

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Berdirinya Roudlotul Athfal Muslimat NU Arrohman kecamatan Gebog Kabupaten Kudus dilatar belakangi karena belum adanya pendidikan anak usia dini di dukuh Grenggeng. Maka atas inisiatif masyarakat di dukuh grenggeng yang terdiri dari ketua RW dan ketua RT setempat, dan didukung oleh kepala desa beserta jajarannya bersepakat untuk mendirikan sekolah pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di dukuh Grenggeng Rt.004 Rw.011 desa Gondosari dengan nama RA Muslimat NU Arrohman.¹

Pada tanggal 13 Mei 2011 RA Muslimat NU Arrohman resmi didirikan dan pada tanggal 14 Mei 2011 kegiatan belajar mengajar (KBM) di RA Muslimat NU Arrohman resmi di mulai. Semula kegiatan belajar mengajar bertempat di rumah Bapak Mulyono dengan sarana dan prasarana seadanya. Seiring berjalannya waktu RA Muslimat NU Arrohman memiliki gedung sendiri yang dibangun diatas tanah milik bapak Mulyono yang diwaqafkan untuk RA Arrohman. Untuk dana pembangunan gedung sekolah, didapatkan dari Bapak H. Tas'an Wartono dan warga setempat. Pada tahun 2014 siswa-siswi RA Muslimat NU Arrohman resmi menempati gedung baru untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ditempati sampai sekarang.²

2. Visi Misi RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Adapun Visi, misi dan tujuan RA Arrohman adalah sebagai berikut:³

a. Visi

“Terbentuknya generasi yang Islami, mandiri, kreatif dan ceria.”

¹ Noor Afrokhah, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 1, transkrip.

² Kantor Kementerian Agama, *Kurikulum Raudhatul Athfal (RA) Arrohman Tahun Pelajaran 2019/2020* (Kudus: Ra Arrohman, 2019), 8.

³ Dokumentasi RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus tahun pelajaran 2020/2021. Dikutip pada tanggal 10 November 2020.

b. Indikator Visi

- 1) Secara Penampilan (Performance) menampakan sebagai lembaga yang bersih, rapi, indah dan modern.
- 2) Menjadi Pusat Pembinaan dan Pemantapan aqidah, ibadah, dan akhlak mulia
- 3) Menjadi pusat Pengembangan komponen kecakapan hidup (*life skill*)
- 4) Mempunyai prestasi akademik dan non akademik

c. Misi

- 1) Menanamkan pendidikan dasar agama Islam dengan yakin dan mantap (Iman)
- 2) Membiasakan berperilaku yang baik dan berakhlak yang mulia
- 3) Meningkatkan Mutu Pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan
- 4) Mengembangkan kemampuan berfikir logis, kritis, dan kreatif
- 5) Menumbuhkan sikap toleran, tanggung jawab, mandiri dan kecakapan emosional
- 6) Membentuk cinta kepada bangsa dan tanah air indonesia

d. Tujuan

- 1) Menjadikan anak sholih, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia
- 2) Menjadikan anak berprestasi sesuai kemampuannya
- 3) Menjadikan anak kreatif dan terampil

3. Sarana dan Prasarana RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

RA Arrohman mempunyai sarana dan prasarana guna menunjang berjalannya proses pembelajaran. Bangunan atau gedung sekolah merupakan salah satu sarana yang paling penting. Gedung RA Arrohman mempunyai luas 340^m. Seperti sekolah Taman Kanak-kanak pada umumnya, RA Arrohman memiliki tempat bermain yang berada di halaman sekolah.⁴ Berikut ini sarana dan prasarana yang dimiliki RA Arrohman:

⁴ Dokumentasi RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus tahun pelajaran 2020/2021. Dikutip pada tanggal 10 November 2020.

