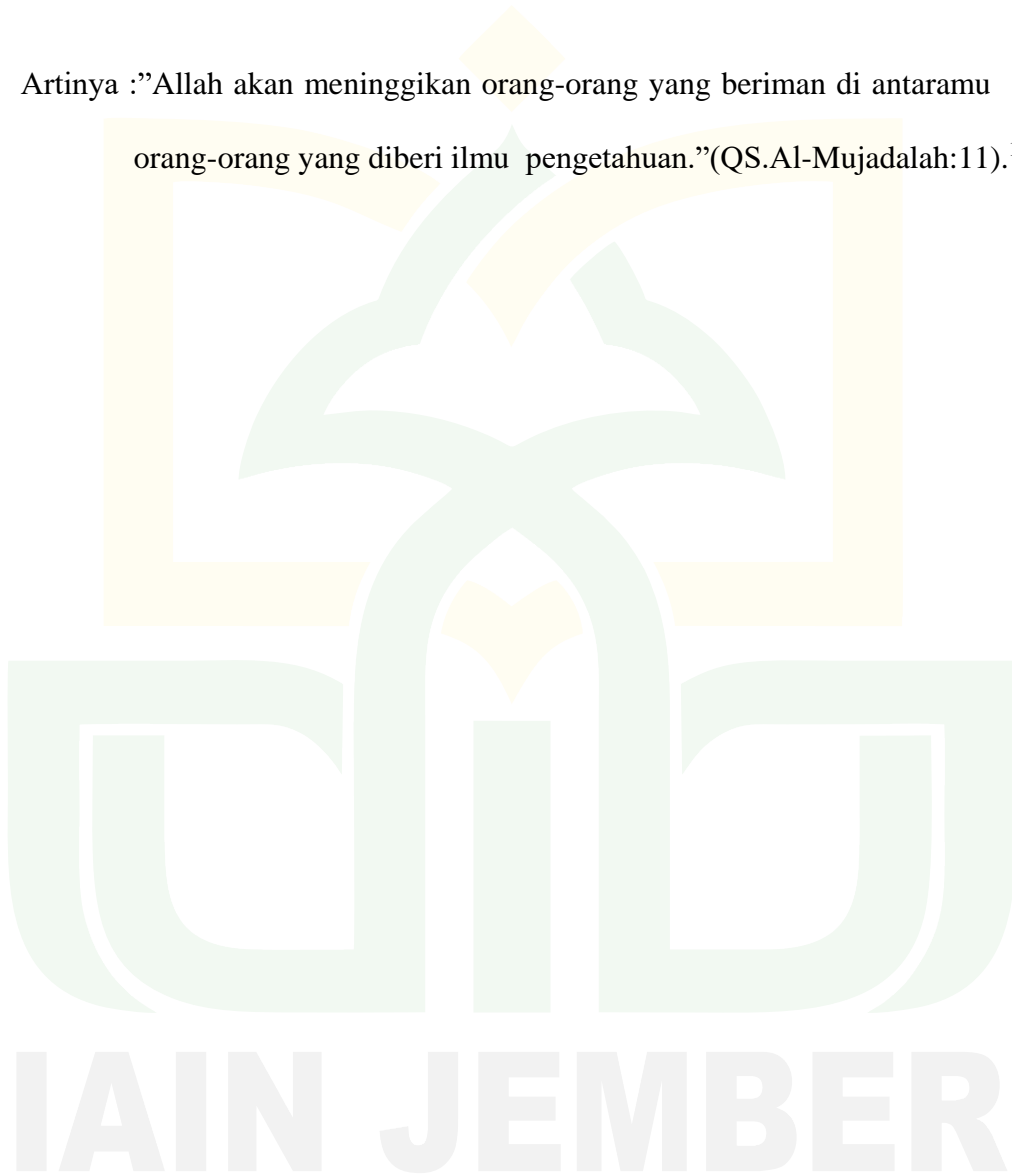



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.

Artinya :”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”(QS.Al-Mujadalah:11).¹



¹ Departemen Agama RI, 2005. Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surabaya, CV. KARYA UTAMA, 793:11

PERSEMBAHAN

Tugas akhir (Skripsi) untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Abd. Muhid dan Ibu Surti yang telah mendo'akan serta selalu memberikan semangat kepada saya untuk menuntut ilmu. Saya selalu bangga menjadi anak kalian.
2. Suami tercinta yang telah membimbing dan mendoakan serta memberi kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu hingga saat ini. Saya sangat bersyukur telah ditakdirkan menjadi istri anda.
3. Anakku tercinta ananda Intan Bilqis Khumairah dan Fauziatus Syarifah yang telah menghiasi hari-hari menjadi menyenangkan sehingga dapat menghilangkan lelah saat mengerjakan skripsi ini.
4. Semua Kakak-kakak dan Adik-adikku Tersayang yang selalu mendukungku.
5. Semua sahabat-sahabatku tersayang di kelas PIAUD dan dirumah yang selalu berbagi pengetahuan dan memberi motivasi serta telah menjadi sahabatku selama ini dan memberikan warna warni kehidupan yang menyenangkan, Khususnya sahabatku yang bernama Miftah.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta Salam untuk Nabi Muhammad SAW atas syafa'atnya semoga penulis termasuk dalam golongannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan. Pada akhirnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM selaku Rektor IAIN Jember
2. Ibu Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Bapak Dr. Zainal Abidin, M.Pd.I Selaku Wakil Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
4. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi
6. Segenap Jajaran Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember

7. Ibu Mulihatun Anasriyah, S.Ag selaku Kepala dan Uswatun Hasanah, S.Pd Selaku Guru Kelompok B RA Aswaja Sumberejo Umbusari Jember yang telah memberikan data-data yang diperlukan selama penelitian.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang terkandung dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, 14 Mei 2019

Siti Nur Rohmah
NIM.T201511058

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Siti Nur Rohmah, 2019: Peningkatan Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

Media kartu bergambar dirasa sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan pada siswa di lembaga RA, khususnya di RA Aswaja Sumberejo kecamatan Umbulsari. Karena dengan menggunakan media kartu bergambar siswa dapat memahami konsep bilangan dengan mudah, membuat bakat dan minat anak semakin menguat, serta merangsang kecerdasan dan ingatan sesuai dengan kemampuannya, hal tersebut dapat dilihat dari ketepatan siswa dalam mengurutkan angka, membandingkan, dan dalam penjumlahan dan pengurangan angka, dengan tingkatan kognitif yang tinggi diambil dari tingkat kognitif Taksonomi Bloom yang telah dimodifikasi oleh Krathwohl tentang HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dalam artian kemampuan kognitif tingkat tinggi, sehingga siswa tidak hanya paham namun siswa juga dapat kritis dan kreatif.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: Bagaimana perencanaan, bagaimana pelaksanaan, dan bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, bagaimana pelaksanaan, dan bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis yang bersifat deskriptif. Menganalisis proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi permainan kartu bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif pasif, dan dokumentasi. Penelitian ini memperoleh tiga kesimpulan yaitu: 1) Perencanaan dalam sebuah kegiatan sangat dibutuhkan yaitu dengan membuat RPPH dan RPPM setelah mengetahui karakteristik siswa supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. 2) Pelaksanaan dilaksanakan dengan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Apabila guru dapat memiliki dan melaksanakan kompetensi serta memahami domain kognitif Bloom maka akan menghasilkan siswa yang kritis dan kreatif, dengan menggunakan media kartu bergambar siswa dapat memahami konsep bilangan dengan mudah, membuat bakat dan minat anak semakin menguat, serta merangsang kecerdasan dan ingatan sesuai dengan kemampuannya, sehingga kemampuan siswa dalam membandingkan lambang bilangan dapat meningkat. 3) Evaluasi dalam pembelajaran diperlukan teknik dan menyusun instrument penilaian, penilaian hendaknya dilakukan pada waktu proses pembelajaran supaya sistematis dan obyektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK SKRIPSI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Teori.....	23
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini	23
2. Perkembangan Anak Usia Dini	29

3. Perkembangan Kognitif.....	29
4. Lambang Bilangan.....	42
5. Permainan Kartu Bergambar (<i>Flashcard</i>).....	42
6. Kartu Bergambar	44

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian	47
C. Subyek Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Analisis Data.....	51
F. Keabsahan Data	53
G. Tahap - Tahap Penelitian.....	54

BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian.....	56
B. Penyajian dan Analisis Data.....	61
C. Pembahasan Temuan	80

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	101
B. Saran-saran	103

DAFTAR PUSTAKA105

LAMPIRAN-LAMPIRAN:

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian

3. Pedoman Penelitian
4. Jurnal Penelitian
5. Gambar/Denah
6. Struktur
7. Tenaga pendidik, data siswa, sarana dan prasarana
8. Foto Kegiatan Pembelajaran
9. Kalender, Prota, Promes
10. RPPM
11. RPPH
12. Penilaian Harian, Penilaian bulanan, Penilaian Triwulan, Penilaian Semester (Rapor)
13. Jurnal Kelas
14. Surat Keterangan (Izin Penelitian)
15. Surat Keterangan (Selesai Penelitian)
16. Biodata Penulis

IAIN JEMBER

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan	11



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
4.1	Penilaian Harian.....	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kognitif dalam menguasai konsep bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja masih ada yang belum menguasai, bila dilihat dari tingkatan tujuan kognitif Taksonomi Bloom yang HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang artinya keterampilan berpikir tingkat tinggi, misalnya dalam memperkirakan urutan bilangan, mengelompokkan, membedakan atau membandingkan bilangan serta dalam penjumlahan dan pengurangan.¹

Salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut adalah Kurangnya pemahaman guru tentang domain kognitif Bloom dan tahap perkembangan kognitif siswa pada usia 0-6 tahun, serta strategi dalam pembelajaran.² Terbatasnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.³ Selain itu juga dikarenakan kurangnya fasilitas pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari minimnya media pembelajaran dan sempitnya ruang untuk belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar.⁴

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu, faktor hederitas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.⁵ Oleh karena itu, pemahaman tentang karakteristik anak didik dalam proses belajar harus dikuasai oleh guru agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga guru harus

¹ Uswatun Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 8 Maret 2019.

² *Observasi*, Umbulsari 8 Maret 2019.

³ Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari, 8 Maret 2018.

⁴ *Dokumentasi*, Umbulsari 8 Maret 2019.

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta, Kencana Prenada Group, 2011), 61

menguasai strategi dan metode. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak, agar tercipta suasana yang PAIKEMI (Pembelajaran yang Aktif Inofatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan secara Islami). Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kreatifitas seorang guru adalah terbatasnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran, guru harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar anak mengerti terhadap semua pembelajaran yang guru berikan.

Jadi permasalahannya adalah bagaimana cara/metode mengenalkan bidang ilmu yang disesuaikan dengan karakteristik anak, khususnya tingkat pengetahuan anak (cara berpikir anak). Piaget mengatakan bahwa proses belajar anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dikuasai anak. Piaget (1993) membagi tahap perkembangan kognitif menjadi 4 (empat) tahap, yaitu: (1) tahap sensori motorik usia 0-2 tahun, (2) tahap pra operasional usia 2-7 tahun, (3) tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, dan (4) tahap operasional formal usia 11-18 tahun.⁶ Berbagai cara dapat di coba oleh guru agar anak dapat menguasai konsep bilangan. Satu diantaranya adalah melalui model pembelajaran bermain kartu bergambar. Karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.⁷

⁶ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: ALFABETA, 2014), 83.

⁷ Ibid., 109.

Gambar sebagai media sangat cocok dan memungkinkan belajar secara aktif karena kesederhanaannya dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Kelebihan media gambar selain kesederhanaannya, mudah didapat maupun dibuat namun sangat bermanfaat. Selain itu juga membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan. Dilingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada mata uang, jam dinding, kalender, bahkan pada kue atau makanan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) fase kehidupan yang unik dengan karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi: Aspek nilai-nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Fungsi pengembangan kognitif adalah untuk mengenal lingkungan sekitar pada anak, memahami konsep bilangan dengan benda, dan melatih anak berpikir logis. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Disamping itu juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung,

logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah-milah, menghubungkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak, dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi, periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani atau rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁸

Sejak dini sebagai orang tua dituntut untuk memberikan pendidikan pada anak-anaknya, bahkan sebelum anak itu lahir sudah dianjurkan untuk

⁸ Sekretaris Negara RI, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional

mendidiknya, hingga kita mengenal istilah “*Long Life Education*,” pendidikan sepanjang hayat arti bebas dari kalimat tersebut. Pentingnya pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia telah menjadikannya suatu kebutuhan pokok manusia. Manusia yang tak mempunyai pendidikan bagaikan makhluk yang raganya saja seperti manusia, dan hidup tanpa ilmu bagaikan pohon yang tak berbuah. Kehidupan manusia dimulai sejak dalam kandungan, oleh karena itu didiklah anak sedini mungkin.⁹ Sebagaimana telah dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yaitu:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.

Artinya :”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”(QS.Al-Mujadalah:11).¹⁰

Salah satu kebijakan pemerintah disektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya PAUD. Sehingga anak-anak Indonesia tidak hanya mengenal pendidikan saat masuk Sekolah Dasar, tetapi telah lebih dulu dibina di PAUD tersebut, sebagaimana tertulis pada pasal 28 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹¹ Berdasarkan perihal diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membandingkan Lambang

⁹ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: ALFABETA, 2014), 53.

¹⁰ Departemen Agama RI, 2005. Al-Qur’an dan Terjemahannya, Surabaya, CV. KARYA UTAMA, 793:11

¹¹ Ibid., 54.

Bilangan Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi untuk memberikan batasan yang jelas tentang permasalahan penelitian yang dideskripsikan dalam bentuk kalimat tanya. Adapun penelitian ini memfokuskan pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju.¹²

Tujuan penelitian ini terkait masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan permainan kartu bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

¹² Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 45.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan permainan kartu bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran atau wacana baru bagi semua pihak-pihak yang berkaitan dengan peningkatan membandingkan lambang bilangan.
 - b. Menjadi pembuka wacana dan pengetahuan baru dalam konteks meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu bergambar dan mungkin dapat menjadi rujukan oleh peneliti berikutnya yang fokus pada penelitian yang sama dalam penelitiannya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti
 - 1) Penelitian ini diharapkan mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah sebagai bekal peneliti untuk mengadakan penelitian yang akan datang.

2) Penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pemahaman tentang pembelajaran membandingkan bilangan pada anak usia dini di sekolah.

b. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan masukan oleh lembaga, selain itu penelitian ini juga untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermakna dan bermanfaat yang didapat setelah menerapkan permainan kartu angka tersebut.

c. Bagi IAIN

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi aktifitas akademik untuk menggali pengetahuan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang terdapat dalam penelitian ini.¹³

1. Membandingkan

Membandingkan adalah mengelompokkan, mengemukakan persamaan atau perbedaan dalam bentuk bilangan.

2. Lambang bilangan

Lambang bilangan adalah simbol yang digunakan untuk bilangan.

¹³ Ibid., 45.

3. Permainan

Permainan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.

4. Kartu bergambar (*flashcard*)

Kartu bergambar (*flashcard*) adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu, yang bisa dibuat sendiri dengan menggunakan barang bekas dari kotak ataupun kardus bekas.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹⁴

BAB I, Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika penelitian.

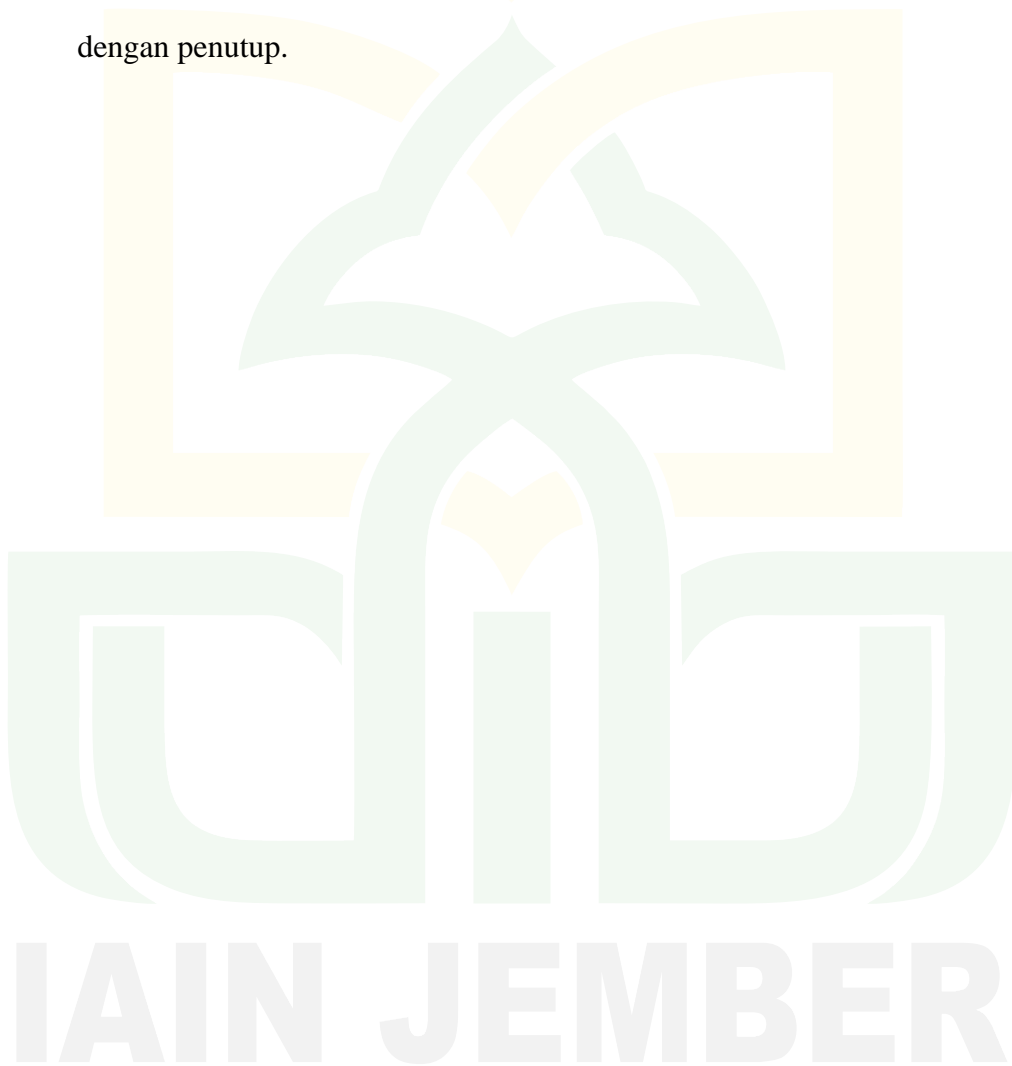
BAB II, kajian kepustakaan, dalam bab ini terdiri dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

BAB III, metodologi penelitian, dalam bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian yang dilakukan, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan.

¹⁴Ibid., 48.

BAB IV, membahas tentang penyajian data dan analisis yang didalamnya berisikan gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

BAB V merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan penelitian yang dilengkapi dengan saran-saran dari penulis atau peneliti dan diakhiri dengan penutup.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan dan membuat ringkasan dalam bentuk tabel, untuk menunjukkan orisinilitas penelitian dan menghindari terjadinya duplikasi serta tuduhan plagiat.

11

No	Judul	Penulis	Penerbit	Fokus masalah	Jenis penelitian	Teknik pengumpulan data	Teknik analisis data	Teori yang digunakan	Hasil penelitian	Perbedaan penelitian
1	Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina	Mufarizuddin	Obsesi	Bagaimanakah peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok B melalui	Kuantitatif	observasi, tes dan dokumentasi	Deskriptif presentase	Howard Gardner	Melalui kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika di kelompok B	Obyek penelitian dilakukan di TK Pembina Bangkinang Kota Jenis penelitiannya kuantitatif

	Bangkinang Kota			permainan kartu angka di TK Pembina Bangkinang Kota?					TK Pembina Bangkinang Kota	
2	Penerapan Think Pair Share Berbantuan Media Pohon Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak	Luh Putu Dian Rosdiani	Universitas Pendidikan Ganesha	Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang Bilangan setelah diterapkan model pembelajara Think pair share Berbantuan media Pohon bilangan	Penelitian tindakan kelas	metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi	Metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif Kuantitatif.	Teori Piaget	Terjadi Peningkatan kemampuan mengenal Lambang bilangan anak setelah diterapkan model pembelajaran Think pair share Berbantuan media pohon bilangan sebesar 11,2%	Obyek penelitian dan variable Teknik analisis data
3	Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Untuk	Ni Made Wiwin Rositawati, A. A. Gde Agung, I Nyoman Jampel,	Universitas Pendidikan Ganesha	Meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Panji Widya Kumara Desa Panji	Kuantitatif	Observasi wawancara	Deskriptif kuantitatif	Teori Piaget	Penerapan Metode pemberian tugas berbantuan media Kartu Angka Dapat	Obyek penelitian dilakukan di TK Jenis penelitian kuantitatif

	Meningkatkan Perkembangan Kognitif			Anom melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media kartu angka dalam kegiatan berhitung					Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Kegiatan berhitung pada anak kelompok B TK Panji Widya Kumara desa Panji Anom.	
4	Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak	Putu Desy Wulandari , I Nyoman Wirya , Luh Ayu Tirtayani	Universitas Pendidikan Ganesha	peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah diterapkan model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media kartu angka	PTK	Observasi	analisis statistik deskriptif kuantitatif	Teori belajar Vygotsky	terjadi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah diterapkan model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media kartu angka sebesar 10,35%	Obyek penelitian Teknik penelitian dan jenis penelitian PTK

5	Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Binti Zughoiriyah, Ni Made Sulastri, Luh Ayu Tirtayani	Universitas Pendidikan Ganesha	Untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B2	Penelitian Tindakan Kelas	Observasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Piaget	Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu domino angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B2	Obyek penelitian Variable Analisis data dan jenis penelitian
6	Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Paud Kusuma 2	Ni Putu Widi Dwi Artini, I Nengah Suadnyana, I Wayan Wiarta	Universitas Pendidikan Ganesha	Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep bilangan setelah diterapkan metode bermain berbantuan	PTK	Observasi	Analisis Deskriptif Kualitatif Serta Metode Analisis Deskriptif Kuantitatif	Teori Jean Piaget	Terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B 1 PAUD Kusuma 2 pada penelitian siklus I dan siklus II sebesar 14 %	Obyek penelitian dan jenis penelitian

				media kartu angka bergambar PAUD Kusuma 2						
7	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui permainan tata Angka pada Anak Usia Dini	Wida Rianti	Jurnal PAUD STKIPTA M	Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan tata angka pada anak usia 4-5 tahun TK Pertiwi Bangkinang	PTK	Observasi Dokumentasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Piaget	Melalui kegiatan permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan	Obyek penelitian Analisis data dan jenis penelitian
8	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara	Joni	Jurnal PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau	Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan berhitung dengan permainan dadu di TK Mutiara	PTK	Observasi Wawancara	Kuantitatif	Teori Piaget Teori Hurlock	Media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung di TK Mutiara Pekanbaru	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian

	Pekanbaru			Pakanbaru						
9	Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul	Yasinta Nina Damayanti	Universitas negeri Yogyakarta	Bagaimana meningkatkan kemampuan membilang anak melalui media kartu bergambar pada anak Kelompok B1 di TK PKK 37 Dodogan, Jatimulyo, Dlingo, Bantul	PTK	Observasi	Deskriptif kuantitatif dan kualitatif	Teori Piaget	Kemampuan membilang pada anak Kelompok B1 di TK PKK 37 Dodogan dapat ditingkatkan menggunakan media kartu bergambar	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian
10	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun	Meirita Astuti, Mahdum, Hukmi	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau	Bagaimana meningkatkan Kemampuan konsep bilangan melalui permainan kartu bergambar	PTK	Observasi	Teknik deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif	Teori Piaget	permainan kartu bergambar Dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Permata Hati Kotobaru	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian

	Di Paud Permata Hati Koto Baru Kuantan Singingi									
11	Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 Di Tk Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto	SITI FAUZIYAH NUR	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya	Bagaimana kemampuan berhitung awal dapat meningkat melalui permainan kubus bergambar pada anak?	PTK	Observasi	Statistik diskriptif.	Teori Piaget	Peningkatan kemampuan berhitung awal dapat ditingkatkan melalui permainan kubus bergambar	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian
12	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dengan Bermain Kotak Kartu Berhitung (Studi Kasus Pada Kelompok A Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal	Hestidias Dwi Hartono	FIP, UNESA	Bagaimana meningkatkan Kemampuan Kognitif Dengan Bermain Kotak Kartu Berhitung	PTK	Observasi Dokumentasi	Statistik deskriptif	Teori Piaget	pembelajaran melalui permainan kotak kartu berhitung dapat dikatakan sangat baik untuk pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok A di	Obyek penelitian

	IV Lawang)								TK Aisiyah Busthanul Athfal 4 Lawang	
13	Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif	Ni Nyoman Parwati, Desak Putu Parmiti, I Nyoman Jampel	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha	Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak didik setelah penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan media kartu angka bergambar kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 TK Widya Brata Mengwi	PTK	Observasi	Statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif	Teori Piaget	Penerapan model pembelajaran picture and picture dengan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian
14	Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu	Ni Nyoman Nonik, I Gede Raga, I Nyoman Murda	Universitas Pendidikan Ganesha	Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak yang	PTK	Observasi	Statistik deskriptif dan kuantitatif.	Teori Piaget	Penerapan metode demonstrasi dengan media kar	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian

	Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Widya Dharma Bondalem Tejakula			dimiliki masing-masing anak PAUD Widya Dharma Bondalem					tu gambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A PAUD Widya Dharma	
15	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka	Moh Fauziddin	Jurnal AUDI STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai	Mengetahui kemampuan kognitif anak dengan kegiatan membilang di Taman Kanak-Kanak (TK) Alam 123 Pekanbaru	PTK	Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi	Deskriptif kuantitatif	Teori Piaget	Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka.	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian
16	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak	Afri Maiyuli	Universitas Pendidikan Ganesha	Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak	PTK	Observasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Piaget	Melalui permainan domino dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk	Obyek penelitian Analisis data Variable Jenis penelitian

	-Kanak Negeri Pembina Agam.								meningkatkan hasil belajar anak.	
17	Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Angka Di Raudhatul Athfal Al Muttaqin Kabupaten Agam	YARLI WIDYA	Univeristas Negeri Padang	Bagaimana meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Angka Di Raudhatul Athfal Al Muttaqin Kabupaten Agam	PTK	Observasi Wawancara Dokumentasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Pieget	Permainan angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengembangan berhitung	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian PTK
18	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang Iv Agam	Sri Handayani	Pesona PAUD	Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.	PTK	Observasi Dokumentasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Pieget	Dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.	Obyek penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah simpang 1v Agam Jenis penelitian PTK
19	Peningkatan Kemampuan	Emilya Kartika Sari	Unesa	Bagaimana meningkatkan	PTK	Perencanaan, pelaksanaan	Deskriptif kuantitatif	Teori Pieget	Peningkatan kemampuan	Obyek penelitian Analisis data

	Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1 -10 Melalui Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A TK Arimbi	Rachma Hasibuan		Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1 -10 Melalui Bermain Kartu Angka Pada Kelompok A TK Arimbi		tindakan, observasi dan refleksi			kognitif anak pada kelompok A TK Arimbi dapat ditingkatkan melalui bermain kartu angka	Jenis penelitian PTK
20	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Make A Match Anak Usia 4 -5 Tahun Di Paud Tunas Jaya Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung	Sity Lutfiah, Zulirfan,Devi Risma	Universitas Riau	Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 -5 tahun melalui model pembelajaran make a match di PAUD Tunas Jaya Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung	PTK	Observasi	Deskriptif kuantitatif	Teori Pieget	Model pembelajaran make a match dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4 - 5 tahun di PAUD Tunas Jaya Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung	Obyek penelitian Analisis data Jenis penelitian PTK

Disamping penelitian-penelitian diatas, penulis juga menemukan penelitian serupa dengan penelitian ini. Penelitian tersebut ditulis oleh Safitri Wykke pada tahun 2017, seorang mahasiswi dari Institut Agama Islam Negeri Salatiga yang melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017, tujuan dalam penelitian terdahulu ini adalah untuk mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu bergambar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa melalui media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 tahun di PAUD Baitusshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017 telah terbukti dan dapat diterima keberadaannya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat dalam teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi serta media yang digunakan yaitu menggunakan kartu bergambar angka. Perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada jenis penelitian, jenis penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Perbedaan juga terdapat pada subyek

penelitian, subyek penelitian terdahulu pada anak usia 4 tahun dan penelitian sekarang menggunakan subyek anak 5-6 tahun.¹⁵

B. Kajian Teori

Kajian teori dibawah ini membahas tentang belajar dan pembelajaran anak usia dini, perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif anak usia dini, lambang bilangan, dan permainan kartu bergambar, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Pengertian Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.¹⁶ Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.¹⁷

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain. Sesuai dengan

¹⁵ Wykke Safitri, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di PAUD Bitusshybyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017, (t.tp: IAIN Semarang, 2017).

¹⁶ Mashudi, *Produktif Mengembangkan Media Dalam Belajar Dan Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 4.

¹⁷ Ibid., 8.

karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran.¹⁸ Kegiatan bermain sambil belajar yang dilakukan pada anak usia dini sangatlah ditentukan oleh kemampuan seorang guru untuk mengkondisikan pembelajaran yang maksimal yang dirancang sambil bermain. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus merancang dengan sebaik mungkin mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Abdul Majid menjelaskan makna perencanaan dalam pembelajaran adalah suatu proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan atau metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.¹⁹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada standar proses pembelajaran mencakup: a) Perencanaan pembelajaran. b) Pelaksanaan pembelajaran. c) Evaluasi pembelajaran, dimana pada perencanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak, dan budaya lokal, perencanaan pembelajaran meliputi: program semester, program pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan program perencanaan harian. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan

¹⁸Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: A LFABETA, 2014), 55.

¹⁹Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), 17.

pelaksanaan pembelajaran harian yang mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Serta pada evaluasi pembelajaran mencakup evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan.²⁰ Sedangkan proses pembelajaran PAUD pada umumnya adalah dilandasi oleh dua teori belajar, yaitu (1) teori belajar behaviorisme, dan (2) teori belajar konstruktivisme. Kedua aliran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, aliran behaviorisme menekankan pada hasil dari proses belajar, sedangkan konstruktivisme menekankan pada proses belajar.²¹

Menurut William dan John Dewey yang dikutip dalam John Santrock pendekatan konstruktivisme seorang guru dalam membimbing harus berpusat pada siswanya, dan menekan pentingnya individu secara aktif untuk membangun pengetahuan dan pemahaman siswa. Untuk menjadi guru yang efektif diperlukan pemahaman yang bijaksana, fleksibel, memiliki konseptual tentang materi, memiliki pengetahuan tentang pengorganisasian ide. Guru yang efektif dan kompeten memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran, metode pembelajaran yang didukung oleh perencanaan pembelajaran, dan manajemen kelas. Selain itu guru juga harus memahami karakteristik siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda baik dari segi ekonomi ataupun sosial budayanya.

Efektifitas mengajar dengan karakteristik yang beraneka ragam akan membutuhkan banyak pemikiran dan upaya, guru seharusnya

²⁰ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

²¹ Ibid., 74

memiliki pengetahuan tentang psikologi anak, dengan mengetahui dan mengenali variasi individu dalam kesiapan, minat, dan karakteristik siswa, kemudian hal ini dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai penilaian. Guru yang kompeten juga memiliki keterampilan penilaian yang baik, ada banyak aspek penilaian, sebagai guru perlu memutuskan jenis penilaian apa yang akan digunakan untuk mendokumentasi instuksi setelah kinerja siswa. Didalam menilai siswa guru juga harus efektif sebelum dan selama pengajaran, guru juga harus mengetahui atau mengenali variasi induvidu dalam pengetahuan siswa, ketepatan, minat, dan karakteristik lainnya.²²

Dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 Tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa seorang guru TK, RA, dan PAUD harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimal diploma empat atau sarjana dalam bidang PAUD. Dan sebagai guru PAUD juga harus memiliki standar kompetensi, diantaranya adalah kompetensi pedagogi, dimana dalam kompetensi tersebut terdapat hal-hal yang harus dikuasai meliputi: Menguasai karakteristik pesertadidik dari aspek fisik, moral, sosial, menguasai teori belajar dan prinsipprinsip pembelajaran yang mendidik, menbgembangkan kurikulum, enyelenggarakan kegiatan, memanfaatkan teknologi informasidan komunikasi, memfasilitasi, dan menyelenggarakan penilaian.²³

²² John W. Santrock, *Educational Psychology*, Fifth Edition (New York: McGraw Hill, 2014), 6-11

²³ Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru. Hal ini juga dapat dibaca dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar

Kompetensi kepribadian, seorang guru seharusnya bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia, Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat, menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri, yang tinggi.²⁴

Kompetensi Sosial meliputi: Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi, berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat, beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman social, berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan.²⁵

Kompetensi Profesional, dalam kompetensi ini guru dituntut untuk menguasai materi, struktur, konsep, pola pikir, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan

Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Bahwasannya ada beberapa Kompetensi yang harus dimiliki guru.

²⁴ Ibid., 16, 2007.

²⁵ Ibid., 16, 2007.

memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.²⁶

Standart penilaian merupakan kriteria tentang penilaian proses dan hasil untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan untuk mengetahui tingkat perkembangan anak sesuai usianya, penilaian proses dan hasil mencakup tentang :

1. Prinsip penilaian.

Prinsip penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, akuntabel dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi dan berkesinambungan. teknik dan instumen penilaian, dan mekanisme penilaian.

2. Teknik dan instrument penilaian.

Teknik penilaian sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, dan instumen penilaian terdiri dari instrument penilaian proses dalam bentuk catatan menyeluruh, catatan anekdot, dan instrument hasil kemampuan.

3. Mekanisme penilaian,

Didalam mekanisme penilaian adalah menyusun dan menyepakati tahap, teknik, dan instumen serta menetapkan indikator capaian perkembangan, melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, teknik dan instrument penilaian, mendokumentasikan penilaian, dan melaporkan penilaian kepada orang tua.²⁷

²⁶ Ibid., 16, 2007.

²⁷ Ahmad Mushlih et. al, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Wonosobo, Penerbit Mangku Bumi, 2018) 61-62.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif.²⁸ Menurut Yusuf Syamsu dalam Ahmad Susanto, perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmani) maupun psikis (rohani).²⁹ Adapun aspek-aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah: Perkembangan moral, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan seni. Menurut peneliti salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan ialah perkembangan kognitif, karena kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah, dan rencana masa depan.

3. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian perkembangan kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif ini, berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai

²⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA PRAMEDIA GROUP, 2011), 19.

²⁹Ibid., 19.

minat yang ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Jadi perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik, misalnya kemampuan menolak atau menerima sesuatu.³⁰

Menurut John Piaget tahap perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahapan, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan fisik motorik.
- 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar.
- 3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.
- 4) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun). Pada tahap ini anak berpikir lebih abstrak dan logis, sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa.³¹

³⁰Ibid., 47.

³¹Dahlia, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 60.

³¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 49.

b. Teori perkembangan kognitif

Menurut John Piaget bahwa, anak pada rentang usia 2-7 tahun masuk dalam perkembangan pra-operasional. Dalam tahapan ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai berpikir perspektif yang berbeda dengan orang lain disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini masa sulit karena anak menjadi susah diatur, maunya sendiri, tidak sedikit orang yang menyebut nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya.³²

Tahap pra-operasional adalah tahap ke dua dari teori Piaget, tahapan ini terjadi pada usia 2-7 tahun, pada tahapan ini dibagi lagi menjadi dua sub tahapan yaitu tahap fungsi simbolik dan tahap pemikiran intuitif. Tahapan fungsi simbolik terjadi pada rentang usia 2-4 tahun, dimana pada tahapan ini anak berpikir tentang benda atau sesuatu yang tidak tampak kemudian ditampakkan melalui coretan atau gambar (berhayal dan berdaya cipta). Tahap ke dua dari pra-operasional adalah tahap pemikiran intuitif, dimulai dari usia 4-7 tahun. Pada tahapan ini pemikiran anak mulai berkembang tidak lagi berhayal, namun mereka selalu ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan singkat, mereka begitu yakin dan ingin memastikan tentang pengetahuan/pemahaman yang belum dipahami, tentang bagaimana mereka mengetahui sesuatu dan mencari tahu tentang apa yang mereka tahu tanpa menggunakan pemikiran yang rasional.

³²Ibid., 49.

Mereka kesulitan untuk mengkategorikan banyak hal, oleh karena itu mereka harus dibantu dengan pemberian warna pada suatu bentuk, misalnya anak-anak diminta untuk mengelompokkan bentuk yang sama.³³

Gessel dan Amatruda, mengemukakan bahwa anak usia 3-4 tahun telah mulai mampu berbicara secara jelas dan berarti. Kalimat-kalimat yang diucapkan anak semakin baik, sehingga masa ini dinamakan masa perkembangan fungsi bicara. Selanjutnya, pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar Matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar Matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda.³⁴

Adapun menurut Santrock, prinsip-prinsip dasar dan standar proses kognitif di matematika pada usia TK dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek dasar angka dan aspek dasar geometri. Memahami aspek dasar angka dan aspek dasar geometri sangat penting, pada usia ini anak-anak perlu belajar sistem penomoran sampai 10, bahkan tidak sedikit dari mereka yang melakukan sesuatu yang lebih dari sekedar belajar menghitung secara standar. Misalnya mereka telah dapat menghitung lebih dari 20, membedakan angka 8 lebih besar dari pada 6, dan mereka dapat mempelajari penambahan dan pengurangan.³⁵

³³John W. Santrock, *Educational Psychology*, Fifth Edition (New York: McGraw Hill, 2014), 41-42.

³⁴Ibid., 50

³⁵Ibid., 378.

Identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat.
- 2) Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak, di belakang/di depan, di atas/di bawah.
- 3) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran.
- 6) Mampu mengetahui dan menyebut umurnya.
- 7) Memasangkan dan menyebut benda yang sama, misalnya: "Apa pasangannya piring?".
- 8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang, dan wajik.
- 9) Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
- 10) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.
- 11) Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.

- 12) Mampu menjelaskan; mengapa seseorang perlu memiliki kunci, lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain.
- 13) Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda.
- 14) Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 15) Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
- 16) Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.
- 17) Mampu menjelaskan fungsi-fungsi profesi yang ada di masyarakat, seperti; dokter, perawat, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
- 18) Mengenal dan menghitung angka sampai 20.
- 19) Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
- 20) Melengkapi empat analogi yang berlawanan: es itu dingin, api itu panas, dan lain-lain.
- 21) Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
- 22) Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai.
- 23) Menceritakan kembali lima gagasan utama dan suatu cerita.
- 24) Paham mengenai konsep arah: di tengah/di pojok, kiri/kanan.
- 25) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur.³⁶

³⁶Ibid , 58.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada semua anak usia dini. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

1) Faktor hederitas

Schopenhauer seorang ahli filsafat, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikolog Lehrin, Lindzey, dan Spuhier juga berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau keturunan.

2) Faktor lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan teori tabula rasa. Dan menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. Hal ini juga dijelaskan dalam hadits shohih yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah Radhiyallahu' anhu no. 1296 yaitu:

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَنْبٍ عَنِ الزُّهْرِيِّ عَنِ أَبِي سَلَمَةَ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ
أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبُهَيْمَةِ تُنْتَجُ الْبُهَيْمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

Artinya : Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Dza'bi dari Az Zuhriy dari Abu Salamah bin 'Abdurrahman dari Abu Hurairah radliallahu 'anhu berkata; Nabi Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: "Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fithrah. Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?"³⁷

3) Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan dari seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan

³⁷Lidwa Shohih Bukari, 1296

sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat untuk mempelajarinya.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.³⁸

d. *Domain* kognitif

Bidang kognitif Menurut Bloom (1965), bidang (*domain*) kognitif ialah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah, dalam hal ini dibagi atas 6 tingkatan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu tingkatan kognitif yang paling rendah. Hal ini berhubungan dengan kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari (*recall*), misalnya mengingat nama tokoh, mengingat tanggal, tahun, mengingat bunyi, dan lain sebagainya. Pengetahuan ini sangat bermanfaat dan sangat penting untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi pada *level* berikutnya.

³⁸Ibid., 59.

- 2) Pemahaman, tingkatan pemahaman ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Bukan hanya sekedar mengingat saja akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan atau menafsirkan, yakni kesanggupan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu contohnya menejermahkan kalimat.
- 3) Penerapan yaitu kemampuan dalam mengaplikasikan sesuatu yang sudah dipelajari. Perilaku yang berhubungan dengan kemampuan penerapan ini adalah kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Analisis adalah kemampuan nalar yang merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya dikuasai oleh siswa yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan.
- 5) Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun atau menyatukan bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh.
- 6) Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam bidang kognitif, tujuan ini berkenaan dengan kemampuan untuk memberikan keputusan bahwa sesuatu yang diamati itu baik, buruk, indah, jelek, dan lain sebagainya.³⁹

³⁹Bloom, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktek KTSP)*, terj. Wira Sanjaya (Jakarta: Prenadamedia, 2015), 102. Dalam penelitian ini penulis menggunakan level kognitif Bloom yang dimodifikasi oleh Krathwohl yang mana pada level empat adalah analisi, level kelima evaluasi, dan level keenam kreatif, bisa dibaca di Jurnal yang ditulis oleh Mochammad Zaka Ardiansyah, Ibriez, Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, Volum 3, Nomor 2, Tahun 2018, Halaman 124.