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang kelas	2 Unit
2.	Ruang kantor guru	1 Unit
3.	Toilet	2 Unit
4.	Tempat bermain	1 Unit

4. Keadaan Guru RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Jumlah guru atau pendidik yang ada di RA Arrohman ada 5, yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 4 guru kelas.⁵ Adapun data pendidik sebagai berikut:

- a. Noor Afrokhah, S.Pd (Kepala Sekolah)
- b. Chusnul Chotimah, S.I.Pust (Guru Kelas)
- c. Pujiati, S.Pd (Guru Kelas)
- d. Rhomadhonis Tiana, S.Pd. (Guru Kelas)
- e. Siti Wahyu Ningrum, S.Pd (Guru Kelas)

5. Keadaan Peserta Didik RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Peserta didik di RA Arrohman berasal dari desa Gondosari dan sekitarnya. Pada tahun ajaran 2020/2021 RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus jumlah keseluruhan peserta didik adalah 65 anak yang kemudia dibagi menjadi 2 kelompok. Adapun pembagian kelas yaitu kelas A dengan jumlah 44 anak yang terdiri dari 23 anak laki-laki dan 21 anak perempuan. Kelas B berjumlah 21 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.⁶

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Perencanaan dalam Menyiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Peneliti melakukan tiga pertemuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari RA Arrohman

⁵ Noor Afrokhah, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 1, transkrip.

⁶ Noor Afrokhah, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 1, transkrip.

Gondosari Gebog Kudus. Perencanaan disiapkan beberapa hari sebelum pelaksanaan. Perencanaan dalam menyiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka di RA Arrohman diantaranya yaitu:⁷

a. Pertemuan I

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada pertemuan ini Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dibuat untuk dilaksanakan satu kali pertemuan. RPPH dibuat oleh pendidik kemudian di ajukan kepada kepala sekolah untuk di teliti, dan jika sudah sesuai dengan ketentuan dan telah disetujui oleh kepala sekolah selanjutnya RPPH diserahkan kembali kepada pendidik yang bersangkutan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. RPPH berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran, serta metode dan media apa yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Mempersiapkan Tema Pembelajaran

Dalam penggunaan APE papan angka pendidik memilih tema keluarga sakinah dengan sub tema anggota keluarga, yaitu mengenai tugas seorang ibu mencuci pakaian dan menjemur pakaian. Hal ini sesuai dengan media APE papan angka yang dibuat oleh pendidik berupa papan angka yang bergambar menyerupai pakaian yang sedang dijemur.

3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan media pembelajaran dan semua kebutuhan yang digunakan untuk alat bantu mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Media pembelajaran yang disiapkan berupa alat peraga untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran. Media yang dipersiapkan yaitu Alat Permainan Edukatif “Papan Angka”. APE di desain untuk menarik perhatian anak guna merangsang kognitif, afektif dan psikomotor anak. Dengan menggunakan media

⁷ Observasi di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus tahun pelajaran 2020/2021, pada tanggal 10 November 2020.

pembelajaran bisa menambah semangat belajar anak. Media pembelajaran tersebut dengan gambar sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan yaitu tema keluarga sakinah.⁸

b. Pertemuan II

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada pertemuan ini Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dibuat untuk dilaksanakan satu kali pertemuan. Penyusunan RPPH hampir sama dengan pertemuan I, perbedaan hanya terletak pada metode pembelajaran. Apabila pada pertemuan I pada kegiatan apersepsi anak hanya dikenalkan lambang bilangan melalui papan angka, maka pada pertemuan II selain pengenalan lambang bilangan melalui papan angka, guru juga menambahkan metode bernyanyi “angka”.⁹

2) Mempersiapkan Tema Pembelajaran

Dalam penggunaan APE papan angka pendidik memilih tema yang sama pada pertemuan I yaitu tema keluarga dengan sub tema anggota keluarga. Pada pertemuan II ini pendidik membahas mengenai tugas seorang kakak, karena selain belajar kakak juga bisa membantu orang tua, misalnya membantu ibu mencuci dan menjemur pakaian mencuci piring, dan lain-lain.