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan level kognitif untuk mengidentifikasi proses kognitif tingkat tinggi, Taksonomi telah menyediakan pertanyaan untuk mengembangkan kemampuan anak. Hal ini sangat berguna bagi setiap guru, karena selama ini guru hanya memberi pertanyaan untuk mengetahui dan mengingat saja didalam pembelajarannya, seperti apa, dimana, kapan, dan siapa. Namun apabila guru dapat menguasai pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan level kognitif Bloom, maka guru dapat mendorong pembelajaran yang menjadikan siswa berpikir kritis dan kreatif seperti mengapa, kapan, dan bagaimana. Keterampilan ini harus dikuasai oleh guru dan harus diimplementasikan kepada siswa jikalau ingin melahirkan generasi yang kritis dan kreatif., akan tetapi apabila pengetahuan ini tidak diterapkan maka tidaklah berguna.⁴⁰

Tiga tingkatan tujuan kognitif yang pertama yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi merupakan tingkatan yang rendah (LOTS), sedangkan tiga tingkatan berikutnya yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan tingkatan kognitif yang tinggi (HOTS). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tingkat tujuan kognitif yang tinggi (HOTS) yaitu tingkat analisis dimana anak dapat membandingkan, membedakan, atau mengelompokkan lambang bilangan 1-10, dan tingkat sintesis dalam artian anak dapat

⁴⁰ Mochammad Zaka Ardiansyah, *Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains*, Ibriez, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2018. 127.

menyatukan bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh, serta evaluasi dimana anak dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan.

e. Indikator pencapaian perkembangan anak

Indikator pencapaian perkembangan anak ialah penanda atau suatu ukuran perkembangan untuk menilai perkembangan anak pada usia tertentu.⁴¹ Adapun indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun ialah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dan menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
- 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter";
- 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung").
- 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.

⁴¹Kemantrian Pendidikan Dan Kebudayaan RI, Permendikbud, No. 146, Thun 2014 *Tentang Kurikulum 13*

- 8) Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- 9) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
- 10) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
- 11) Mengenal pola ABCD-ABCD.
- 12) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- 13) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 14) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
- 15) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- 16) Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.
- 17) Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil.⁴²

⁴²Ibid., 65.

4. Lambang Bilangan

Ensiklopedia Matematika menjelaskan bahwa bilangan merupakan sesuatu yang abstrak, tidak berbentuk dan hanya ada di pikiran. Bilangan digunakan untuk menunjukkan jumlah, banyak atau kuantitas sesuatu. Agar lebih mudah dalam penulisan, kemudian dibuatkan gambaran nyata untuk bilangan. Gambaran nyata ini disebut lambang bilangan, yang kemudian dikenal dengan istilah angka.⁴³

5. Permainan Kartu Bergambar (*flashcard*)

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktifitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.⁴⁴

Sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri. Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya permainan memungkinkan anak dapat melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.⁴⁵

b. Manfaat bermain

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri,

⁴³ST. Nagoro, Ensiklopedia Matematika (Surabaya: Ghalia Indah, 2007), 11.

⁴⁴Muhammad Fadillah, Desain Pembelajaran PAUD dalam *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar Ruzz Media: 2012), 25

⁴⁵Ibid., 32.

menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportifitas. Disamping itu, aktifitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, keterampilan motorik, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.⁴⁶

c. Jenis permainan

Menurut Rahmat dalam artikelnya, permainan dibagi menjadi lima jenis, diantaranya adalah: Permainan fungsi (gerak), permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima (reseptif), dan permainan sukses. Sedangkan Hurlock menggolongkan permainan menjadi dua macam yaitu, bermain aktif dan bermain pasif.

d. Faktor yang mempengaruhi permainan

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya adalah:

- 1) Faktor kesehatan.
- 2) Faktor perkembangan motorik
- 3) Faktor intelegensi
- 4) Faktor jenis kelamin
- 5) Faktor lingkungan
- 6) Status sosial-emosional
- 7) Jumlah waktu bebas

⁴⁶Ibid, 33.

8) Peralatan bermain.⁴⁷

Faktor-faktor tersebut diatas tidak selamanya seperti itu. Artinya sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan minat dan tumbuh kembang anak itu sendiri. Namun yang jadi pokok adalah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi anak dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

6. Kartu Bergambar

a. Pengertian kartu bergambar (*flashcard*)

Kartu bergambar (*flashcard*) adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Kartu bergambar dapat melatih daya pikir anak, juga dapat dipergunakan untuk memperkenalkan baik konsep bilangan, maupun konsep berhitung permulaan dengan menggunakan gambar-gambar sebagai simbolnya. Dengan kartu bergambar ini dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak dengan benda-benda yang nyata sebagai simbolnya.⁴⁸

Kartu bergambar sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang berfungsi untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahuinya. Tujuannya adalah untuk mengenalkan konsep bilangan, memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan kreatifitas anak usia dini serta

⁴⁷Ibid., 38

⁴⁸Ibid., 133.

untuk mempermudah dalam mengkondisikan belajar, Keterlibatan anak secara aktif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien.⁴⁹

Permainan kartu bergambar atau *flashcard* berdampak positif terhadap berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran kartu bergambar, membuat bakat dan minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai uruta bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.⁵⁰

b. Cara bermain kartu bergambar (*flashcard*)

Permainan kartu bergambar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti langkah-langkah seperti yang ditawarkan oleh Ery Soekresna dalam Susanto yaitu:

- 1) Memperkenalkan kartu bergambar kepada anak, lakukan secara bertahap dari yang paling mudah.
- 2) Menghitung jumlah kartu bergambar secara bersama-sama.
- 3) Membuat kelompok kecil, minimal 5 orang.
- 4) Meletakkan kartu bergambar di depan meja.

⁴⁹Ibid., 133

⁵⁰Ibid., 108.

- 5) Guru mengambil satu kartu dan bertanya: “...berapakah jumlahnya?”.
- 6) Masing-masing kelompok berkopetensi mengambil kartu bergambar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.⁵¹



⁵¹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 134.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁵²

A. Pendekatan dan jenis penelitian.

pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) karena peneliti terjun langsung kelapangan. Terlibat dengan masyarakat langsung sehingga peneliti mendapatkan gambaran yang lebih komplit tentang situasi setempat.⁵³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di RA Aswaja di Jl. Buk Sidodadi Dusun Sumberejo Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember, dikarenakan lembaga tersebut adalah salah satu lembaga Raudhatul Athfal dikecamatan Umbulsari yang muridnya lumayan banyak dari lembaga Raudhatul Athfal yang lain,

C. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah Mulihatun Anasriyah selaku kepala sekolah, Uswatun Hasanah selaku guru kelompok B, Nur Imamah, Tutik, Fitriatul Hasanah selaku oarng tua

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), 3

⁵³J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 6.

siswa, dan siswa kelompok B dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang dianggap tahu tentang apa yang diinginkan peneliti dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.⁵⁴

1. Siswa kelompok B usia 5-6 Tahun

Peneliti memilih kelompok B untuk dijadikan obyek penelitian dikarenakan kelompok tersebut tingkat pemikirannya sudah lebih tinggi sebab dasar dari penelitian ini adalah teori bloom yang tingkat level pengetahuan anak lebih tinggi

2. Guru kelompok B

Karena guru kelompok tersebut yang sangat mengetahui kondisi anak-anak yang sebenarnya, yang merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran pada penelitian ini.

3. Kepala RA

Kepala sekolah adalah orang yang tahu kondisi lembaga luar dalam dan yang mempunyai wewenang sehingga menjadi subyek pada penelitian ini.

4. Orang tua

Orang tua yang dimaksud disini adalah orang tua yang setiap harinya selalu menjaga anak-anaknya dari pagi sampai pulang, sehingga mereka tahu persis bagaimana keadaan dan kejadian yang ada dilapangan.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 300.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, dan tidak akan mendapatkan data yang valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif pasif, dimana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat saja, dan tidak terlibat sebagai objek yang diteliti.⁵⁵ Data yang ingin diperoleh dari teknik observasi ini adalah kondisi objek penelitian dan sarana prasarannya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵⁶

Susan Stainback berpendapat bahwa, dengan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi. Dalam hal ini tidak dapat ditemukan dalam teknik observasi.

⁵⁵ Ibid., 312.

⁵⁶ Ibid., 317.

Terdapat beberapa macam teknik wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi struktur, dan tidak terstruktur.⁵⁷

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi struktur agar permasalahan yang diangkat dari penelitian ini dapat ditemukan secara lebih terbuka, dimana narasumber diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mencatat semua yang dikemukakan oleh informan. Adapun data yang ingin diperoleh dari teknik wawancara ini adalah:

- a. Informasi tentang bagaimana perencanaan permainan kartu bergambar di RA Aswaja.
- b. Informasi tentang bagaimana pelaksanaan permainan kartu bergambar di RA Aswaja.
- c. Informasi tentang bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar di RA Aswaja.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁵⁸ Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara pengumpulan data yang diperoleh dari foto-foto atau catatan-catatan yang tersimpan sebagai pendukung data penelitian. Adapun data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- a. Foto-foto yang berkaitan dengan permainan kartu angka

⁵⁷Ibid., 319.

⁵⁸Ibid., 329.

- b. Rencana kegiatan pembelajaran (perangkat pembelajaran)
- c. Perangkat evaluasi
- d. Profil lembaga
- e. Struktur organisasi
- f. Data guru dan siswa
- g. Data sarana dan prasarana

E. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan analisis 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. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵⁹

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Nasution menyatakan bahwa, analisis dimulai sejak merumuskan serta menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.⁶⁰

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif model Miles, dkk.

⁵⁹Ibid., 334.

⁶⁰Ibid., 336.

Mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *condensation*, data *display*, dan data *conclusion drawing and verification*.

1. Data *condensation*/ Kondensasi Data

Sebelum kita mengenal istilah kondensasi data, kita mengenal istilah reduksi data. Pengarang buku tersebut yaitu Miles dan Huberman telah mengaku menyesal dengan istilah reduksi data, karena dalam reduksi data menyiratkan kelemahan atau kehilangan sesuatu dalam proses pengumpulan data yaitu hanya memilih data yang penting saja dan membuang data yang tidak penting.

Sedangkan dalam kondensasi data menyaring atau memilah data yang penting namun tidak membuang/menyimpan data yang tidak penting, dalam proses kondensasi data mengacu pada seleksi, fokus, penyederhanaan, abstraksi, dan mentransformasikan data yang tampak melalui catatan lapangan yang ditulis, transkrip wawancara, dan dokumen, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menulis ringkasan
- b. Memberi kode
- c. Mengembangkan tema
- d. Menghasilkan kategori

e. Menulis catatan analisis.⁶¹

2. *Data Display* (penyajian data)

Setelah data dikondensasikan, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisir, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. *Conclusion Drawing* dan Verifikasi

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dkk adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Langkah ini adalah langkah penarikan kesimpulan dari data yang telah dianalisis.⁶²

F. Keabsahan Data

Dalam rangka mempermudah memahami data yang diperoleh agar data terstruktur dengan baik, rapi dan sistematis, maka pengolahan data dalam beberapa tahapan menjadi sangat penting dan signifikan. Metode pengujian data untuk mengukur kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi data. Metode triangulasi data dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

Teknik pengujian keabsahan data yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.⁶³

⁶¹ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, Johny Saldana, 2014, *Qualitative Data Analysis*, (Clifornia: SAGE Publicaton Inc, 2014), 12.

⁶² Ibid, 12.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud adalah menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan, yaitu:

1. Tahap pra lapangan

Tahapan ini merupakan tahapan persiapan, hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum terjun kelapangan dalam penelitian. Hal ini dimulai dari menemukan masalah di lokasi penelitian, Menyusun rencana penelitian, Mengurus perizinan, memilih informan, menyiapkan perlengkapan penelitian.

⁶³Ibid, 373.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap ini dimulai dengan memasuki lapangan yaitu untuk memahami latar penelitian, memasuki lapangan penelitian, mengumpulkan data, dan mengolah data.

3. Tahap penyelesaian

Pada tahapan ini peneliti menganalisis data yang diperoleh, mengurus perizinan selesai penelitian, menyajikan data dalam bentuk laporan, dan menyempurnakan laporan yang telah diolah.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah lembaga Raudhatul Athfal Aswaja yang terletak di Jalan Bok Sidodadi Sumberejo Desa Umbulsari Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember.

1. Sejarah Singkat RA Aswaja Sumberejo Umbulsari

Pendidikan anak usia dini identik dengan Taman Kanak-Kanak (TK) yang kedudukan tingkat pembelajarannya sama, perbedaannya hanya pada ikatan dinas saja, jikalau Raudhatul Athfal (RA) mengikuti program ikatan dinas pada Kementerian Agama, sedangkan taman Kanak-Kanak (TK) ikatan dinas pada Kementerian Pendidikan Nasional.⁶⁴

Berdirinya RA Aswaja di Dusun Sumberejo desa Umbulsari Kecamatan Umbulsari dilatar belakangi oleh adanya yayasan pendidikan Islam yang bernama Yayasan Aswaja Usmani yang dipimpin oleh Bapak Ky. Syaiful Rijal. Awal mula, yayasan ini mendirikan lembaga bernama TK PGRI Aswaja yang berdiri pada tahun 2003 dan pada waktu itu ikut pada ikatan dinas Departemen Pendidikan Nasional. Kemudian pada tahun 2007 yayasan Aswaja mempunyai gagasan dengan berbagai pertimbangan, untuk merubah TK

⁶⁴ Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

PGRI Aswaja pada lembaga dengan nama Raudhatul Athfal Aswaja, dengan alasan supaya menjadi satu naungan dengan MI yang ada dibawah naungan Departemen Agama, karena disana juga terdapat lembaga MI sehingga tepat tanggal 1 Juli 2007 resmi didirikan Raudhatul Athfal Aswaja hingga sampai saat ini.⁶⁵

2. Visi, Misi dan Tujuan Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo

Umbulsari

a. Visi

Raudhatul Athfal yang terletak di Desa Umbulsari ini memiliki visi untuk Mencetak putra-putri yang sehat, cerdas, sekaligus tanggap, kreatif dan berakhlakul karimah.⁶⁶

b. Misi

Misi dari RA Aswaja adalah supaya Anak mampu menghafal surat-surat pendek, doa-doa harian, dan mampu mengimplementasikan amaliah ibadah lainnya dalam kehidupan sehari-hari dan anak memiliki kemampuan dalam semua aspek pengembangan dalam rangka mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke pendidikan dasar.⁶⁷

c. Tujuan

Tujuan RA Aswaja adalah untuk Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

⁶⁵ Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

⁶⁶ *Dokumentasi*, Umbulsari, 27 Maret 2019.

⁶⁷ *Dokumentasi*, Umbulsari., 27 Maret 2019.

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Selain itu agar anak dapat

mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial. Maka dari itu secara umum tujuan Raudhatul Athfal adalah membantu meletakkan dasar terbentuknya pribadi muslim seutuhnya, dalam mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik intelektual perilaku secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.⁶⁸

3. Identitas Raudhatul Athfal Sumberejo Umbulsari

- a. Nama RA : ASWAJA
- b. SNM/NPSM : 101235090237/69745330
- c. Alamat RA : Jl. Bok Sidodadi Sumberejo
Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember
- d. Yayasan yang menaungi : Aswaja Usmani
- e. Kode pos : 68166
- f. Nomor telepon : 085241525195
- g. Alamat email : raaswajaumbulsari@gmail.com
- h. Tahun berdiri : Juli 2007
- i. No ijin operasional lama : RA/09-0237/2010
- j. No ijin operasional baru : RA/09-0237/2017
- k. No SK Menkumham : AHU-0029209.01.04.thn. 2015

⁶⁸ *Dokumentasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

- l. Nama pembuat SK : Yanuar Iskandar, SH, M.Kn.
- m. Tanggal SK : 03-12-2015
- n. Kelompok sekolah : PAUD
- o. Status sekolah : Swasta
- p. Nama kepala sekolah : Mulihatun Anasriyah, S.Ag
- q. Tanggal Mulai Mengajar : 18 Juli 1998
- r. TMT di RA : 18 Juli 2008
- s. Waktu penyelenggara : 07.30 s/d 10.00
- t. IGRA : Cabang Puger
- u. KKRA : KKRA kec. Umbulsari
- v. Luas gedung : 200 m²
- w. Jarak dari propinsi : ± 30-40 km
- x. Jarak dari kabupaten : ± 25-30 km
- y. Jarak dari kecamatan : ± 1-5 km
- z. Jarak dengan TK : ± 1-4 km
- aa. Jarak dengan MI/SD : ± 1 km
- bb. Titik koordinat lintitude : 8261412
- cc. Titik kooedinat lontitude: 113437.434
- dd. NPWP Lembaga : 72.837-0107-626.000
- ee. No rekening bank : 00631-01-50-000677-3
- ff. Nama bank : Bank Jatim BTN
- gg. Atas nama rekening : RA Aswaja.⁶⁹

⁶⁹ *Dokumentasi*, Umbulsari, 27 Maret 2019.

4. Sarana Prasarana Pendukung RA ASWAJA

a. Prasarana

1) Lokasi

Pendirian RA Aswaja berlokasi di Jln. Bok Sidodadi Desa Umbulsari Kecamatan Umbulsari, hal ini sudah memperhatikan dan memenuhi persyaratan lingkungan, yaitu fasilitas keamanan, kebersihan, ketenangan, dekat dengan pemukiman penduduk yang relative banyak anak usia RA serta fasilitas kemudahan transportasi.

2) Luas tanah

Luas tanah keseluruhan : 949 m²

Luas bangunan gedung RA : 200 m²

Status tanah : Hak Guna Pakai 200 m².⁷⁰

b. Sarana

Perabot/kelengkapan, media/ alat permainan, alat kebersihan, dan lain-lain yang dimiliki RA Aswaja adalah sebagai berikut:

1. Ruang Kelas
2. Ruang Kantor (Ruang kepala dan Guru)
3. Ruang Gudang APE

⁷⁰ *Dokumentasi*, Umbulsari 27 Maret 2019.

4. Ruang / Kamar Mandi/WC
5. Sarana fasilitas anak didik.⁷¹

5. Sumber dana RA Aswaja

Sumber dana RA Aswaja adalah atas partisipasi iuran bulanan wali murid (SPP), bantuan operasional RA dan swadaya RA.

6. Prestasi RA Aswaja

Prestasi yang pernah diraih oleh RA Aswaja ini diantaranya adalah:

- a. Juara III lomba kreatifitas guru tingkat kecamatan tahun 2008. Tempat balai desa Umbulsari, penyelenggara IGTKI Umbulsari.
- b. Juara harapan lomba kreatifitas anak dengan media plastisin tingkat kecamatan tahun 2008, tempat UPTD Kec. Umbulsari, penyelenggara IGTKI.
- c. Juara harapan I lomba membaca surat pendek tahun 2017 tempat di RA Hasim As'ari Grenden, Puger, penyelenggara IGRA cabang Puger.⁷²

B. Penyajian Data dan Analisis

Setelah peneliti melakukan proses penelitian, dan mendapatkan data dilapangan dengan berbagai tehnik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, selanjutnya data-data tersebut dianalisis secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh serta dapat ditarik kesimpulan untuk mendapatkan data yang valid, akurat, dan seimbang. Data yang didapat dari dokumentasi dapat dilihat pada lampiran-lampiran.

⁷¹ *Dokumentasi*, Umbulsari 27 Maret 2019.

⁷² *Mulihatun Anasriyah*, Wawancara, 19 Maret 2019.

Secara berurutan data-data tersebut disajikan dengan mengacu pada fokus penelitian, oleh karena itu data yang digali adalah tentang bagaimana meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan kartu bergambar pada siswa Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019. Sesuai fokus penelitian, maka data yang telah diperoleh dari lapangan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019

Perencanaan permainan kartu bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari, khususnya di kelompok B usia 5-6 tahun yang dilakukan dengan pembuatan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), dimana dalam RPPH tersebut mencantumkan hal-hal yang akan dilakukan dalam pelaksanaan permainan mulai dari sebelum proses kegiatan berlangsung, selama kegiatan permainan berlangsung sampai proses kegiatan selesai. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan Uswatun Hasanah selaku wali kelas RA Aswaja kelompok B.⁷³

Uswatun Hasanah menuturkan sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran, ia telah membuat RPPH yang mengacu pada RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan), yang kemudian dikembangkan sendiri. Tidak begitu sulit dalam membuat RPPH karena sudah ada acuannya, RPPH dibuat dan dilaksanakan oleh beliau sebagai

⁷³Uswatun Hasanah, *Wawancara*, 26 Maret 2019.

referensi untuk perencanaan kegiatan dalam satu hari, yang didalamnya terdapat berbagai komponen yaitu, kompetensi dasar, kompetensi inti, alokasi waktu, indikator perkembangan dan lain-lain. RPPM dan RPPH tersebut didapatkan dari KKG (kelompok kerja guru) sewilayah kerja, dimana wilayah kerjanya terdiri dari beberapa kecamatan diantaranya adalah Umbulsari, Puger, Gumukmas dan Jombang yang dibentuk kepengurusan dan Uswatun Hasanah juga termasuk salah satu pengurus itu. RPPM dibuat satu bulan sebelum tahun ajaran baru pada tahun ajaran 2017/2018, acuannya adalah silabus dan kurikulum 13 yang didapat dari Kementerian Agama, dan disesuaikan dengan kalender pendidikan.⁷⁴ Begitu pula dengan RPPH.

Pada tahun ajaran 2018/2019 RPPM dan RPPH mengcopy dari tahun 2017/2018 dan tinggal mengganti tahunnya saja, namun kepala sekolah mengharuskan membuat penilaian harian dan mengisi jurnal. Jurnal dibuat setiap hari setelah selesai pembelajaran, isi dari pada jurnal tersebut adalah tentang pembelajaran yang dilaksanakan pada satu hari, dicatat dan ditandatangani oleh masing-masing guru kelas.⁷⁵

Selain mempersiapkan RPPH Uswatun Hasanah juga menyiapkan media pembelajaran sebagai alat untuk permainan anak berupa kartu bergambar, karena dengan menggunakan media pesan yang disampaikan lebih cepat dimengerti oleh anak dan perasaan anak

⁷⁴ Uswatun Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁷⁵ *Dokumentasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

menjadi lebih senang, sehingga anak dapat antusias dalam mengikuti kegiatan.

Menurut Uswatun Hasanah media yang digunakan disesuaikan dengan tema, apabila media tersebut tidak ada dilembaga ataupun telah rusak, maka bisa membuat sendiri meskipun terbuat dari barang bekas yang ada disekitar. Disamping membuat RPPH dan menyiapkan media, Uswatun Hasanah juga menyiapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan bermacam-macam diantaranya adalah menyanyi, bercerita, ceramah, dan metode demonstrasi.⁷⁶

Pernyataan senada juga disampaikan oleh Mulihatun Anasriyah selaku kepala sekolah di RA Aswaja juga memaparkan bahwa salah satu kewajiban seorang guru ialah membuat rencana atau mempersiapkan segala kebutuhan sebelum mengajar, misalnya tentang RPPH, media, dan metode apa yang akan digunakan serta hal-hal apa saja yang harus dilakukan ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung.⁷⁷

Namun untuk RPPH guru tidak membuat setiap hari, akan tetapi memakai RPPH dari tahun-tahun sebelumnya, dan tinggal menyesuaikan dengan kalender pendidikan saja, kalender pendidikan juga didapat dari IGRA kabupaten yang berlaku secara nasional, namun di RA Aswaja tetap membuat kalender pendidikan sendiri yang

⁷⁶Uswatu Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁷⁷Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

mengacu pada kalender pendidikan nasional dan disesuaikan dengan keadaan lembaga.⁷⁸

Begitu pula dengan RPPM, di RA Aswaja tidak membuat setiap tahun, namun RPPM yang dipakai adalah RPPM tahun sebelumnya yang didapat dari IGRA (Ikatan Guru Raudhatul Athfal). Apabila guru dituntut untuk membuat RPPM setiap tahun ajaran baru ataupun setiap bulan nantinya akan membebani guru, karena nantinya antara pekerjaan dengan honor yang didapat tidak sesuai. Selain itu dana yang diperoleh dari BOP apabila digunakan untuk pembuatan RPPH dan RPPM tidak akan cukup dan keperluan yang lain akan terbengkalai, apalagi setiap tahunnya tema yang digunakan tidak berubah. Maka dari itu RPPM dan RPPH yang digunakan sama dengan tahun sebelumnya, hanya merubah hari, tanggal, dan tahunnya.⁷⁹

Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi, RPPM dan RPPH tetap dipersiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran walaupun RPPH dan RPPM yang tahun sebelumnya, isi dari RPPM ialah tentang tema, sub tema, lingkup perkembangan, minggu keberapa dan hari dalam satu minggu. Sedangkan didalam RPPH juga terdapat hal-hal yang seperti pada RPPM namun dirinci secara detail dijabarkan serta dikembangkan lagi, meliputi alokasi waktu, tema, sub tema, sub-sub tema, indikator, lingkup perkembangan siswa, metode pembelajaran, serta teknik

⁷⁸ Observasi, Umbulsari 19 Maret 2019.

⁷⁹Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

penilaian.⁸⁰ guru juga mempersiapkan media yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar, namun kartu bergambar yang digunakan kurang kreatif karena tidak membuat sendiri melainkan membeli kartu yang bergambar angka dan digunting sesuai ukurannya.⁸¹

Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi, peneliti juga memperkuat data dengan dokumentasi mengenai RPPH, RPPM, Prota, Promes dan kalender pendidikan, selain itu guru juga menyiapkan media pembelajaran serta peralatan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.⁸²

2. Pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019.

Pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember ini dilaksanakan pada tema alat-alat komunikasi dan sub tema rukun Islam yang lima, sub-sub tema alat elektronik, sebagaimana hasil dari wawancara dengan Uswatun Hasanah selaku wali kelas kelompok B di RA Aswaja Sumberejo Umbulsari yaitu:

Pada tahap pelaksanaan permainan kartu bergambar ini ada tiga tahapan kegiatan, ialah kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal sering kali Uswatun Hasanah lakukan diluar ruangan

⁸⁰ *Dokumentasi*, Umbulsari 22 Maret 2019.

⁸¹ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019

⁸² *Dokumentasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

atau sesuai kondisi siswa, kemudian langsung dilanjutkan dengan kegiatan inti yang mana pada kegiatan ini terlebih dahulu Uswatun Hasanah merangsang siswa dengan bercerita sesuatu hal sesuai tema yang berhubungan dengan aspek perkembangan yang ingin dikembangkan, kemudian baru dibentuk kelompok-kelompok sesuai jumlah siswa yang hadir, lalu Uswatun Hasanah membagikan alat atau media untuk bermain pada setiap kelompok, langkah selanjutnya adalah menyampaikan peraturan dan tata cara untuk bermain, selama permainan berlangsung Uswatun Hasanah melihat siswa merasa senang dalam melaksanakan permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain. Pada kegiatan akhir siswa diberi penguatan dengan memberikan penugasan perindividu untuk mengukur keberhasilan siswa.⁸³

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Mulihatun Anasriyah selaku kepala sekolah RA Aswaja Sumberejo Umbulsari, beliau memaparkan bahwa pada kegiatan pembelajaran dalam permainan di RA Aswaja melalui tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, setiap guru dianjurkan selalu menggunakan media, supaya dalam melakukan kegiatan dengan permainan siswa merasa senang. Selain itu juga guru harus mengerti dengan kondisi siswa agar kegiatan belajar dapat kondusif.⁸⁴

⁸³Uswatun Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁸⁴Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

Begitu juga yang disampaikan oleh Nur Imamah, selaku wali murid RA Aswaja, Nur Imamah mengemukakan bahwa Uswatun Hasanah selaku guru kelompok B di RA Aswaja telaten dalam mengajar siswa-siswanya, setiap pelaksanaan pembelajaran beliau selalu membentuk kelompok-kelompok, bentuk kelompoknya berubah-ubah terkadang dibentuk melingkar terkadang juga dibentuk memanjang seperti kereta api seolah-olah siswa hanya bermain saja namun sebenarnya siswa-siswa itu belajar, sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan. Dan dalam melaksanakan kegiatan setiap hari sepertinya beliau memang sudah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, sehingga pada waktu masuk kedalam kelas mesti repot dengan barang-barang yang dibawa.⁸⁵

Wawancara wali murid yang ke dua ialah dengan Fitriatul Hasanah, dia juga menyampaikan bahwasannya Uswatun Hasanah sebagai guru dikelompok B sangat menyenangkan, dalam mengajar dapat mudah dimengerti oleh siswa. Dan setiap melakukan kegiatan suka menggunakan media, oleh karena itu anak-anak menjadi senang dan mudah mengerti dengan apa yang disampaikan.⁸⁶

Tidak begitu berbeda dengan yang diungkapkan Tutik, selaku Wali murid yang ketiga, beliau menyatakan bahwasannya Uswatun Hasanah juga dekat dengan siswa-siswanya, sehingga kedekatannya dapat mudah menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran,

⁸⁵Nur Imamah, *Wawancara*, Umbulsari 20 Maret 2019.

⁸⁶ Fitriatul Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 20 Maret 2019.

sepertinya Uswatun Hasanah memang benar-benar menguasai materi yang hendak disampaikan kepada siswa, sehingga dalam menyampaikan materi tidak kelihatan bingung dan enak dipandang serta didengarkan.⁸⁷

Hasil wawancara diatas juga diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari dilakukan dengan tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.⁸⁸

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dilaksanakan diluar kelas selama 15 menit dengan berbaris, menjadi empat lajur barisan akan tetapi barisannya tidak beraturan, namun ada yang memimpin barisan tersebut yaitu satu anak laki-laki yang ditemani oleh salah satu guru, dan guru yang lain berbaris dibelakang siswa siswinya, pada hari itu untuk siswanya memakai seragam coklat untuk bawahan, krem untuk atasannya, dan seragam hitam putih untuk gurunya. Kemudian siswa membaca do'a sebelum belajar, mengucapkan hadits kebersihan dan hadits jangan marah secara serentak dan lantang, guru yang memimpin juga sangat bersemangat. Namun meskipun demikian masih ada tiga sampai lima anak yang tidak mau bersuara

⁸⁷ Tutik, *Wawancara*, Umbulsari 20 Maret 2019.

⁸⁸ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

untuk mengucapkan do'a dan hadits-hadits tersebut karena memang dari rumah suasana hatinya kurang baik.⁸⁹

Setelah mengucapkan do'a dan hadits-hadits pendek kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan dua kalimat syahadat. Dalam menyanyikan dua kalimat syahadat semua siswa bersuara lantang dan bersemangat, setelah itu dilanjutkan dengan tanya jawab tentang kegiatan kemarin yang sudah dilakukan, lalu dilanjutkan lagi dengan menyanyikan asmaul husna, berhitung 1-50 dan mengucapkan salam.⁹⁰

Diwaktu kegiatan awal berlangsung masih ada tiga anak yang baru datang kesekolah dengan diantarkan ibunya, itu pun masih belum mau ditinggalkan dan minta ditunggu oleh ibunya. Kemudian yang baru datang langsung berbaris dibelakang bersama ibunya dengan mengikuti nyanyian ataupun bacaan yang dilakukan oleh teman-temannya.⁹¹

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 60 menit, pada kegiatan ini terdapat langkah-langkah dalam permainan. Langkah pertama Uswatun Hasanah bercerita sesuai dengan tema, pada waktu itu temanya adalah alat komunikasi elektronik, sebelum permainan dimulai Uswatun Hasanah melakukan apersepsi dengan memberi penjelasan tentang macam-macam alat komunikasi elektronik

⁸⁹ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁹⁰ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁹¹ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

dengan menunjukkan miniature gambar alat-alat elektronik, namun miniatur gambar yang ditunjukkan kurang lengkap. Kemudian bertanya kepada siswa siapa yang punya alat-alat tersebut seperti televisi, telepon, dan radio dirumah serta meminta menghitung jumlah alat-alat komunikasi yang ada dirumah masing-masing.⁹²

Siswa-siswi semua sangat senang, ada yang menjawab lima, ada yang dua, ada yang tujuh, bahkan ada yang menjawab sepuluh, dari sanalah Uswatun Hasanah merangsang siswanya untuk berfikir dan berani mengungkapkan pendapatnya masing-masing, sehingga siswa-siswi bersemangat atau antusias dalam mengikuti kegiatan selanjutnya.⁹³

Langkah kedua yaitu menghitung angka 1-50 tanpa menggunakan kartu bergambar bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan berhitung dengan menggunakan kartu bergambar 1-30. Dalam menghitung angka tersebut Uswatun Hasanah melakukan dengan menarik satu persatu, dimulai dari angka yang lebih mudah atau lebih kecil sampai angka yang lebih sulit atau yang lebih banyak jumlahnya, dengan ukuran kartu yang berbeda, ada yang lebih kecil juga ada yang lebih besar ukurannya.⁹⁴

Langkah ketiga adalah membentuk kelompok, dimana pada waktu itu dibentuk tiga kelompok dengan nama kelompok kereta

⁹² *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

⁹³ *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

⁹⁴ *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

satu sampai kelompok kereta tiga, didalam setiap kelompok masing-masing ada yang berjumlah 9 dan ada yang berjumlah 10 karena jumlah siswa keseluruhan adalah 29, jadi ada jumlah satu kelompok yang tidak sama dengan kelompok yang lain dan kebetulan siswanya masuk semua. Dalam kelompok tersebut secara otomatis anak laki-laki berkumpul dengan anak laki-laki dan perempuan berkumpul dengan sesama perempuan.⁹⁵

Langkah keempat adalah membagikan kartu angka pada setiap kelompok, yang ditaruh diatas meja dengan diacak, maksudnya adalah kartu bergambar angka yang dibagikan pada setiap kelompok berbeda gambar angkanya ataupun berbeda ukuran kartunya pada masing-masing kelompok, waktu kartu bergambar dibagikan siswa langsung berebut untuk mengambil kartu-kartu tersebut, karena antusias dan tidak sabar untuk memainkan kartu-kartu tersebut.⁹⁶

Langkah kelima Uswatun Hasanah menyampaikan aturan permainannya yaitu dengan mendengarkan cerita, kemudian mengambil angka yang telah disebutkan, lalu berlari kedepan dengan menunjukkan kartu bergambar pada beliau dengan menyebutkan angka yang ada didalam kartu tersebut, apabila telah sesuai dengan yang disebutkan siswa diminta untuk menempel di papan tulis, kemudian ditanya tentang angka yang lebih banyak atau lebih sedikit

⁹⁵ Uswatun Hasanah, *Wawancara.*, 26 Maret 2019.

⁹⁶ Observasi, 26 Maret 2019.

dan lebih besar atau lebih kecil dengan memberi tanda (</>), akan tetapi apabila angka yang disebutkan masih belum sesuai dengan angka yang dipegang maka Uswatun Hasanah meminta agar siswa mencari kartu bergambar sesuai dengan yang disebutkannya. Kelompok yang lebih dulu menjawab seta tepat maka dialah pemenangnya.⁹⁷

Pada waktu bermain semua anak mengikuti dengan senangnya, kondusif tanpa ada kegaduhan dan sesuai dengan yang direncanakan atau diinginkan. Akan tetapi meski demikian masih ada lima siswa yang tidak mau ikut serta dalam permainan, dikarenakan siswa tersebut kurang enak badan (ada yang agak panas, flu, dan batuk), sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti permainan. Namun siswa tersebut hanya menata kartu-kartunya diatas meja sesuai dengan urutannya.⁹⁸

Selesai memainkan kartu bergambar, Uswatun Hasanah meminta siswa untuk membereskan kartu-kartu yang telah dimainkan, kemudian Uswatun Hasanah memberi penguatan pada siswa dengan memberikan penugasan dengan mengerjakan tugas individu melalui buku paket kognitif yaitu pengurangan angka, apabila ada yang selesai mengerjakan, maka siswa tersebut mengumpulkan bukunya dan langsung berdo'a sebelum makan dan

⁹⁷ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

⁹⁸ *Obsevasi*, Umbulsari 26 Maret 2019

minum kemudian langsung istirahat, begitu seterusnya sampai siswa selesai semua.⁹⁹

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ini disebut juga kegiatan penutup, dimana pada kegiatan ini dilakukan selama 15 menit setelah istirahat. Uswatun Hasanah memberi kesimpulan dengan melakukan evaluasi berupa kegiatan tanya jawab terhadap permainan yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa serta keberhasilan guru dalam menggunakan permainan kartu angka tersebut yang disebut dengan *recalling*.¹⁰⁰

Setelah melakukan *recalling* Uswatun Hasanah memberikan pesan-pesan moral terhadap siswa-siswanya, yang berupa perbuatan baik yang harus dilakukan oleh semua orang dan perbuatan buruk yang tidak boleh dilakukan oleh semua orang, misalnya dalam melakukan permainan tidak boleh ada kecurangan seperti menyembunyikan kartu milik teman, menjegal teman, merebut kartu teman. Serta apabila berteman harus rukun, tidak bertengkar, menghormati yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda. Setelah memberikan pesan-pesan moral, Uswatun Hasanah menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada esok hari,

⁹⁹ *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

¹⁰⁰ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

sehingga siswa sudah mempunyai gambaran tentang apa saja yang akan dilakukan pada hari berikutnya.¹⁰¹

Disaat Uswatun Hasanah menyampaikan semua yang telah dipaparkan diatas, siswa-siswinya menanggapi dengan semangat. Kemudian semua siswa diminta untuk tenang, bersikap sopan, lalu berdo'a selesai belajar, kemudian Uswatun Hasanah memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan permainan yang telah dimainkan, dan yang bisa menjawab dibolehkan pulang terlebih dahulu.¹⁰²

Setelah dilakukan wawancara dan observasi, peneliti memperkuat data-data tersebut dengan dokumentasi perihal pelaksanaan kegiatan permainan kartu bergambar yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.¹⁰³

3. Evaluasi Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

Evaluasi merupakan kegiatan akhir pada suatu permainan/pembelajaran yaitu untuk mengukur keberhasilan siswa dalam permainan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan Uswatun Hasanah selaku wali kelas kelompok B RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember, beliau menyatakan bahwa evaluasi yang dilakukan disaat melaksanakan permainan adalah dengan

¹⁰¹ *Dokumentasi*, Umbulsari 26, 2019.

¹⁰² *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

¹⁰³ *Dokumentasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

memberikan penilaian dari berbagai aspek berupa angka 1 sampai 4 kepada setiap siswa, dimana nilai angka 1 sama dengan belum berkembang, angka 2 sama dengan mulai berkembang, angka 3 sama dengan berkembang sesuai harapan, dan angka 4 sama dengan berkembang sangat baik.¹⁰⁴

Kriteria siswa yang dapat dikatakan belum berkembang atau dengan nilai angka 1 adalah siswa yang belum memahami, belum mengerjakan tugas yang diberikan, dan belum ada interaksi terhadap guru, siswa yang dapat dikatakan mulai berkembang atau dengan nilai angka 2, apabila siswa sudah mulai mengerti dan dan mengetahui tentang apasaja yang disampaikan guru dan didalam mengerjakan tugas masih butuh bantuan orang lain, siswa yang dapat dikatakan berkembang sesuai harapan adalah siswa yang selalu berinteraksi dengan teman dan gurunya, serta siswa yang sudah dapat mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. Dan siswa yang mendapat nilai angka 4 adalah siswa yang lebih aktif dalam berinteraksi dengan guru ataupun teman dan siswa yang dalam mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.¹⁰⁵

Ada beberapa indikator yang dinilai dalam permainan tersebut diantaranya adalah dalam cerita, unjuk kerja dan penugasan. Dalam bercerita aspek yang dinilai ialah keberanian mengungkapkan sesuatu melalui kalimat dan penalaran dalam cerita, meski dalam

¹⁰⁴ *Uswatun Hasanah*, Umbulsari 26 Maret 2019.

¹⁰⁵ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

mengungkapkan kalimat kurang tepat ataupun bercerita dengan terbata-bata. Dalam unjuk kerja aspek yang dinilai adalah ketepatan dan kesesuaian angka, yaitu anak melengkapi angka dengan mengurutkan angka sesuai dengan urutannya dan mengelompokkan angka yang kecil serta angka yang besar. Sedangkan pada penugasan aspek yang dinilai adalah ketepatan menghitung serta kesesuaian angka, yaitu dalam mengerjakan pengurangan atau penambahan menggunakan buku kognitif.¹⁰⁶

Apabila dilihat secara umum semua siswa telah mencapai perkembangan sesuai yang diharapkan, namun apabila dilihat perindividu perkembangan anak tidak sama, untuk menilai individu siswa Uswatun Hasanah cukup dengan mengamati siswa tersebut dengan melakukan interaksi dengan siswa dan memberi penugasan-penugasan.¹⁰⁷

Tidak hanya evaluasi harian namun yang dikerjakan juga evaluasi mingguan, setelah itu melakukan evaluasi triwulan 1 dan 2, dimana hasil evaluasi triwulan tersebut adalah hasil rekapitulasi dari evaluasi mingguan dan evaluasi mingguan tersebut diperoleh dari hasil evaluasi harian. Kemudian hasil dari evaluasi triwulan tersebut direkap lagi untuk dimasukkan pada evaluasi semester yang dimasukkan dalam rapor dan kemudian dibagikan pada wali murid

¹⁰⁶ *Dokumentasi*, 26 Maret 2019.

¹⁰⁷ *Observasi*, 26 Maret 2019.

supaya diketahui hasil perkembangan anak selama enam bulan sekali.¹⁰⁸

Didalam mengerjakan evaluasi harian, Uswatun Hasanah mencatat hasil dari pengamatannya didalam kelas jikalau sempat, namun apabila tidak sempat penilaian tersebut dikerjakan setelah kegiatan berlangsung atau disaat istirahat. Beliau mambawa buku penilaian dalam kelas setiap hari, penilaian yang dilakukan adalah penilaian proses dan hasil. Penilaian proses itu adalah penilaian yang dilakukan disaat siswa mengerjakan tugas yang diberikan atau pada saat proses pembelajarannya dalam interaksi yang dilakukan oleh siswa tersebut, dan penilaian hasil adalah pemberian nilai terhadap hasi-hasil belajar yang dicapai.¹⁰⁹

Begitu juga yang disampaikan oleh Mulihatun Anasriyah selaku kepala sekolah RA Aswaja Sumberejo Umbulsari bahwasannya:

Evaluasi harus dan wajib dilakukan oleh setiap guru, untuk mengukur keberhasilan dan mengambil keputusan dalam setiap kegiatan yang dilakukan setiap hari, walaupun penilaian tersebut dikerjakan setelah kegiatan berlangsung karena gurunya sudah hafal betul keadaan siswa siswinya, selain evaluasi harian guru juga membuat evaluasi mingguan, bulanan, dan evaluasi semester.¹¹⁰

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, evaluasi pada permainan kartu bergambar yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah

¹⁰⁸Uswatun Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 20 Maret 2019.

¹⁰⁹ Uswatun Hasanah, *Wawancara*, Umbulsari 23 Maret 2019.