3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

Langkah berikutnya ialah mempersiapkan media pendidikan serta seluruh kebutuhan yang digunakan buat perlengkapan bantu mengajar cocok dengan RPPH yang sudah terbuat. Media pendidikan berbentuk perlengkapan peraga buat mempermudah anak dalam menguasai pendidikan. Media yang dipersiapkan ialah Perlengkapan Game Edukatif “Papan Angka”. APE di desain buat menarik atensi anak guna memicu kognitif, afektif serta psikomotor anak. Dengan memakai media pendidikan dapat menaikkan semangat belajar anak. Media

⁸ Pujiati, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 2, transkrip

⁹ Dokumentasi RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus tahun pelajaran 2020/2021. Dikutip pada tanggal 10 November 2020.

pendidikan tersebut dengan foto cocok dengan tema serta sub tema yang sudah ditetapkan ialah tema keluarga sakinah..¹⁰

c. Pertemuan III

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada pertemuan ini Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dibuat untuk dilaksanakan satu kali pertemuan. Kegiatan sengaja dibuat berbeda pada pertemuan I dan pertemuan II. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan lebih fokus saat mengerjakan lembar kerja. Sehingga suasana kelas dapat lebih kondusif.

2) Mempersiapkan Tema Pembelajaran

Dalam penggunaan APE papan angka pendidik memilih tema keluarga sakinah dengan sub tema anggota keluarga dan membahas tentang ayah, yaitu mengenai tugas seorang ayah, selain bekerja mencari nafkah ayah juga dapat membantu ibu dengan menjemur pakaian menyiram bunga, membersihkan halaman rumah dan lain-lain.

3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan media pembelajaran dan segala kebutuhan yang digunakan untuk alat bantu mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Media pembelajaran berupa alat peraga untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran. Media yang dipersiapkan sama seperti media pada pertemuan I dan II yaitu Alat Permainan Edukatif “Papan Angka”.¹¹

2. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Setelah melakukan perencanaan, tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus.

¹⁰ Pujiati, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 2, transkrip.

¹¹ Pujiati, wawancara oleh penulis, 10 November, 2020, wawancara 2, transkrip

Pelaksanaan dalam menggunakan APE papan angka juga dibagi menjadi tiga pertemuan. Hal ini bertujuan agar memperoleh data yang yang dibutuhkan secara terperinci. Adapun pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan I



Gambar 4.1

Anak mengenal lambang bilangan pada pertemuan 1

Pertemuan pada minggu awal dilaksanakan pada hari Selasa bertepatan pada 10 November 2020. Aktivitas awal cocok dengan kerutinan di sekolah tersebut, saat sebelum anak masuk kelas, mereka hendak berkumpul di taman sekolah buat baris- berbaris, sehabis baris berbaris setelah itu anak masuk ke kelas serta melaksanakan senam pagi terlebih dulu. Sehabis itu barulah siswa masuk kelas melaksanakan doa bersama.

Sehabis menajaki doa bersama, aktivitas belajar di dalam kelas diawali. Pada aktivitas membuka pendidikan, aktivitas awal dibuka dengan salam. Pada dikala guru berikan salam, reaksi partisipan didik sangat beragam. Terdapat yang bersemangat menanggapi dengan semangat, terdapat yang cuma diam saja tidak bergairah belajar serta terdapat yang masih asyik bermain sendiri. Guru mengulang salam hingga 3 kali supaya seluruh anak fokus menanggapi salam.