¹¹⁰Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

adalah berdasarkan ingatan saja, beliau tidak melakukan catatan khusus atau catatan kecil perindividu waktu didalam kelas, beliau juga tidak memiliki instrument penilaian. penilaian yang dilakukan kurang obyektif dan kurang sistematis, meskipun beliau mempunyai kolom penilaian, karena penilaian dilakukan setelah selesai pembelajaran, dan penilaiannya hanya berdasarkan ingatan, serta jumlah siswa yang dinilai tergolong banyak yaitu 29 siswa. Dan dalam kolom penilaian tersebut yang diuraikan hanya dalam bentuk globalnya saja, seperti gambar dibawah ini yaitu dengan melakukan tehnik bercerita, penugasan, dan unjuk kerja tanpa adanya deskripsi.

Gambar 4.1

Penilaian Harian

KELOMPOK B

TEMA : Alat Komunikasi
SUBTEMA : Alat elektronik
KELOMPOK : B

HARI/TANGGAL: Selasa 26 Maret 2019
SEMESTER : II 2018-19
TAHUN AJARAN:

NO	NAMA	KRITERIA		
		Menyebut alat elektro	menyebutkan fungsi alat listrik	menyebutkan, menjelaskan per & merumahnya
1	M. Dicky Mahendra	3	2	3
2	Afika Al Madina	3	2	3
3	Angga Bachtar	3	3	3
4	Arman Rayhan Al Iqrom	3	3	3
5	Calvin Fachri Husaini	3	3	3
6	Diki Putra Prasetya	4	3	3
7	Dimas haris Febriansyah	3	3	3
8	Fauziah Alfiyani S.	3	3	3
9	Farhan Masrur	4	3	3
10	Muhammad Revano R.	3	3	3
11	Ferdi Febriyanto	3	3	3
12	Harifan Aumi Ramadhani	4	4	4
13	Herma Aulia Natasya	—	—	—
14	Minkhotul Ulya	4	4	3
15	M. Khoirul Ikhsan	3	3	3
16	M. Safril Fadilul Rohim P.	3	3	3
17	M. Saiful Rizal	—	—	—
18	Naeya Silvia Siddiq	4	3	3
19	Nazila Kamelia	3	3	3
20	Nizam Fithori	3	3	3
21	Qomarus Zaman	3	3	3
22	Rafiq Dinda Amilia	3	3	3
23	Riyanus Syarifah	3	3	4
24	Rijalul Mughtar	3	3	3
25	Samsul Afandi	2	2	2
26	Wido Ahmad Putranto	3	3	3
27	Nova Sella Faturohma	3	3	3
28	Novi Selli Faturohmi	3	3	3
29	Rini Julia Nur Cahyati	3	3	3

Mengetahui,
Kepala RA ASWAJA
MULIHATUN ANASRIYAH, S. AR

Wali Kelas KEL B
Uswatun Hasana

Uswatun Hasanah memberi sebuah pernyataan kepada siswa bahwasannya yang bisa menjawab pertanyaannya akan diberi nilai empat, dan ternyata apa yang dinyatakan sesuai dengan yang dilaksanakan yaitu dengan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung dengan betul-betul mengamati siswa-siswinya disaat bermain, walaupun disaat itu pemberian nilainya dilakukan setelah pembelajaran.¹¹¹

Setelah dilakukan wawancara dan observasi. Peneliti juga memperkuat data-datanya dengan dokumentasi perihal evaluasi pembelajaran dalam permainan kartu bergambar tersebut yang digunakan ialah penilaian otentik melalui cerita, unjuk kerja, dan penugasan sebagaimana yang tertera dalam lampiran-lampiran.¹¹²

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian ini peneliti akan membahas tentang temuan-temuan terhadap obyek yang diteliti, yang mencakup tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019.

¹¹¹*Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

¹¹²*Dokumen*, Umbulsari 26 Maret 2019.

1. Perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat diketahui bahwa perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019 yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah tidak membuat RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) dan RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) atau silabus. Namun, RPPH dan RPPM yang digunakan adalah RPPH dan RPPM ditahun sebelumnya yang hanya merubah tanggal, bulan, serta tahunnya.¹¹³

Hal tersebut kurang ideal. Karena pada dasarnya secara teoritis dalam membuat perencanaan guru harus mengetahui dan memahami psikologi atau karakteristik anak terlebih dahulu, baru bisa membuat atau menyusun perencanaan sesuai kebutuhan anak, karena dari tahun ke tahun karakteristik anak pasti berbeda dan mereka juga mempunyai latar belakang yang berbeda, baik dari segi ekonomi ataupun budaya.¹¹⁴ Namun secara praktisi yang ada, rata-rata semua lembaga RA yang ada di Umbulsari hal seperti itu sudah menjadi tradisi. Pernyataan tersebut dinyatakan oleh Mulihatun Anasriyah selaku KS RA Aswaja.¹¹⁵

¹¹³ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019

¹¹⁴ John W. Santrock, *Educational Psychology*, Fifth Edition (New York: McGraw Hill, 2014), 6-11.

¹¹⁵ Mulihatun Anasriyah, *Wawancara*, Umbulsari 19 Maret 2019.

Isi dari RPPH diantaranya adalah tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian pengembangan, materi pembelajaran dalam permainan, metode permainan, kegiatan pembelajaran dalam permainan yang didalamnya terdapat langkah-langkah dalam bermain diantaranya ialah : a) kegiatan awal atau kegiatan pembukaan yang merupakan upaya mempersiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk melakukan berbagai aktifitas belajar. b) kegiatan inti merupakan upaya pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. c) kegiatan akhir/penutup, alokasi waktu, tema, sub tema, sub-sub tema, lingkup perkembangan anak serta evaluasi yang mencakup evaluasi proses dan hasil.¹¹⁶

Perencanaan dalam suatu pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran adalah perencanaan. Suatu perencanaan dapat membantu dan menuntun guru dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran, segala sesuatu apabila direncanakan maka akan berjalan dengan lancar dan baik serta hasilnya akan maksimal lebih-lebih dalam suatu kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran seharusnya dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, dalam

¹¹⁶ *Dokumentasi*, Umbulsari 22 Maret 2019.

perencanaan meliputi pembuatan RPPM, RPPH, mempersiapkan media, mempersiapkan strategi, metode, sampai merencanakan evaluasi yang akan dilakukan.¹¹⁷

Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa perencanaan dalam pembelajaran meliputi Promes (program semester), RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) dan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian).¹¹⁸ Perencanaan dalam suatu kegiatan pembelajaran adalah suatu upaya untuk menentukan berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, suatu kegiatan akan berjalan lancar apabila sebelumnya direncanakan dengan matang.

Oleh karena itu sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam permainan diperlukan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), seperti halnya data yang telah diperoleh dari lapangan peneliti menemukan berbagai hal yang berhubungan dengan perencanaan diantaranya adalah kalender pendidikan, prota, promes, RPPM dan RPPH agar pembelajaran dalam permainan berjalan sesuai yang diharapkan walaupun RPPH dan RPPM yang dipakai adalah ditahun sebelumnya, namun hal tersebut kurang ideal, karena idealnya sebelum membuat perencanaan guru seharusnya mengetahui terlebih dahulu tentang karakteristik siswa sehingga dalam membuat perencanaan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, karena variasi individu siswa berbeda-

¹¹⁷*Observasi*, Umbulsari 26 Mei 2019.

¹¹⁸Kemendikbud RI, Nomor 137 Pasal 12 Ayat 2 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

beda. Selain itu, guru juga menyediakan atau menyiapkan media yaitu berupa kartu bergambar angka sebagai alat bermain agar anak dapat lebih mudah memainkannya dan supaya anak merasa senang serta tidak bosan dengan permainan tersebut.¹¹⁹

Dengan demikian perencanaan pembelajaran dalam permainan merupakan suatu rangkaian terkait dengan prosedur penentuan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Abdul Majid, bahwasannya perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan, perencanaan mengandung rangkaian-rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan pembelajaran, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode dan prosedur tertentu serta penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.¹²⁰

Dari hasil temuan di atas masih perlu adanya evaluasi terkait perencanaan permainan kartu bergambar, yaitu dalam pembuatan RPPH dan RPPM seharusnya dibuat setiap tahun setelah guru benar-benar memahami karakteristik siswa, mengenali variasi individu dalam kesiapan, minat siswa dalam pembelajaran, juga tidak hanya memakai RPPH dan RPPM ditahun sebelumnya dikarenakan siswa yang dihadapi mempunyai karakter dan latar belakang yang berbeda. Selain itu dalam membuat media guru juga masih kurang kreatif, karena kartu bergambar

¹¹⁹Dokumen, Umbulsari 26 Maret 2019.

¹²⁰Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), 15-16.

bisa dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekitar kita misalnya kardus bekas yang bisa digambar dengan berbagai bentuk sesuai tema.

Karena pada waktu kegiatan berlangsung kartu yang dipakai adalah hanya kartu yang bergambar angka yang dibeli dari toko dan digunting saja, bukan kartu bergambar yang dikreasikan sendiri dengan memakai barang-barang bekas yang ada disekitar, misalnya dari kardus bekas yang dibentuk-bentuk sesuai selera atau disesuaikan dengan tema yang digambar sendiri berupa symbol lambang bilangan, atau diberi angka sesuai jumlah gambar yang ada dan diwarna semenarik mungkin.¹²¹

Maka data yang telah didapat dari lapangan dengan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa perencanaan dalam sebuah kegiatan sangat dibutuhkan, dan harus dibuat setiap tahun setelah guru mengetahui, mengenali, dan memahami karakteristik siswa yang berbeda, untuk mendapatkan hasil yang maksimal Perencanaan yang harus dipersiapkan, diantaranya adalah kalender pendidikan, Prota, Promes, RPPM dan RPPH. Didalam RPPH terdapat berbagai komponen yaitu tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian pengembangan, materi pembelajaran dalam permainan, metode permainan, kegiatan pembelajaran dalam permainan yang didalamnya terdapat langkah-

¹²¹ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

langkah dalam bermain diantaranya ialah kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup, serta evaluasi. Selain itu dalam perencanaan guru juga harus menyiapkan metode dan media permainan semenarik mungkin dengan hasil karya sendiri sehingga minat belajar siswa lebih maksimal, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019.

Pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan di luar kelas selama 15 menit. Pada kegiatan ini Uswatun Hasanah mengajak siswa untuk berbaris disamping sekolah dengan membaca do'a masuk kelas, mengucapkan hadits-hadits pendek yaitu hadits jangan marah dan hadits tentang kebersihan, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu dua kalimat syahadat, tanya jawab tentang kegiatan kemarin, berhitung 1-50, menyanyikan lagu asma'ul husna dan mengucapkan salam. Setelah itu siswa bergantian satu persatu masuk ke dalam kelas dengan bersalaman pada guru-guru yang sudah berbaris didepan.

b. Kegiatan Inti

Dimana pada kegiatan inti ini langkah pertama yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah adalah menceritakan tentang tema, yang waktu itu temanya adalah alat-alat komunikasi, dalam artian beliau sudah melakukan apersepsi terhadap siswa, akan tetapi beliau belum mengajak siswa untuk berfikir atau belum melakukan refleksi. Secara teori, dalam pandangan konstruktivisme siswa dirangsang supaya aktif dalam membangun pengetahuan, menjadi seorang guru tidak boleh hanya memberi informasi dalam pikiran anak-anak, akan tetapi anak harus didorong untuk menjelajahi dunia mereka dengan menemukan pengetahuan, merefleksikan, dan berpikir kritis dengan bimbingan guru, namun pada kenyataannya, yang terjadi dilapangan guru hanya memberikan apersepsi dan belum melakukan refleksi.¹²²

Uswatun Hasanah menunjukkan gambar-gambar alat komunikasi namun tidak lengkap, lalu siswa ditanya siapa yang mempunyai alat tersebut dirumahnya. Kemudian siswa diajak berhitung, pada waktu berhitung siswa dengan lantang dan serentak mengucapkan angka 1-50, langkah kedua membuat tiga kelompok kereta dari 29 siswa yang terdapat 9 sampai 10 siswa perkelompok. Langkah ketiga guru membagikan kartu bergambar dengan meletakkan kartu angka diatas meja perkelompok. Langkah

¹²² John W. Santrock, *Educational Psychology*, Fifth Edition (New York: McGraw Hill, 2014), 6-11

keempat Uswatun Hasanah menyampaikan aturan permainan dengan jelas dan menyatakan bahwa siapa yang bisa mencari angka sesuai dengan yang disebutkan terbanyak maka kelompok tersebut adalah pemenangnya.¹²³

Siswa sangat antusias dalam melaksanakan permainan, bahkan tidak ada yang menangis ataupun berebut untuk bertengkar dan tidak ada yang gaduh pada waktu itu. Disaat Uswatun Hasanah bercerita siswa benar-benar mendengarkan cerita tersebut dan setelah ia menyebutkan salah satu angka, siswa langsung berebut untuk mencari angka yang ada diatas meja pada masing-masing kelompok, kemudian siswa yang sudah mendapatkan angka tersebut langsung berlari menuju kedepan untuk ditunjukkan dan Uswatun Hasanah meminta siswa tersebut untuk menempel di papan tulis.

Setelah ditempel kemudian Uswatun Hasanah bertanya pada siswa tentang angka yang lebih banyak atau lebih sedikit (membandingkan), mengurutkan, serta menjumlah dan mengurangi. Kelompok yang paling banyak menjawab itulah pemenangnya. Angka yang digunakan pada waktu itu adalah angka 1-30 dengan warna dan ukuran yang berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum menggunakan kartu bergambar.

¹²³Observasi, Umbulsari 26 Maret 2019.

Sebelum menggunakan permainan kartu bergambar kemampuan membandingkan siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari masih ada yang kurang, dari 29 siswa 10 yang masih kebingungan dalam membandingkan, mengurutkan, pengurangan dan penjumlahan, dikarenakan metode yang digunakan kurang menarik.¹²⁴ Desain ini adalah data primer kualitatif deskriptif, namun data sekundernya adalah kuantitatif karena ingin mengetahui peningkatan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/1019.

Setelah menggunakan metode dengan bermain kartu bergambar, 5 dari 10 siswa tersebut sudah mulai memahami tentang konsep membandingkan, mengelompokkan, penjumlahan dan pengurangan, karena metode yang digunakan dirasa sangat menarik, dalam artian siswa dapat melihat gambar tersebut dari berbagai sisi (membandingkan, mengelompokkan, dan penjumlahan serta pengurangan). Hal tersebut dapat dilihat dari cara siswa dalam mengurutkan angka, dalam hal membandingkan/mengelompokkan angka yang lebih besar atau lebih kecil, lebih banyak atau lebih sedikit, dan siswa sudah dapat

¹²⁴ *Observasi*, Umbulsari, 8 Maret 2019.

menjawab pertanyaan pada penjumlahan dan pengurangan angka dengan menggunakan kartu bergambar.¹²⁵

Skor penilaiannya menggunakan angka 1 sampai 4, dimana angka 1 itu artinya adalah belum berkembang (BB), angka 2 artinya mulai berkembang (MB), angka 3 artinya berkembang sesuai harapan (BSB), dan angka 4 artinya berkembang sangat baik (BSB). Sebelum menggunakan permainan kartu bergambar anak yang nilainya 1 ada 2, nilai 2 ada 8, yang nilainya 3 ada 16, dan yang nilainya 4 tidak ada. Namun setelah menggunakan permainan kartu bergambar tersebut dapat meningkat yang nilainya 1 tidak ada, nilai 2 ada 2, nilai 3 ada 24, nilai 4 ada 2 dan yang tidak masuk sekolah ada 1.¹²⁶

Pada kenyataannya Permainan kartu bergambar atau *flashcard* berdampak positif terhadap berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran kartu bergambar, membuat bakat dan minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak

¹²⁵ *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

¹²⁶ *Dokumentasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik sesuai perkembangan kognitif anak.¹²⁷

Cara bermain kartu bergambar yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah tidak begitu berbeda dengan teknik bermain kartu bergambar yang kemukakan oleh Ery Soekresno sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto tentang langkah-langkah dalam permainan kartu bergambar tersebut yaitu dengan memperkenalkan kartu bergambar kepada anak, melakukan secara bertahap dari yang paling mudah, menghitung jumlah kartu bergambar secara bersama-sama, membuat kelompok kecil minimal 5 orang, meletakkan kartu bergambar di depan meja dan guru mengambil satu kartu kemudian bertanya: "...berapakah jumlahnya?".¹²⁸

Akan tetapi Uswatun Hasanah mempunyai cara sendiri dalam bermain kartu angka yaitu dalam membentuk kelompok jumlah anaknya lebih banyak, dan dalam menunjukkan kartunya ditarik satu persatu dari yang lebih mudah sampai yang yang lebih sulit, kemudian di acak. Kartu yang digunakan ukurannya berbeda ada yang lebih besar dan lebih kecil, serta dalam bermain bukan hanya ditanya saja, akan tetapi siswa juga diminta menempelkan, memberi tanda lebih besar dan lebih kecil, serta diminta menjumlah atau mengurangi angka tersebut.¹²⁹

¹²⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Pramedia Group 2011), 109.

¹²⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 134.

¹²⁹ *Observasi*, Umbulsari, 26 Maret 2019.

Maka dari itu dalam permainan kartu bergambar kali ini, sebenarnya siswa bukan hanya mendapatkan satu perkembangan saja, akan tetapi enam aspek perkembangan bisa didapatkan, yaitu dalam aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan nilai agam moral, aspek perkembangan seni, aspek perkembangan fisik motorik, dan utamanya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kemampuan berhitung adalah salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak, menurut Santrock prinsip dasar dan standart proses kognitif di matematika pada usia TK dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek dasar angka dan aspek dasar geometri. Pada usia ini anak-anak belajar sistem penomoran 1-10 dan hingga 20, dapat membedakan 8 lebih besar dari pada 6, serta dapat mempelajari penambahan dan pengurangan.¹³⁰

Adapun indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, namun pada kenyataannya tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun di RA Aswaja Sumberejo Umbulsari bukan hanya dapat menyebutkan angka 1-10 atau sampai 20 saja, akan tetapi anak-anak telah dapat menyebutkan angka 1-150 dan anak-anak dapat mengurutkan angka 1-30, dapat membandingkan angka yang lebih besar/lebih sedikit, lebih besar/lebih kecil, memahami

¹³⁰John W. Santrock, *Educational Psychology*, Fifth Edition (New York:Mcgraw Hill, 2014),378.

penjumlahan dan pengurangan. Dari 29 siswa 10 dari siswa tersebut yang kurang bisa memahami dan membandingkan angka 1-10, sedangkan yang lainnya sudah dapat menguasai konsep tersebut, namun dengan bermain kartu bergambar 8 dari 10 anak tersebut telah dapat membandingkan angka yang dimaksud.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang disampaikan oleh Uswatun Hasanah yaitu:

1) *Recalling*

Recalling ini ialah bercakap-cakap dengan siswa tentang permainan atau kegiatan yang telah dilakukan, siswa diingatkan/ditanyakan kembali tentang apasaja yang telah dilakukan dalam kegiatan tersebut, ditanya perasaan saat permainan berlangsung, dan ditanyakan kembali tentang membandingkan, mengelompokkan serta penjumlahan/pengurangan.

2) Menyampaikan pesan- pesan moral,

Menyampaikan pesan-pesan moral adalah memberikan pesan-pesan moral terhadap siswa supaya selalu menjadi siswa yang suka berbuat baik, menjadi anak yang sholih dan sholihah.

3) Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari lalu mengucapkan do'a selesai belajar, dan mengucapkan salam terus pulang.

Pelaksanaan permainan kartu bergambar merupakan kegiatan inti dari pembelajaran, dimana dalam kegiatan ini terdapat nilai edukatif karena adanya interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan adalah aktifitas yang membuat hati seseorang menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, dan bermain bagi anak-anak adalah melakukan segala sesuatu untuk bersenang-senang.¹³¹ Dalam pelaksanaan permainan kartu bergambar ada tiga tahapan yaitu: Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sesuai dengan pernyataan yang terdapat dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 bahwasannya pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan pelaksanaan pembelajaran harian yang mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan/kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.¹³²

Oleh karena itu dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara diatas peneliti menemukan tentang tingkatan kognitif pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari berada pada tingkatan kognitif yang tinggi (HOTS), bukan lagi berada pada tingkatan yang rendah (LOTS). Menurut Bloom enam tingkatan kognitif pada anak yang telah dimodifikasi Krathwohl yaitu terdapat tiga tingkatan yang rendah (LOTS) dimana pada pada tingkatan ini anak hanya mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam mengaplikasikan sesuatu yang telah dipelajari, sedangkan tiga tingkatan yang lainnya adalah tingkatan yang

¹³¹Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD dalam Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media: 2002), 25.

¹³² Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

tinggi (HOTS). Pada tingkatan ini terdapat tingkat analisis dalam artian anak dapat membandingkan, membedakan, atau mengelompokkan lambang bilangan 1-10, tingkat sintesis dimana pada tingkatan ini anak dapat menyatukan bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh dalam artian dapat mengurutkan, selanjutnya adalah tingkat evaluasi dimana anak dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan.¹³³

Meski telah mencapai pada tingkatan kognitif yang HOTS akan tetapi guru masih belum memahami tentang cara bagaimana menghasilkan siswa yang kreatif dan dapat berpikir kritis, karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan masih pertanyaan yang masuk pada level LOTS, yaitu siswa hanya dirangsang untuk mengingat dan mengetahui saja tidak dirangsang untuk berpikir secara kritis dan kreatif, misalnya dengan pertanyaan kapan dan bagaimana. Keterampilan ini harus dikuasai oleh guru dan harus diimplementasikan kepada siswa jikalau ingin melahirkan generasi yang kritis dan kreatif, akan tetapi apabila pengetahuan ini tidak diterapkan maka tidaklah berguna.¹³⁴

Disaat pembelajaran berlangsung sebaiknya dalam memperlakukan siswa seorang guru harus memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran, serta memahami individu siswa supaya dalam memperlakukan siswa tidak disama ratakan, akan tetapi dibedakan sesuai umur, serta latar belakang siswa tersebut. Maka dari itu menurut peneliti

¹³³ Bloom, *KUrikulum dan Pembelajaran* (Teori dan Praktek KTSP), Terj. Wira Sanjaya (Jakarta: Prenadamedia, 2015), 102.

¹³⁴ Mochammad Zaka Ardiansyah, *Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains*, Ibriez, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2018, 126.

kualifikasi akademik seorang guru juga sangat penting untuk memahami itu semua, karena pada kenyataannya masih banyak guru yang kualifikasi akademiknya tidak sesuai dengan yang dibutuhkan dalam artian tidak linier. Idealnya seorang guru PAUD harus memiliki kualifikasi akademik PAUD, minimal Diploma empat atau S1. Serta harus memiliki standar kompetensi, diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.¹³⁵

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019, dilakukan dengan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, dimana pada kegiatan awal ini adalah kegiatan pembukaan yang dilakukan dengan memberikan apersepsi, dan pada kegiatan inti adalah kegiatan permainan yang sedang dilakukan yang mana seorang guru harus benar-benar mengerti tentang keadaan siswa, karakteristik siswa dan kebutuhan siswa, serta pada kegiatan akhir adalah kegiatan menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan, memberikan pesan-pesan moral dan menginformasikan kegiatan pada besok hari.

¹³⁵ Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru. Hal ini juga dapat dibaca dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Bahwasannya ada beberapa Kompetensi yang harus dimiliki guru.

Seorang guru harus betul-betul memahami kondisi anak di waktu melaksanakan pembelajaran/permainan supaya tercipta suasana yang menyenangkan, dan dalam melaksanakan permainan, oleh karena itu menjadi seorang guru harus memiliki kompetensi sehubungan hal tersebut, bukan hanya memiliki kompetensi saja namun juga harus melaksanakannya, guru juga harus menggunakan media supaya anak lebih mudah serta lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan tersebut. Menjadi seorang guru juga harus mempunyai pemahaman serta pengetahuan tentang strategi, metode pembelajaran serta pemahaman tentang psikologi anak, karakteristik individu anak, supaya dapat memperlakukan anak sesuai dengan kebutuhannya.

Guru juga harus memahami tentang tingkatan kognitif Bloom yaitu tingkatan kognitif yang rendah (LOTS) dan tiga tingkatan kognitif yang tinggi (HOTS), dengan tujuan supaya guru dapat menghasilkan siswa yang memiliki pemikiran yang kritis serta memiliki pemikiran yang kreatif.

3. Evaluasi Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

Pada saat kegiatan berlangsung guru melakukan evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan berupa penilaian, namun penilaian tersebut tidak dicatat langsung saat pembelajaran dengan mencatat dibuku penilaian, catatan kecil atau pada catatan pribadi guru,

akan tetapi penilaian tersebut dicatat waktu istirahat langsung pada buku penilaian yang tanpa adanya deskripsi kriteria penilaian ataupun instrumen penilaian, dan penilaiannya hanya berdasarkan ingatan saja. Siswa yang tingkat perkembangannya sangat baik mendapatkan nilai 4, siswa yang tingkat perkembangannya berkembang sesuai harapan nilainya 3, siswa yang tingkat perkembangannya mulai muncul diberi nilai 2, dan tingkat perkembangannya belum muncul nilainya 1. Setelah guru melakukan evaluasi harian, kemudian guru juga melakukan evaluasi mingguan, evaluasi triwulan hingga evaluasi semester yaitu berupa raport yang dilaporkan pada wali murid setiap enam bulan sekali.¹³⁶

Evaluasi harian yang dilakukan guru adalah penilaian otentik berupa hasil unjuk kerja, penugasan yang diberikan kepada siswa, dan cerita. Adapun aspek yang dinilai dalam segi cerita adalah keberanian mengungkapkan sesuatu melalui kalimat yang diungkapkan, aspek yang dinilai dalam unjuk kerja adalah ketepatan dan kesesuaian angka, sedangkan aspek yang dinilai dalam penugasan adalah ketepatan menghitung dan kesesuaian angka serta gambar seperti halnya gambar yang terpampang pada papan tulis, dari hasil evaluasi harian direkap pada evaluasi mingguan, dari evaluasi mingguan direkap kembali pada rekap triwulan, dan setelah itu baru diletakkan pada rekap enam bulan

¹³⁶*Dokumentasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

sekali yaitu pada raport yang nantinya diserahkan pada orang tua siswa.¹³⁷

Menurut peneliti, penilaian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah kurang sistematis dan kurang obyektif, karena penilaian yang dilakukan adalah penilaian yang hanya berdasarkan ingatan saja, apalagi siswa yang dinilai berjumlah 29 akan sangat tidak obyektif bila penilaiannya tidak dilakukan pada waktu pembelajaran dengan menggunakan instrument dan teknik-teknik penilaian, seperti halnya yang dinyatakan oleh Ahmad Muslih, dkk. Dalam menilai guru sebaiknya memiliki standar penilaian seperti, instrumen penilaian yang terdiri dari instrument penilaian proses dalam bentuk catatan menyeluruh, catatan anekdot, dan instrument hasil kemampuan. Selain instrument dalam penilaian guru juga sebaiknya mempunyai teknik dalam menilai seperti menyusun dan menyepakati tahap, teknik, dan menetapkan indikator capaian perkembangan, melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, mendokumentasikan penilaian, dan melaporkan penilaian kepada orang tua.¹³⁸

Secara teori banyak hal yang sebaiknya dilakukan guru dalam penilaian seperti hal-hal yang telah dipaparkan diatas, namun pada kenyataan dilapangan hal seperti itu tidak banyak dilakukan oleh guru, dan yang dikerjakan adalah penilaian secara sederhana dengan tidak membuat instrument namun tetap menggunakan teknik dalam

¹³⁷ *Observasi*, Umbulsari 26 Maret 2019.

¹³⁸ Ahmad Mushlih, et.al, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Wonosobo, Penerbit Mangku Bumi, 2018) 61-62.

pelaksanaanya. Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 juga dinyatakan bahwasannya evaluasi pembelajaran mencakup penilaian pada waktu proses dan hasil kegiatan berlangsung.¹³⁹

Dari hasil obsevasi dan dokumentasi diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan membandingkan lambang bilangan 1-10 Pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/1019, terdapat beberapa evaluasi yaitu evaluasi harian, evaluasi mingguan, evaluasi triwulan pertama, evaluasi triwulan kedua, dan evaluasi semester yang dituangkan dalam rapor untuk dilaporkan pada orang tua.

Namun evaluasi harian yang dikerjakan oleh guru sebaiknya dilaksanakan secara obyektif dan sistematis, dengan menyusun dan menyepakati teknik, menyusun instrument, menetapkan indikator capaian perkembangan, melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, mendokumentasikan penilaian, dan melaporkan penilaian kepada orang tua setiap semester.

Maka dari hasil pemaparan diatas dapat diketahui bahwa, hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan kartu bergambar pada siswa Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019 menggunakan tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

¹³⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Permendikbud, Nomor 137 Pasal 16 Ayat 1 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

- Anasriyah Mulihatun , *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari, 9 Maret 2018.
- Bloom, 2015, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktek KTSP)*, terj.Wira Sanjaya, Jakarta”Prenadamedia.
- Dahlia, 2018, “*Psikologi Perkembangan Usia Dini*”, Yogyakarta: pustaka Pelajar
- Departemen Agama RI, 2005. *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Bandung: Syamil Al-Qur’an
- Dokumentasi, Sumberejo Umbulsari, 22 Maret 2019.
- Fadillah Muhammad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, dalam *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Hasanah Fitriatul, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.
- Isjoni , 2014, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: ALFABETA,.
- Imamah Nur, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.
- Lidwa Shohih Bukari, 1296
- Majid Abdul, 2009, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset,
- Mashudi, 2013, *Produktif Mengembangkan Media Dalam Belajar Dan Pembelajaran*, Jember: STAIN Jember Press.
- Miles B Matthew., A. Michael Huberman, Johny Saldana, 2014, *Qualitative Data Analysis*, California: SAGE Publication, Inc.
- Mushlih Ahmad, et.al, 2018*Analisis Kebijakan PAUD*, Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi

Permendikbud, *Tentang Kurikulum* 2013.

Raco J. R., 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rahma Nur, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.

Santrock W John., 2004, *Educational Psychology*, Americas: Mc. Geaw Hill.

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA.

Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Pramedia Group.

Susanto Ahmad, 2017, *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Bumi Aksara.

Tim Penyusun, 2017, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: IAIN Jember Press.



DAFTAR PUSTAKA

- Anasriyah Mulihatun , *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari, 9 Maret 2018.
- Bloom, 2015, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktek KTSP)*, terj.Wira Sanjaya, Jakarta”Prenadamedia.
- Dahlia, 2018, “*Psikologi Perkembangan Usia Dini*”, Yogyakarta: pustaka Pelajar
- Departemen Agama RI, 2005. *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Bandung: Syamil Al-Qur’an
- Dokumentasi, Sumberejo Umbulsari, 22 Maret 2019.
- Fadillah Muhammad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, dalam *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Hasanah Fitriatul, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.
- Isjoni , 2014, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: ALFABETA,.
- Imamah Nur, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.
- Lidwa Shohih Bukari, 1296
- Majid Abdul, 2009, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset,
- Mashudi, 2013, *Produktif Mengembangkan Media Dalam Belajar Dan Pembelajaran*, Jember: STAIN Jember Press.
- Miles B Matthew., A. Michael Huberman, Johny Saldana, 2014, *Qualitative Data Analysis*, California: SAGE Publication, Inc.
- Mushlih Ahmad, et.al, 2018*Analisis Kebijakan PAUD*, Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi

Permendikbud, *Tentang Kurikulum* 2013.

Raco J. R., 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rahma Nur, *Wawancara*, Sumberejo Umbulsari 20 Mei 2019.

Santrock W John., 2004, *Educational Psychology*, Americas: Mc. Geaw Hill.

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA.

Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Pramedia Group.

Susanto Ahmad, 2017, *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Bumi Aksara.

Tim Penyusun, 2017, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: IAIN Jember Press.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : SITI NUR ROHMAH

NIM : T201511058

Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)/Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Skripsi ini dengan judul:
“Peningkatan Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Siswa Raudhatul Athfal Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019” secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 15 April 2019

Saya yang menyatakan



Siti Nur Rohmah
Nim. T201511058

SATUAN KEGIATAN MINGGUAN
(SPIDER WEB)

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

- 1a. Menyebutkan beberapa ciptaan Allah
- 1b. Menyebutkan Asmaul Husna
- 2a. Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya
- 3a. Menyebutkan beberapa nama nabi dan Rasul Allah
- 3b. Menyebutkan tugas dan sifat para nabi dan rasul Allah
- 3c. Menceritakan kisah nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya secara sederhana

BAHASA

- 1a. Menyebutkan berbagai bunyi suara tertentu
- 1b. Menirukan kembali 2 – 4 urutan angka dan urutan kata (latihan pendengaran)
- 1c. Menyebutkan suatu huruf awal dan kata yang berarti
- 1d. Mengucapkan bunyi huruf akhir dari kata yang berarti
- 2b. Menunjuk, menyebut dan memeragakan gerakan – gerakan sederhana misal duduk, jongkok, berlari, makan, menangis, dll
- 3a. Bertanya dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa dan bagaimana secara sederhana

SENI

- 1a. Menggambar bebas dengan berbagai media (pensil warna, krayon, arang, dll)
- 1b. Menggambar bebas dari bentuk lingkaran dan segi empat. Menggambar orang dengan lengkap dan sederhana (belum proporsional)
- 1c. Membuat suatu gambar dengan mengarsir
- 1d. Menggambar bebas dalam bentuk geometri
- 2a. Melukis bentuk yanibar sederhana dengan ukuran besar
- 3a. Membentuk dengan tanah liat/ plastisin/ adonan tepung

TEMA : ALAT KOMUNIKASI
WAKTU : 3 Minggu
KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : II / X

ALAT KOMUNIKASI
ELEKTRONIK

- a. Macam-macam alat komunikasi (elektronik)
- b. Guna alat komunikasi
- c. Bentuk fisik alat komunikasi
- d. Adab menggunakan alat komunikasi
- e. Bahaya dari benda elektronik
- f. Bagian-bagian dari alat komunikasi elektronik (misal TV, tumbol, antena, dll)

AKHLAK PERILAKU / SOSIAL EMOSIONAL

- 1a. Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
- 1c. Adab mendengar adzan dan iqomah
- 1d. Terbiasa menjawab adzan
- 1e. Terbiasa mengucapkan kalimat toyyibah
- 2a. Berlatih hormat kepada orang tua dan guru

KOGNITIF

- 1a. Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20
- 1b. Menghubungkan konsep bilangan dengan benda – benda sampai 10
- 1c. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, contoh : 0 = 1, 00 = 2, 000 = 3
- 1d. Menyebutkan konsep bilangan dan menjumlahkan
- 1e. Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan
- 1f. Membedakan konsep kurang lebih, banyak sedikit, sama dan tidak sama

MOTORIK HALUS

- 1a. Menarik garis datar
Menarik garis tegak
Menarik garis miring kanan
Menarik garis miring kiri
Menarik garis lengkung
- 1b. Menjiplak
- 2a. Menebalkan contoh bentuk geometri dengan tahapan – tahapan dan arahan yang benar
- 3a. Menebalkan lalu mencontoh angka 5 – 10 dengan arah yang benar
- 4a. Mencontoh bentuk sederhana misal V, Q, Z

MOTORIK KASAR

- 1a. Merayap – merangkak melalui variasi lintasan
- 1b. Memanjat, bergantung dan berayun
- 2a. Berjalan, berjingkat, angkat tumit, berlari dengan berbagai variasi lintasan
- 2b. Berjalan berjingkat, angkat tumit sambil membawa cangkir berisi air tanpa tumpah

MATRIK

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Peningkatkan Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar Pada siswa Ra Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Bermain Kartu Bergambar 	<ol style="list-style-type: none"> Membandingkan lambang bilangan 1-10 Menghasilkan lambang bilangan 1-10 Kegiatan pembelajaran di RA dengan permainan kartu bergambar 	<ol style="list-style-type: none"> Membandingkan/membedakan lambang bilangan 1-10 Mengurutkan lambang bilangan 1-10 Menyebutkan hasil pengurangan dan penjumlahan 1-10 Perencanaan Pelaksanaan Evaluasi 	<p>Informan</p> <ol style="list-style-type: none"> Dewan guru Kepala Sekolah Wali murid Dokumentasi Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan dan jenis penelitian: menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif kualitatif Lokasi Penelitian: RA Aswaja Sumberejo umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019 Penentuan subyek: Menggunakan teknik purposive sampling Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> observasi non partisipan Wawancara mendalam Dokumentasi Teknik Analisis Data Model Interaktif Miles Huberman <ol style="list-style-type: none"> Kondensasi Data Data Display Verifikasi dan kesimpulan Keabsahan Data: Menggunakan Triangulasi Sumber dan teknik Tahap Tahap Penelitian <ol style="list-style-type: none"> Tahap Pralapanan Tahap Pelaksanaan Tahap Penyelesaian 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019. Bagaimana pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019. Bagaimana Evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

RENCANA KEGIATAN HARIAN
(RPPH)

Nama RA : Aswaja
Tema : Alat komunikasi
Sub tema : Rukun islam yang lima
sub-sub tema : Alat elektronik
Kelompok : B
Hari/ Tanggal : Selasa 26 maret 2019
Alokasi waktu : 150 menit X 1 hari

A. KOMPETENSI INTI 1

- 1 : Menerima ajaran agama yang dianut
- 2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri , disiplin mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
- 3 :Mengenal diri, keluarga, pendidik , lingkungan sekitar,agama, teknologi, seni budaya , di rumah, tempat bermain, satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup,merasa.meraba) ; menanya, mengumpulkan informasi , menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan .
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, di butuhkan , dan di pikirkan melalui bahasa , musik, gerakan, dan karya secara produktif,dan kreatif , serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia .

B. KOMPETENSI DASAR

1. 1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
1. 2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
1. 3 Mengenal dan mengetahui fungsi benda
1. 4 Melakukan kegiatan sehari – hari dengan tuntutan orang

dewasa

C. INDIKATOR PENCAPAIAN PENGEMBANGAN

1.1.1 Mulai mempertanyakan benda-benda ciptan ALLAH

2.2.2 Memiliki keberanian untuk tampil didepan kelas

3.1.1 Menghafal do'a sehari – hari dengan benar

4.1.1 Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan

- D. MATERI PEMBELAJARAN
- Menyebutkan alat elektronik dan manfaatnya
 - menempel kartu dan mengurutkan angka 1-30
 - menjumlah, mengurangi dan membandingkan angka

E . Kegiatan Pembelajaran

No.	Langkah	Uraian	Alokasi Waktu
1.	pembukaan	Sesuai sop	15 menit
2.	kegiatan inti	a.guru menampilkan gambar alat elektronik..hp..telpon..dll b.guru menanyakan ttg gambar kepada siswa c.guru membentuk kelompok menjadi 3 kelompok d.guru membagikan kartu pada tiap kelompok e. guru bercerita ttg alat elektronik f.guru meminta tiap kelompok unyuk maju dan menempel angka,menjumlah,dan membandingkan	15 menit 45 menit

		✓ menyebutkan alat elektronik dan manfaatnya ✓ menempel kartu 1-30, kemudian membandingkan angka ✓ mengurangi angka sesuai gambar dan mewarnai gambar	
3.	penutup	Evaluasi kegiatan hari ini -Recalling tentang kegiatan hari ini -pesan pesan moral -menginformasikan kegiatan esok hari -doa -salam -pulang	

F.EVALUASI/ PENILAIAN

1. Teknik penilaian

- a. bercerita
- b. penugasan
- c. hasil karya

2. instrumen penilaian

- a. bercerita

Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Nilai
- Menceritakan ttg alat elektronik dan manfaatnya	Keberanian, mengungkapkan sesuatu melalui kata, kalimat dan cerita	

b.unjuk kerja

<i>Kegiatan pembelajaran</i>	Aspek yang dinilai	Nilai
Menempel angka,menjumlah,mengurangi dan membandingkan	Keberanian,dan kesesuaian angka	

c.penugasan

Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	nilai
- Mengurangi dg gambar,sesuai angka - Dan mewarnai gambar	Ketepatan menghitung dan kesesuaian angka dan gambar	

3. kriteria penilaian/skoring penilaian

A=100-90

B=89-80

C=79-70

D=60-69

$A = \frac{\text{skoring penilaian} \times 100}{\text{skoring max}}$

Skoring max

G. Mediasumber belajar

-buku kognitif

-kartu angka 1-50

-pensil,penghapus

-krayon

- GAMBAR peraga alat elektronik

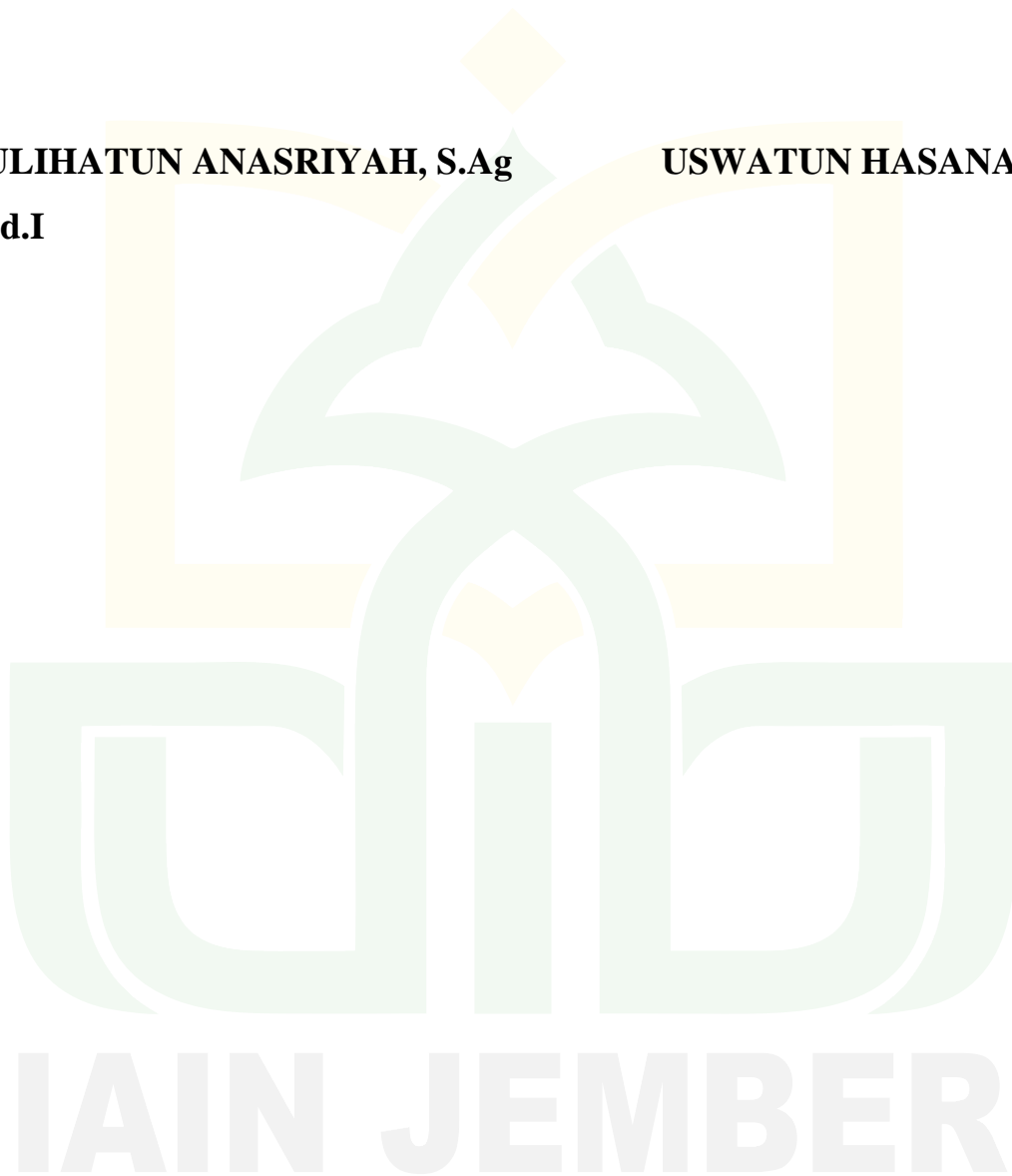
KEPALA RA ASWAJA

Umbulsari, 25 Maret 2019

Guru kelompok

**MULIHATUN ANASRIYAH, S.Ag
S.Pd.I**

USWATUN HASANAH,



PEDOMAN PENELITIAN

A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Letak Geografis RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
2. Situasi dan kondisi RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
3. Proses Pelaksanaan Permainan Kartu Bergambar di RA Aswaja

B. PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana perencanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun Ajaran 2018/2019?
 - a. Bagaimanakah cara membuat RPPH?
 - b. Apakah RPPH sangat penting untuk disiapkan dalam tahap perencanaan pembelajaran?
 - c. Apakah didalam membuat RPPH itu harus mengaitkan dengan keadaan atau lingkungan sekitar?
 - d. Selain RPPH apasaja yang harus dipersiapkan dalam proses perencanaan pembelajaran dalam permainan tersebut?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun ajaran 2018/2019?
 - a. Apakah media atau alat peraga sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan permainan/pembelajaran berlangsung?
 - b. Apakah dampak dari ada atau tidak adanya media pada pelaksanaan permainan/pembelajaran?
3. Bagaimana evaluasi permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membandingkan lambang bilangan 1-10 pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Tahun ajaran 2018/2019?
 - a. Apakah evaluasi itu penting dalam sebuah permainan/pembelajaran?
 - b. Bagaimana cara mengevaluasi?
 - c. Aspek apasaja yang dinilai dalam evaluasi?

C. PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sejarah singkat RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
2. Visi, Misi, dan tujuan RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
3. Struktur organisasi RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
4. Data guru RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
5. Data siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
6. Sarana dan prasarana RA Aswaja Sumberejo Umbulsari
7. RPPH
8. Kalender pendidikan
9. RPPM
10. Prota
11. Promes
12. Penilaian harian
13. Penilaian mingguan
14. Penilaian triwulan
15. Penilaian semester



KELOMPOK B

TEMA : Alat komunikasi

SUBTEMA : Alat elektronik

KELOMPOK : B

HARI / TANGGAL : Selasa 26 Maret 2019

SEMESTER : II 2018-19

THAL AJARAN:

NO	NAMA	KRITERIA		
		Menyebut Alat elektro	mengulang kata & laris (usia)	membalikkan, melengkapi gambar & mewarna
1	M. Dicky Mahendra	3	2	3
2	Afika Al Madina	3	2	3
3	Angga Bachtiar	3	3	3
4	Arman Rayhan Al Iqrom	3	3	3
5	Calvin Fachri Husaini	3	3	3
6	Diki Putra Prasetya	4	3	3
7	Dimas haris Febriansyah	3	3	3
8	Fauziyah Alfiyani S.	3	3	3
9	Farhan Masrur	4	3	3
10	Muhammad Revano R.	3	3	3
11	Ferdi Febriyanto	3	3	3
12	Harlfan Aumi Ramadhani	4	4	4
13	Herma Aulia Natasya	-	-	-
14	Minkhotul Ulya	4	4	3
15	M. Khoirul Ikhsan	3	3	3
16	M. Safril Fadilul Rohim P.	3	3	3
17	M. Saiful Rizal	-	-	-
18	Naeya Silvia Siddiq	4	3	3
19	Nazila Kamelia	3	3	3
20	Nizam Fithori	3	3	3
21	Qomarus Zaman	3	3	3
22	Rafiq Dinda Amilia	3	3	3
23	Riyanatus Syarifah	3	3	4
24	Rijalul Muchtar	3	3	3
25	Samsul Afandi	2	2	2
26	Wido Ahmad Putranto	3	3	3
27	Nova Sella Faturhoma	3	3	3
28	Novi Selli Faturhomi	3	3	3
29	Rini Julia Nur Cahyati	3	3	3

Mengetahui,
Kepala RA ASWAJA

MULIHATUN ANASRIYAH, S. Ag

Wali Kelas KEL B

Uswah Hasmah

PENILAIAN BULANAN
RA ASWAJA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019
SEMESTER II

Nama : M. Safril f. putra

Kelompok : B

Januari	Februari
<p>Ada perkembangan. cukup paham apa yg di sampaikan ibu guru. namun terkadang tingkah lakunya spt anak usia diatasnya.</p>	<p>Lebih bersemangat dalam belajar, mulai belajar membaca kata dengan vokal berbeda-beda Bn Lanar Jilid 1</p>
Maret	April
<p>ada perkembangan meski sedikit seperti menulis rapi dan mulai berani ur mimim pin barisan.</p>	
Mei	Juni

Mengetahui,
Ka. RA Aswaja

Wali Kelas Kel. ...

Mulihatun Anasriyah, S.AG

Uswatun Hasannah, S. Pd. I

LAPORAN PERKEMBANGAN ANAK
TRIWULAN I DAN TRIWULAN II TAHUN AJARAN 2018/2019
ROUDLATUL ATHFAL ASWAJA
SUMBEREJO – UMBULSARI – JEMBER

Putra Prasetya

NAMA GURU
 KELOMPOK/USIA
 SEMESTER

Uswatun Hasanah, S.Pd.
 B
 A

ASPEK RUANG LINGKUP PERKEMBANGAN ANAK	TRIWULAN I	TRIWULAN II
Perkembangan Nilai Agama dan Moral	Dapat memimpin sholat berjamaah & memberi petunjuk kepada teman ttg suatu tugas (BSH)	
Perkembangan Sosial Emosional	Menyesuaikan dengan teman yang lain bekerja sama hanya masih sering mempertahankan NKAP (BSH)	
Perkembangan Bahasa	mulai bercerita se-berhane. (BSH)	
Perkembangan Kognitif	menghitung membedakan dan menjumlah benda-benda (BSH)	
Perkembangan Fisik Motorik	Aktif senam walaupun agak kurang tepat dan sudah aktif dalam kegiatan diluar kelas. (BSH)	
Perkembangan Seni	Mewarnai gambar masih kurang rapi & kontras warna lumayan. (BSH)	

NAMA ANAK DIDIK : MINKHOTUL ULYA
 NOMOR INDUK : 0330

KELOMPOK / USIA : B / 5-6 Tahun
 TAHUN PELAJARAN : 20...18 / 20...19

PROGRAM PENGEMBANGAN : NILAI PENGEMBANGAN AGAMA DAN MORAL

NO.	KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR	Hasil Capaian Semester I				Hasil Capaian Semester II			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.1. Mengenal Tuhan Melalui CiptaanNya									
1.	Terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta			✓					
2.	Terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Allah		✓						
3.	Terbiasa mengucapkan thoyyibah dengan baik dan benar :								
	a. Melihat keagungan ciptaan Allah (Subhanallah)		✓						
	b. Mensyukuri nikmat Allah (Alhamdulillah)		✓						
	c. Memaha satukan Allah (Laila haillallah)		✓						
	d. Tertimpa/melihat musibah (Innalillahi wainna ilaihi rojiun)		✓						
	e. Melihat sesuatu yang mengejutkan (Masya Allah)		✓						
	f. Bila berjanji (Insya Allah)		✓						
	g. Memohon ampunan (Astaghfirullah hal'adzim)		✓						
4.	Mengucap dua kalimat syahadat dan artinya			✓					
5.	Hafal asmaul husna (minimal 50)		✓						
6.	Riwayat/kisah nabi dan rosul dengan sifat-sifatnya		✓						
7.	Mengetahui 25 nabi		✓						
8.	Mengetahui kitab-kitab Allah		✓						
9.	Mengetahui Rukun Islam			✓					
10.	Mengetahui Rukun Iman			✓					
11.	Mengetahui malaikat-malaikat Allah dan tugasnya			✓					
12.	Hafal Huruf Hijaiyah			✓					
13.	Makhoriul Huruf/Iqro' jilid (.....)			✓					
14.	Mengetahui Hadist menyebarkan salam								
15.	Mengetahui Hadist sesama muslim bersaudara								
16.	Mengetahui hadist tentang kebersihan			✓					
17.	Mengetahui hadist menjaga lisan								
18.	Mengetahui hadist tidak boleh marah								
19.	Mengetahui hadist mendirikan sholat								
20.	Mengetahui hadist tentang ketaatan								
21.	Mengetahui hadist tentang kasih sayang								
22.	Mengetahui hadist tentang beramal								
23.	Mengetahui hadist tentang berbuat baik								
24.	Mengetahui hadist belajar Al-quran								
25.	Mengetahui hadist tidak boleh bersedih								
1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan									
1.	Menghormati (toleransi) Agama orang lain		✓						
2.	Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Allah		✓						
3.	Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan			✓					

NO.	KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR	Hasil Capaian Semester I				Hasil Capaian Semester II			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur									
1.	Terbiasa tidak berbohong			✓					
2.	Terbiasa menghargai kepemilikan orang lain			✓					
3.	Terbiasa menghargai kepemilikan orang lain			✓					
3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari									
4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa									
1.	Menggunakan doa sehari-hari :								
	a. Doa sebelum belajar			✓					
	b. Doa sesudah belajar			✓					
	c. Doa sebelum makan dan minum			✓					
	d. Doa sesudah makan dan minum			✓					
	e. Doa untuk kedua orang tua			✓					
	f. Doa keselamatan dunia akhirat			✓					
	g. Doa masuk rumah	✓							
	h. Doa keluar rumah			✓					
	i. Doa mau tidur			✓					
	j. Doa bangun tidur			✓					
	k. Doa masuk kamar mandi			✓					
	l. Doa keluar kamar mandi		✓						
	m. Doa ketika bersin		✓						
	n. Doa mendengar orang bersin		✓						
	o. Doa naik kendaraan			✓					
2.	Melakukan ibadah sesuai dengan agamanya :								
	a. Mengetahui bacaan niat dan gerakan wudhu			✓					
	b. Mengetahui bacaan adzan								
	c. Mengetahui bacaan iqomah								
	d. Mengetahui arti puasa dan manfaatnya		✓						
	e. Mengetahui bacaan niat puasa		✓						
	f. Belajar puasa 2 jam		✓						
	g. Mengetahui arti Zakat dan manfaatnya		✓						
	h. Mengetahui bacaan niat zakat		✓						
	i. Mengetahui tata cara haji		✓						
	j. Mengetahui bacaan takbiran		✓						
	k. Mengetahui bacaan niat sholat Idul fitri dan gerakannya	✓							
	l. Mengetahui bacaan niat sholat idul adha dan gerakannya	✓							
3.	Mengetahui bacaan surat-surat pendek :								
	a. Surat Al Lahab			✓					
	b. Surat An Nasr		✓						
	c. Surat Al Kaafiruun		✓						
	d. Surat Al Kautsar			✓					
	e. Surat Al Maauun			✓					
	f. Surat Al Quraisy			✓					
	g. Surat Al Fiil		✓						
	h. Surat Al Humazah								
	i. Surat Al Ashr			✓					
	j. Surat At Takatsur								
	k. Surat Al Qooriah		✓						
	l. Surat Al Aadiyaat								


JURNAL PEMBELAJARAN RA ASWAJA 2018/2019

Tema: Alat komunikasi

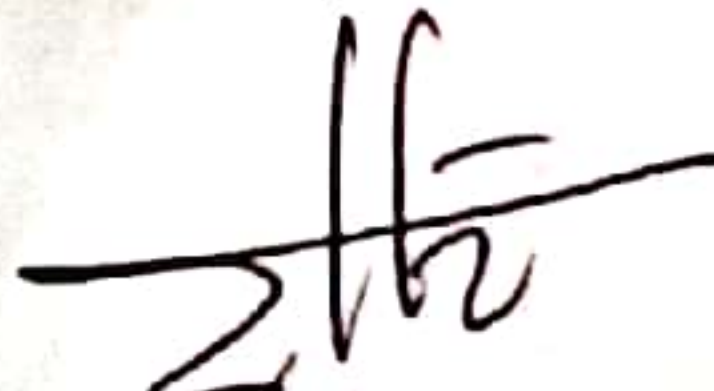
Minggu Ke: 13

Hari/Tgl	Jam	Materi Pembelajaran	Guru	Ttd	Ket
Senin 25/3/19	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: <u>Elektronik</u> Pokok Bahasan: <u>Macam-macam alat elektronik</u>	<u>Sth</u>	<u>Sth</u>	
Selasa 26/3/19	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: <u>Manfaat</u> Pokok Bahasan: <u>Manfaat TV / sumber energi</u>	<u>Sth</u> <u>Sth</u>	<u>Sth</u>	
Rabu 27/3/19	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: <u>Centra elektronik</u> Pokok Bahasan: <u>memahami listrik di elektronik</u>	<u>Uswat</u> <u>Sth</u>	<u>Sth</u>	
Kamis 28/3/19	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: Pokok Bahasan: <u>memahami bagian-bagian alat elektronik</u>	<u>Uswat</u> <u>Sth</u>	<u>Sth</u>	
Jumat 29/3/19	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: <u>Elektronik</u> Pokok Bahasan: <u>Manfaat elektronik</u>	<u>Uswat</u> <u>Sth</u>	<u>Sth</u>	
	07.00-10.00 WIB	Sub Tema: Pokok Bahasan:			

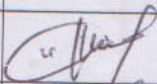
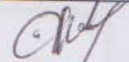
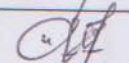

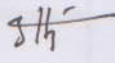
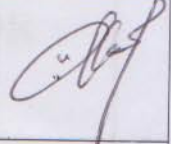
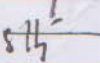
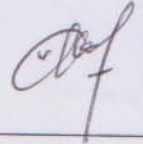
Mengetahui
Kepala RA Aswaja


Agusriyani

Guru Kelompok B


Uswatun

JURNAL KEGIATAN
PENELITIAN DI RAUDHATUL ATHFAL ASWAJA SUMBEREJO
UMBULSARI JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1	Jum'at, 08 Maret 2019	Silaturahmi dan observasi awal	
2	Rabu, 13 Maret 2019	Menyerahkan surat izin penelitian	
3	Senin, 19 Maret 2019	Wawancara awal dengan Kepala RA	
4	Selasa, 20 Maret 2019	Wawancara dengan wali murid	
5	Selasa, 26 Maret 2019	Wawancara dan observasi dengan guru kelompok B	
6	Rabu, 27 Maret 2019	Dokumentasi, struktur organisasi, data guru, data siswa dan visi misi.	
7	Jum'at 29 Maret 2019	Wawancara ulang dengan guru Kelompok B	
8	Rabu, 10 April 2019	Mengurus surat Keterangan Selesai Penelitian	

Umbulsari, 10 April 2019
Kepala RA Aswaja




MULIHATUN ANASRIYAH, S.Ag.

1. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA ASWAJA

No	Nama Guru	Tempat/Tgl. Lahir	Pendidikan Terakhir	Nomor NUPTK	TMT	Status Penugasan	No. Telp / HP
1.	Mulihatun Anasriyah, S.Ag	Jember, 17 – 09-1973	S-1 PAI	5249751653300083	2008	Kepala Sekolah	085241525195
2.	Uswatun Hasanah, S.Pd.I	Jember,	S-1 PAI	5257762664300033	2007	Guru Kelas	085235394202
3.	Nurul Qomariayah, S.Pd.I	Jember, 11 – 06 – 1990	S-1 PAI		2018		085812115483
4.	Maftukhah	Jember,	D-3				
5.	Rosiska Indah	Medan,	SMU		2013		085235940902
6.							
7.				-			
8.				-			

2. Data Siswa dan Rombel Tahun 2016/2017

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Ket
1	A	18	8	26	1	Pagi
2	B	7	12	19	1	Pagi
Jumlah		25	20	45	2	Pagi

3. Sarana dan Prasarana

No	Jenis Bangunan	Jumlah TA 2016/2017	Jumlah Kebutuhan	Keterangan	
				R. Baru	Rusak
1	R. Kelas		2	2	
2	R. Kepala		1	1	

3	R. Kantor (TU)	-			
4	R. Guru		1	1	
5	R. Perpustakaan				
6	R. Komputer	-	1		
7	R. Serbaguna (Aula)				
8	Toilet (WC)		1		
9	R. UKS				
10	Musholah				
11	Kantin	-			
12	R. BP	-			
13	Dapur				
14	Gudang		1		

4. Sarana Penunjang

No	Jenis Sarana	Jumlah	Kondisi Fisik		Keterangan
			baik	rusak	
1	Komputer (TU)	Unit			
2	Laptop	Unit	1		
3	Printer	Unit	-		
3	Mesin Tik		-		
	a. Manual	unit	-		
	b. Elektronik	- unit			
4.	TaPe Recorder	2unit	-		
5.	Meubeler Kelas				
	a. Kursi Anak	unit	54		
	b. Kursi Guru	unit	5		
	c. Meja Anak	unit	27		
	d. Meja Guru	unit	5		
	e. Whait Board	unit	3		
	f. Lemari	unit	1		
	g. Loker	unit	2		
6.	Kendaraan Dinas				
	a. Roda dua	- unit			
	b. Roda empat	- unit			



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.2164/In.20/3.a/PP.00.9/03/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

12 Maret 2019

Yth. Kepala RA Aswaja
JL . Buk Sidodadi Sumberejo Umbulsari

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama : Siti Nur Rohmah
NIM : T201511058
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Agama Islam

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Peningkatan Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Kartu Bergambar pada siswa RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019 selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru Kelompok B
3. Peserta Didik
4. Wali Murid Kelompok B

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.