Sehabis itu, guru mengajak kanak- kanak mengucapkan doa saat sebelum belajar bersama- sama saat sebelum pendidikan diawali. Aktivitas do' a dimulai dengan membaca doa saat sebelum belajar, asmaul husna, dan hafalan surat- surat pendek. Sehabis aktivitas do' a berakhir, guru berupaya membangkitkan semangat

belajar kanak-kanak dengan metode mengajak kanak-kanak buat menyanyi lagu tentang keluarga, serta tepuk anak sholeh dan lagu serta tepuk- tepuk yang cocok dengan tema. Pada aktivitas apersepsi anak dikenalkan lambang bilangan lewat kartu angka. Guru pula tidak kurang ingat buat mengabsen kedatangan anak kelompok B.

Pada aktivitas inti pendidikan, guru menarangkan tujuan dari pendidikan yang hendak dicoba oleh anak pada hari itu. Pada tema keluarga sakinah, guru memilah sub tema anggota keluarga dengan harapan kanak-kanak serta bisa paham siapa saja yang jadi anggota keluarga beserta tugas- tugasnya. Pada pertemuan ini guru berupaya menarangkan modul tentang salah satu tugas anggota keluarga ialah bunda dengan bahasa yang gampang difahami oleh anak. Guru pula memperkenalkan nyanyian tentang bunda buat menaikkan semangat belajar anak. Guru pula memakai sebagian media yang bisa mendukung dalam menarangkan modul. Media yang didatangkan pada hari itu berbentuk foto baju. Tidak hanya itu, periset pula hendak memakai media papan angka buat mengenalkan lambang bilangan 1- 10.

Saat sebelum anak melaksanakan tugasnya, guru menarangkan terlebih dulu aktivitas apa yang hendak dicoba oleh anak. Aktivitas pada hari itu merupakan memberi warna foto baju serta memakai media“ papan angka”. Fokus berarti dari aktivitas pendidikan pada tiap pertemuan sesungguhnya merupakan pemakaian media papan angka. Oleh sebab itu aktivitas pendidikan yang lain cumalah selaku pendukung buat melindungi atmosfer kelas supaya senantiasa kondusif sepanjang pemakaian media papan angka berlangsung. Pendidik mendemonstrasikan gimana metode memberi warna foto baju yang baik serta metode memakai papan angka. Seluruh anak nampak sangat bersemangat mencermati uraian dari guru. Mereka nampak sangat tertarik dengan media yang hendak digunakan. Guru pula mengajak anak buat memahami angka lewat kartu angka yang ditempel di media papan angka serta setelah itu hendak dibaca bersama- sama.

Sehabis seluruh anak berakhir dengan tugasnya, barulah guru memanggil anak secara bergiliran di depan kelas buat mulai memakai media papan angka. Pada awal mulanya, kanak-kanak berebut buat menemukan giliran terlebih dulu, tetapi supaya tidak memunculkan kegaduhan, guru berikan intruksi kepada anak kalau siapa yang tertib hendak menemukan giliran awal buat memakai media papan angka.

Guru memohon anak buat memasang angka pada foto wujud pakaian dengan jepitan pakaian di benang yang terpasang di papan kayu triplek (APE Papan Angka) yang sudah di sajikan oleh guru.



Gambar 4.2

Anak memasang lambang bilangan pada papan angka

Pada awal proses menggunakan media papan angka anak-anak masih kesulitan untuk memasang angka. Hal itu dikarenakan sebagian besar siswa masih belum memahami tentang angka. Guru harus membantu anak satu persatu untuk membaca angka dan menghitung jumlah gambar yang ada pada kartu angka yang di papan angka serta membimbing mereka menempelkan angka pada tempat yang benar. Setelah menggunakan media papan angka, anak dipersilahkan untuk istirahat. Pada saat selesai istirahat, anak dan guru melakukan *recalling* terhadap pembelajaran yang telah dipelajari pada hari itu dengan cara menghitung angka yang sudah ditempelkan anak di media papan angka. Kegiatan dilanjutkan pada kegiatan doa bersama sebelum pulang sekolah.

b. Pertemuan II



Gambar 4.3

Anak mengenal lambang bilangan pertemuan ke II

Pada pertemuan minggu kedua dilaksanakan pada hari Selasa bertepatan pada 17 November 2020. Bersumber pada refleksi dari pertemuan I, guru berupaya mengakrabkan diri dengan anak. Buat itu, guru pada hari ini berangkat lebih pagi dari umumnya guna dapat menyongsong kehadiran anak di gerbang sekolah. Usaha guru buat lebih dekat dengan anak disambut baik oleh anak beserta wali murid. Sebagian data terpaut dengan ciri anak pula di bisa dari orangtua anak. Perihal ini mempermudah guru buat menanggulangi kasus yang nantinya timbul kala proses belajar di dalam kelas berlangsung.

Kegiatan pertama, sebelum anak masuk kelas, mereka akan berkumpul di depan kelas kemudian melakukan baris berbaris, setelah baris berbaris anak-anak masuk kelas. Setelah masuk kelas anak-anak melakukan doa bersama, adapun doa yang di ucapkan adalah suratul fatihah, kemudian Asmaul Husna dan sholawat nariyah, setelah itu doa sebelum belajar di ucapkan bersama-sama, setelah itu barulah pelajaran di mulai. Setelah kegiatan do'a selesai, guru berusaha membangkitkan semangat belajar anak-anak dengan cara mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu tentang keluarga, dan tepuk anak sholeh serta lagu dan tepuk-tepuk yang sesuai dengan tema.

Setelah itu guru menanyakan berita kepada anak sekalian mengabsen kedatangan siswa kelompok B.

Berdasarkan refleksi dari pertemuan I tentang kemampuan kelas, hingga pada hari itu diadakannya sebagian ketentuan yang wajib dipatuhi anak. Ketentuan tersebut meliputi guru hendak memanggil anak yang tertib terlebih dulu pada dikala proses memakai media pendidikan, serta untuk anak yang tertib hendak memperoleh hadiah dari guru.

Kala seluruh anak menguasai ketentuan yang terbuat oleh guru, guru berupaya mengembalikan kefokusannya dengan metode mengajaknya menyanyi lagu angka sembari bergerak. Anak dipersilahkan berdiri serta bernyanyi bersama dengan gembira. Setelah itu aktivitas dilanjutkan dengan apersepsi dari aktivitas tadinya dan tanya jawab menimpa modul yang aka di informasikan. Modul pada hari itu berjudul keluarga sakinah serta sub tema anggota keluarga serta sub- sub tema merupakan kakak. Dalam penyampaian modul, guru berupaya membangkitkan keaktifan anak dengan tanya jawab tentang apa saja tugas- tugas kakak, serta pula pekerjaan rumah apa yang dapat di jalani oleh kakak di rumah dalam menolong bunda. Reaksi anak terhadap persoalan ini cukup baik. Mereka menanggapi persoalan tersebut cocok dengan apa yang mereka tahu serta apa yang mereka amati tiap hari, walaupun masih ada sebagian anak yang kurang aktif. berikutnya guru menarangkan aktivitas hari ini, ada pula aktivitas pada hari ini tidak hanya memakai papan angka ialah memberi warna serta menggunting foto wujud baju setelah itu menempelnya di novel lembar kerja anak.

Pendidik pulalah yang berupaya memperkenalkan perwujudan angka lewat media bernyanyi lagu angka dan menggerakkan tangan yang setelah itu diikuti oleh anak. Seluruh anak dengan seksama mencermati serta berupaya menajaki guru menggerakkan tangan. Guru pula mengulang lagu sampai dua kali. Sehabis itu aktivitas dilanjutkan dengan demonstrasi menimpa metode memberi warna dengan baik serta metode memakai papan angka. Hendak namun demonstrasi kali ini berlangsung lumayan pendek sebab anak telah memahaminya. paska melaksanakan demonstrasi, guru lekas memberikan lembar kerja pada anak serta memanggil anak secara bergilir di depan kelas buat

memakai papan angka. Pada dikala proses memakai papan angka. Mereka dengan riang memakai papan angka dengan perasaan senang.

Anak beserta guru melakukan *recalling* pada pembelajaran yang telah dilakukan dan guru mengulas kembali tentang bentuk angka melalui lagu “angka”. Sebelum pulang, anak-anak berdoa secara bersama-sama.

c. Pertemuan III



Gambar 4.4

Anak mengenal lambang bilangan pertemuan ke III

Untuk ketemuan minggu ke-3 ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 November 2020. Kegiatan awal sesuai dengan kebiasaan di sekolah tersebut seperti pada pertemuan I dan II. Pada pertemuan III ini anak lebih antusias dan lebih tertib dibanding dengan pertemuan sebelumnya, sehingga guru tidak perlu memberikan aturan-aturan agar anak menjadi tertib. Setelah itu, guru menyuruh anak-anak untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai seperti pada pertemuan I dan II. Setelah kegiatan berdo'a selesai, guru mengupayakan untuk membangkitkan semangat belajar anak-anak dengan cara mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu tentang keluarga, dan tepuk anak sholeh serta lagu dan tepuk-tepuk yang sesuai dengan tema. Guru juga tidak lupa untuk mengabsen kehadiran anak kelompok B.

Setelah itu anak disuruh buat berdiri dan bernyanyi bersama dengan atmosfer riang serta bergembira. Setelah itu aktivitas dilanjutkan dengan apersepsi dari aktivitas tadinya serta tanya jawab menimpa wujud angka lewat bernyanyi lagu angka yang sudah dinyanyikan pada

pertemuan II dan menggerakkan tangan yang setelah itu diikuti oleh anak. Seluruh anak dengan seksama mencermati serta berupaya menajajaki guru menggerakkan tangan. Kanak-kanak nampak telah mulai hafal tentang lagu yang sudah dinyanyikan.

Setelah itu guru mulai memberikan selembar kertas buat anak. Tujuan guru memberikan kertas ini merupakan buat menulis angka di kertas tersebut yang diiringi dengan lagu “ angka”. Guru terlebih dahulu mencontohkan gimana metode menulis angka sembari bernyanyi. Guru pula menolong anak buat menulis angka pada kertas yang sudah dibagikan.

kemudian aktivitas dilanjutkan dengan demonstrasi menimpa metode menulis/ menebali dengan baik serta metode memakai papan angka. Hendak namun demonstrasi kali ini berlangsung lumayan pendek sebab anak telah memahaminya. Sehabis melaksanakan demonstrasi, guru lekas memanggil anak secara bergilir di depan kelas buat memakai papan angka. Pada dikala proses memakai papan angka. Mereka dengan riang memakai papan angka dengan perasaan senang. Sehabis bernyanyi sembari menulis angka, anak diajak guru buat membaca angka yang mereka tulis. Tujuannya merupakan anak lebih menguasai apa yang mereka tulis.

Pada proses pemakaian media papan angka ini, kenaikan telah mulai nampak pada keahlian anak dalam membedakan angka 1- 10. Anak pula nampak bahagia serta tertarik dengan media papan angka. Sehabis seluruh berakhir memakai papan angka, anak melekat lembar kerja yang sudah dikerjakan di papan tulis serta setelah itu rehat. Sehabis isirahat, guru melaksanakan *recalling* pada aktivitas yang telah anak jalani hari itu. Guru pula membahas modul tentang angka dengan harapan pertemuan III ini bisa sukses. Setelah itu saat sebelum kembali anak diajak doa bersama.

3. Hasil dari Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Berdasarkan hasil observasi dari Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini

kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Hasil pertemuan I diperoleh dari dua tipe informasi, ialah hasil dari evaluasi soal kerja anak serta dialog dengan guru kelas. Evaluasi lembar kerja didasarkan pada novel pegangan anak dengan penanda memahami pelambang bilangan 1- 10, ialah menghubungkan barang konkrit dengan pelambang bilangan 1- 10. Pada aktivitas pertemuan I ini masih ada anak yang belum menggapai ketuntasan belajar. Mereka belum dapat memahami lambang bilangan 1- 10 dengan baik.

Bagi guru kelas A1, ada sebagian perihal yang menimbulkan keahlian memahami lambang pebilangan 1- 10 rendah. Salah satunya ialah sedikitnya dana buat menghasilkan media pendidikan dalam rangka mengenalkan lambang pebilangan 1- 10. Dampaknya anak kurang diberi peluang mengenalkan lambang bilangan lewat benda- benda konkrit. Sepanjang mengajar di dalam kelas, guru membagikan penjelasan cuma sebatas tata cara ceramah.

Bersumber pada observasi yang dicoba oleh periset pada pertemuan I, guru kelas B kurang membagikan motivasi belajar sepanjang proses pendidikan berlangsung. Guru cuma melaksanakan aktivitas pendidikan cocok dengan tuntutan RPPH(Rencana Penerapan Pendidikan Setiap hari) tanpa diiringi dengan alterasi penguatan yang meningkatkan semangat belajar.

Bersumber pada paparan diatas, hingga bisa disimpulkan kalau tingkatan keahlian anak dalam memahami lambang bilangan 1- 10 masih rendah serta belumenuhi kriteria evaluasi ketuntasan belajar. Berikut ini tabel hasil keahlian memahami lambang bilangan anak:

Tabel 4.2
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Pertemuan I

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1.	Aji	-	-	V	-
2.	Amira	-	V	-	-
3.	Aqila	-	-	-	V
4.	Bibah	-	V	-	-
5.	Elen	-	V	-	-
6.	Evan	-	V	-	-
7.	Faiq	-	-	V	-
8.	Fajar	-	-	V	-
9.	Jihan	-	V	-	-
10.	Keylfin	-	-	-	V
11.	Ma'wa	-	V	-	-
12.	Mifta	-	V	-	-
13.	Nafisha	-	V	-	-
14.	Naila	-	-	V	-
15.	Najwa	-	V	-	-
16.	Raihan	-	V	-	-
17.	Raya	-	V	-	-
18.	Zaenal	-	V	-	-
19.	Zidan	-	V	-	-
20.	Zhafira	-	-	V	-
21.	Zuna	-	V	-	-

Keterangan:

BB : Belum

Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai
Harapan

BSB : Berkembang Sangat
Baik

Pada ketemuan ke II ini hal yang menjadi kekurangan pada pertemuan I diperbarui supaya mendapatkan kenaikan dari pertemuan tadinya. Pendidik meningkatkan tata cara bernyanyi lagu“ angka” buat mengenalkan pelambang bilangan 1- 10 pada anak. Tidak hanya itu buat melindungi kekondusifan kelas, pendidik berupaya membuat sebagian peraturan yang wajib dipatuhi sepanjang proses belajar.

Pada ketemuan II ini pemakaian media papan angka buat tingkatan keahlian anak memahami lambang bilangan 1- 10 pula belum dapat dikatakan sukses, tetapi hadapi kenaikan.

Terdapat sebagian aspek yang membuat pertemuan II ini masih belum dapat dikataka sukses walaupun mengalami peningkatan. Aspek tersebut disebabkan

masih ada sebagian anak yang belum dapat membedakan angka 1-10, paling utama membedakan antara angka 6 dan 9. Berikut ini tabel hasil keahlian lambing bilangan anak:

Tabel 4.3
Hasil Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Anak
Pertemuan II

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1.	Aji	-	-	-	V
2.	Amira	-	-	V	-
3.	Aqila	-	-	-	V
4.	Bibah	-	V	-	-
5.	Elen	-	-	V	-
6.	Evan	-	-	V	-
7.	Faiq	