Dekan
Kil Dekan Bidang Akademik,

Muhammad Faizul



RAUDLATUL ATHFAL
“ASWAJA”
SUMBEREJO-UMBULSARI-JEMBER
Jl. Bok Sidodadi Sumberjo Umbulsari Jember 68166 Telp.
08524152195

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 51/RA.Aswj/SK/IV/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mulihatun Anasriyah, S.Ag
Jabatan : Kepala RA Aswaja
Unit Kerja : RA Aswaja Umbulsari

Bersamma ini merekomendasikan kepada:

Nama : Siti Nur Rohmah
NIM : T201511058
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Jember

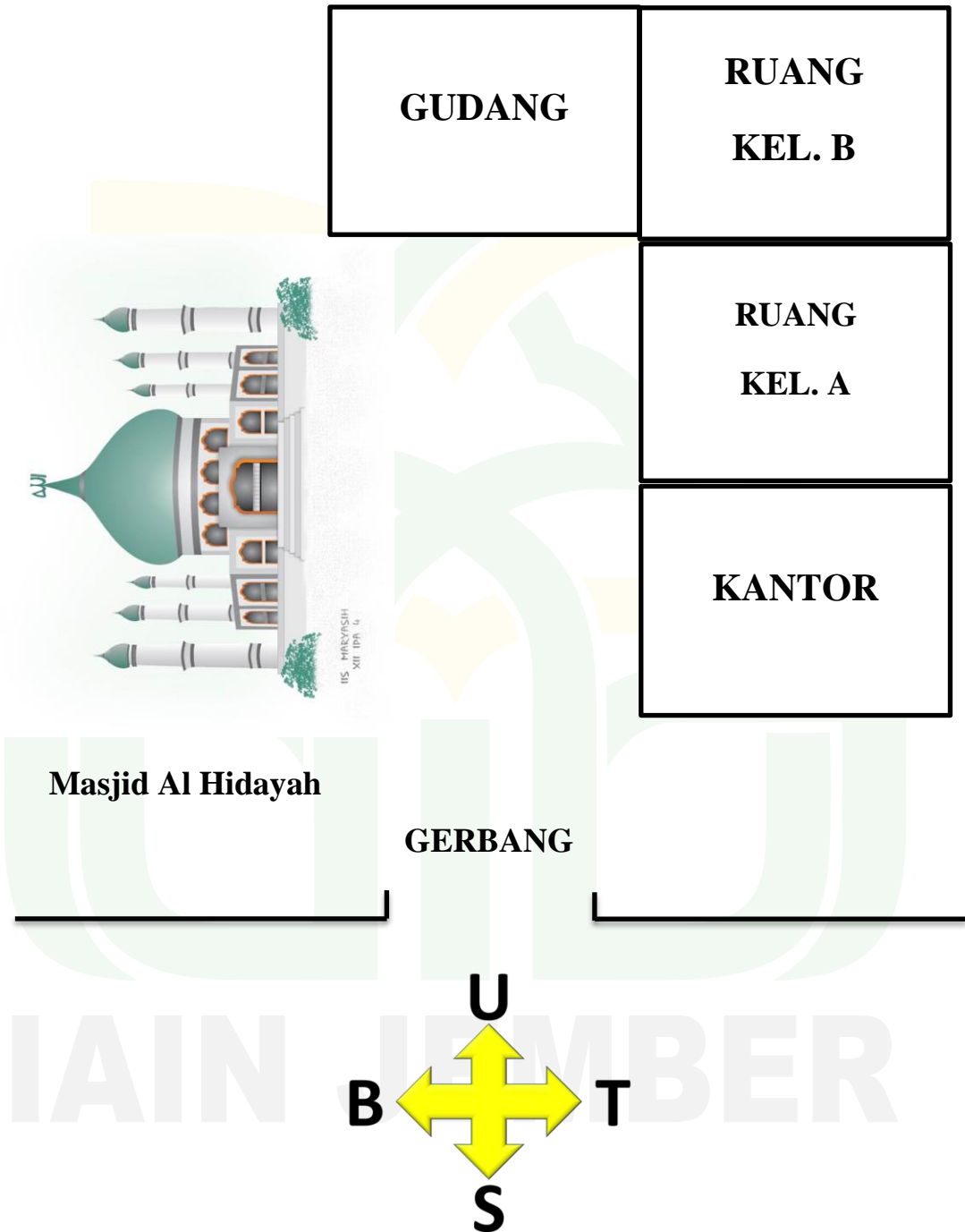
Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membandingkan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan kartu bergambar pada RA Aswaja Sumberejo Umbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019” mulai tanggal 08 Maret sampai dengan 08 April 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Umbulsari, 08 April 2019
Kepala RA Aswaja

MULIHATUN ANASRIYAH, S.Ag

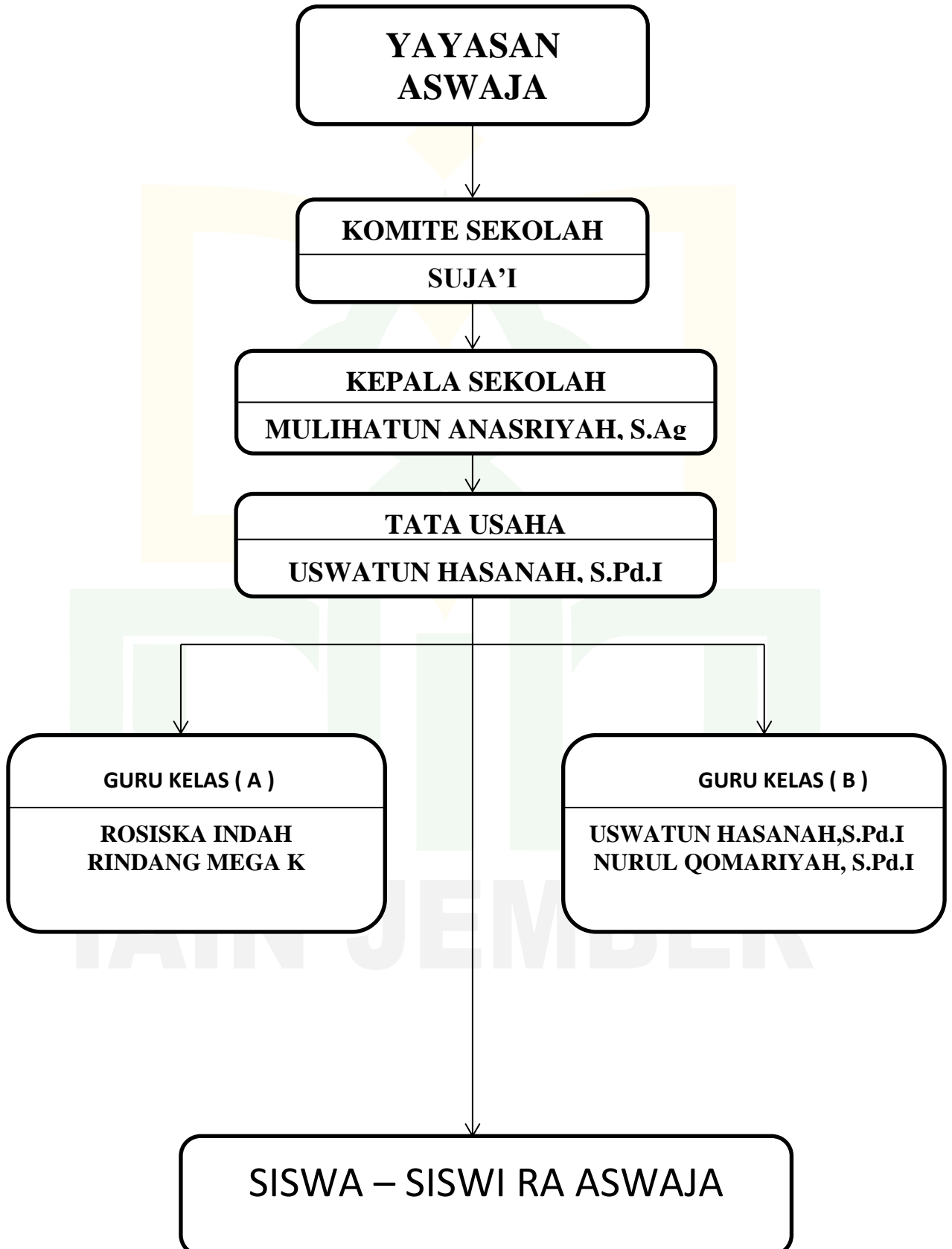
DENAH LOKASI



Skala. 1:500

STRUKTUR LEMBAGA

RA ASWAJA



DOKUMENTASI KEGIATAN



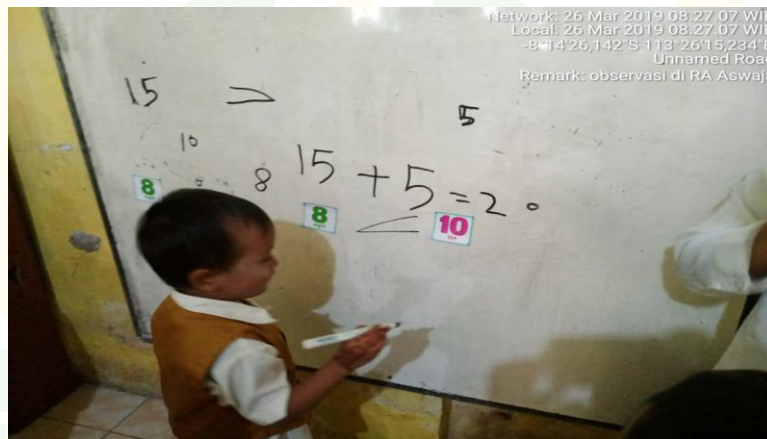
Observasi Kegiatan Awal di Luar Kelas



Kegiatan mengelompokkan lambang bilangan yang lebih besar/
banyak dan yang lebih sedikit/kecil



Kegiatan Bercerita



Kegiatan Membandingkan dan Menjumlah Lambang Bilangan



Kegiatan mengurutkan angka dengan bermain kartu bergambar



Kegiatan Akhir (berdo'a sesudah belajar)



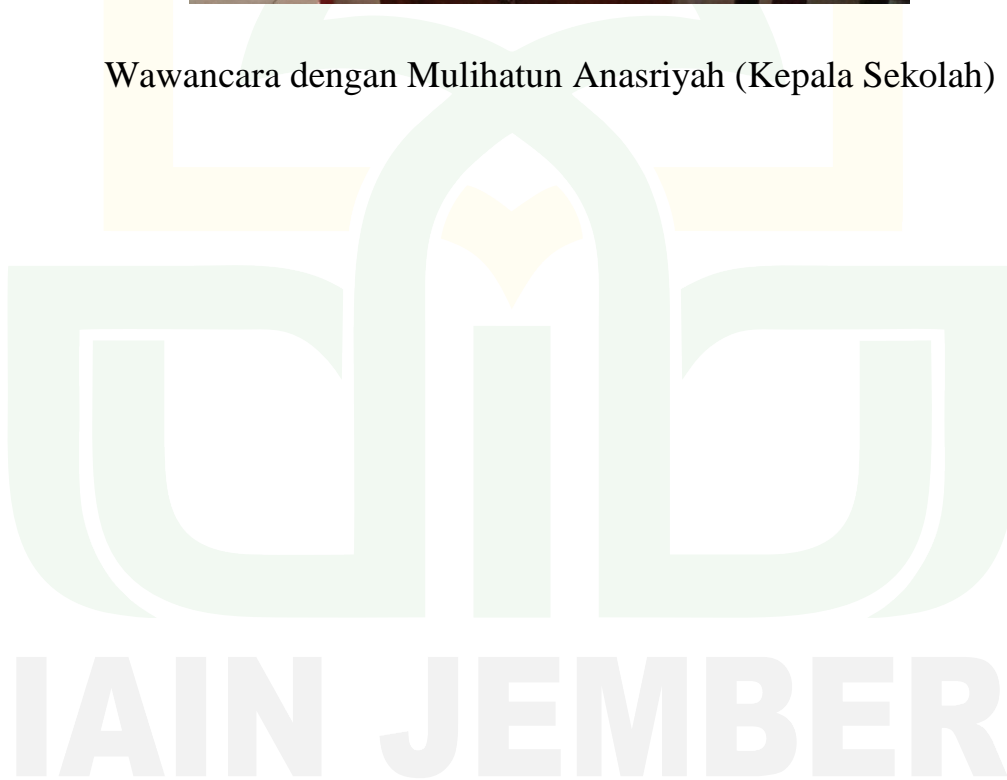
Wawancara dengan Uswatun Hasanah (guru kelompok B)



Wawancara dengan Orang Tua



Wawancara dengan Mulihatun Anasriyah (Kepala Sekolah)



BIODATA PENULIS



Nama : Siti Nur Rohmah
NIM : T201511058
Tempat tanggal lahir : Jember, 22 April 1984
Alamat : Dsn. Krangkongan RT 02 RW 17 Ds Tegalwangi
Kec. Umbulsari Kab. Jember
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
No Hp : 082140983276

Riwayat Pendidikan:

1990-1996 MI Miftahul Ulum 2 Krangkongan
1996-1999 MTS Bustanul Ulum Bulugading Langkap Bangsalsari
1999-2002 MA Bustanul Ulum Bulugading Langkap Bangsalsari
2015-2019 Program Studi S1 Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

HARI EFEKTIF SEKOLAH, HARI EFEKTIF FAKULTATIF DAN HARI LIBUR SEKOLAH/MADRASAH DI PROVINSI JAWA TIMUR
KALENDER PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2018/2019
UNTUK TKLB, SDLB, SMPLB, SMA/SMALB/SMK DAN SEDERAJAT

No	BULAN	TANGGAL																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
	Mei'18						LU																										
	Juni'18																																
1	JULI'18	LU																															
2	AGUSTUS'18	15	16	17	18	LU	19	20	21	22	23	24	LU	25	26	27	28	LHB	29	LU	30	31	LHB	32	33	34	LU	35	36	37	38	39	
3	SEPTEMBER'18	40	LU	41	42	43	44	45	46	LU	47	LHB	48	49	50	51	LU	52	53	54	55	56	57	LU	58	59	60	KTS	KTS	KTS	LU	87	
4	OKTOBER'18	61	62	63	64	65	66	LU	67	68	69	70	71	72	LU	73	74	75	76	77	78	LU	79	80	81	82	83	84	LU	85	86	87	
5	NOPEMBER'18	88	89	90	LU	91	92	93	94	95	96	LU	97	98	99	100	101	102	LU	103	LHB	104	105	106	107	LU	108	109	110	111	112	113	
6	DESEMBER'18	113	LU	114	115	116	117	118	119	LU	120	121	122	123	124	125	LU	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1	LU	LHB	LHB	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1	
7	JANUARI'19	LHB	1	2	3	4	LU	5	6	7	8	9	10	LU	11	12	13	14	15	16	LU	17	18	19	20	21	22	LU	23	24	25	26	
8	PEBRUARI'19	27	28	LU	29	LHB	30	31	32	33	LU	34	35	36	37	38	39	LU	40	41	42	43	44	45	LU	46	47	48	49	50	51		
9	MARET'19	50	51	LU	52	53	54	LHB	55	56	LU	57	58	59	60	61	62	LU	63	64	65	66	67	68	LU	69	70	71	72	73	74	LU	
10	APRIL'19	75	76	LHB	77	78	79	LU	80	81	82	83	84	85	LU	86	87	88	89	LHB	90	LU	91	92	93	94	95	96	LU	97	98	99	
11	MEI'19	LHB	99	100	LPP	LU	LPP	LPP	101	102	103	104	LU	105	106	107	108	109	110	LU	111	112	113	114	115	116	LU	EF	EF	EF	LHB	LHR	
12	JUNI'19	LHB	LU	LHR	LHR	LHB	LHB	LHR	LU	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	117	118	LU	119	120	121	122	123	124	LU	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2		
	JULI'19	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LU	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LU																			

KETERANGAN

LHB : Libur Hari Besar
 LU : Libur Umum
 LS1 : Libur Semester 1
 LS2 : Libur Semester 2

LPP : Libur Permulaan Puasa
 LHR : Libur Sekitar Hari Raya
 EF : Hari Efektif Fakultatif
 KTS : Kegiatan Tengah Semester

PPDB : Penerimaan Peserta Didik Baru Offline
 PPDB : Penerimaan Peserta Didik Baru Online
 PP : Pengumuman Penerimaan
 DU : Daftar Ulang
 PC : Penerimaan Cadangan

Semester Gasal : 125 hari
 Semester Genap : 124 hari
 Hari Efektif Fakultatif : 3 hari
 KTS : 3 hari

Libur Hari Besar
 17 Agustus. 2018 : Proklamasi Kemerdekaan RI
 22 Agustus. 2018 : Hari Raya Idul Adha
 11 September. 2018 : Tahun Baru Hijriyah 1440 H
 20 Nopember. 2018 : Maulud Nabi Muhammad SAW
 25 Desember. 2018 : Hari Raya Natal

1 Januari. 2019 : Tahun Baru Masehi
 5 Pebruari. 2019 : Tahun Baru Imlek 2570
 7 Maret. 2019 : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1941
 3 April. 2019 : Isro'Miroj 1440 H
 19 April. 2019 : Wafat Isa Al-Masih
 1 Mei. 2019 : Hari Buruh Internasional
 19 Mei. 2019 : Hari Raya Waisak 2573
 30 Mei. 2019 : Kenaikan Isa Almasih
 1 Juni 2019 : Hari Lahir Pancasila
 5-6 Juni 2019 : Hari Raya Idul Fitri 1440 H

KALENDER KEGIATAN RA ASWAJA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

July 2018					
M	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
R	4	11	18	25	
K	5	12	19	26	
J	6	13	20	27	
S	7	14	21	28	

Prepare gupres kemenag dan propinsi

August 2018					
M		5	12	19	26
S		6	13	20	27
S		7	14	21	28
R	1	8	15	22	29
K	2	9	16	23	30
J	3	10	17	24	31
S	4	11	18	25	

17 : HUT Kemerdekaan RI
22 : Idul Adha

September 2018						
M		2	9	16	23	30
S		3	10	17	24	
S		4	11	18	25	
R		5	12	19	26	
K		6	13	20	27	
J		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	

11 : Tahun baru Hijriyah 1439 H

October 2018					
M		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
R	3	10	17	24	31
K	4	11	18	25	
J	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	

November 2018					
M		4	11	18	25
S		5	12	19	26
S		6	13	20	27
R		7	14	21	28
K	1	8	15	22	29
J	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	

20: Maulid Nabi

December 2018						
M		2	9	16	23	30
S		3	10	17	24	31
S		4	11	18	25	
R		5	12	19	26	
K		6	13	20	27	
J		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	

25 : Hari Raya Natal

January 2019					
M		6	13	20	27
S		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
R	2	9	16	23	30
K	3	10	17	24	31
J	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	

1 : Tahun Baru Masehi
Prepare gupres diknas

February 2019					
M		3	10	17	24
S		4	11	18	25
S		5	12	19	26
R		6	13	20	27
K		7	14	21	28
J	1	8	15	22	
S	2	9	16	23	

5 : Tahun Baru Imlek

March 2019						
M		3	10	17	24	#
S		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
R		6	13	20	27	
K		7	14	21	28	
J	1	8	15	22	29	
S	2	9	16	23	30	

6 : Hari raya Nyepi

April 2019					
M		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
R	3	10	17	24	
K	4	11	18	25	
J	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	

3 : wafat isa Al masih
19 : isro' mi'roj

May 2019					
M		5	12	19	26
S		6	13	20	27
S		7	14	21	28
R	1	8	15	22	29
K	2	9	16	23	30
J	3	10	17	24	31
S	4	11	18	25	

1 : Hari buruh sedunia
19 : Hari Raya Waisak
30 : kenaikan isa Al Masih

June 2019						
M		2	9	16	23	#
S		3	10	17	24	
S		4	11	18	25	
R		5	12	19	26	
K		6	13	20	27	
J		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	

5-6 : hari Raya Idul Fitri
3 - 15 : libur sebelum dan sesudah puasa
17-29 : libur sebelum dan sesudah puasa

Ket:

Mengetahui,
Jember 9 Juli 2018
Kepala RA ASWAJA DMBULSARI

MULIHATUN ANA SRIYAH, S.Ag

		1.1.7 mulai menerima beberapa nabi sebagai utusan Allah dan nabi muhammad sebagai rosul Allah				√				√	√		√
	1.2 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan	1.2.1 mulai membiasakan mendo'akan teman yang sakit					√						
		1.2.2 terbiasa mengucapkan salam	√	√	√	√		√		√	√		
		1.2.3 terbiasa merawat dan menjaga lingkungan sekitar			√	√							
KI.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tau, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai, dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1.1 terbiasa menjaga lingkungan sekolah											
		2.1.2 terbiasa mengembalikan mainan pada tempatnya					√						

**TEMA DAN PROGRAM SEMESTER
SEMESTER 1 DAN 2
KELOMPOK A dan B**

No	SEMESTER	TEMA	SUB TEMA	MINGGU
1	SEMESTER 1	DIRIKU	Identitasku	1 MINGGU
2			Tubuhku	1 MINGGU
3			Kesukaanku	1 MINGGU
4			Keluargaku	1 MINGGU
5		NEGARAKU	Lambang Negara dan lagu nasional	1 MINGGU
6			Pahlawanku	1 MINGGU
7		BINATANG	Binatang halal dan haram	1 MINGGU
8			Binatang Qurban	1 MINGGU
9			Binatang air dan amphibi	1 MINGGU
10		LINGKUNGAN	Rumahku dan sekolahku	1 MINGGU
11			Desaku	1 MINGGU
12			Kotaku	1 MINGGU
13		ISLAM ITU INDAH	Rukun Islam	1 MINGGU
14			Rukun Iman	1 MINGGU
15			Wali Songo	1 MINGGU
16	Do'a - do'aku		1 MINGGU	
17	Hari Raya		1 MINGGU	
18	SEMESTER 2	REKREASI	Mengagumi ciptaan Allah	1 MINGGU
19			Tempat - tempat rekreasi	1 MINGGU
20	KENDARAAN	2	Darat	1 MINGGU
21			Laut dan Udara	1 MINGGU
22			Pakaian	1 MINGGU
23	BUDAYAKU	4	Makanan dan Minuman	1 MINGGU
24			Tempat - tempat ibadah	1 MINGGU
25			Permainan tradisional	1 MINGGU
26			Pohon	1 MINGGU
27	TANAMAN	3	Buah - buahan	1 MINGGU
28			Perdu	1 MINGGU
29			Media elektronika	1 MINGGU
30	ALAT KOMUNIKASI	2	Media Cetak	1 MINGGU
31			Air dan Api	1 MINGGU
32	AIR, API DAN UDARA	2	Udara	1 MINGGU
33			Tata Surya	1 MINGGU
34	ALAM SEMESTA	2	Gejala Alam	1 MINGGU
35			JUMLAH	34 Minggu (1 tahun)

BIODATA PENULIS



Nama : Siti Nur Rohmah
NIM : T201511058
Tempat tanggal lahir : Jember, 22 April 1984
Alamat : Dsn. Krangkongan RT 02 RW 17 Ds Tegalwangi
Kec. Umbulsari Kab. Jember
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
No Hp : 082140983276

Riwayat Pendidikan:

1990-1996 MI Miftahul Ulum 2 Krangkongan
1996-1999 MTS Bustanul Ulum Bulugading Langkap Bangsalsari
1999-2002 MA Bustanul Ulum Bulugading Langkap Bangsalsari
2015-2019 Program Studi S1 Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember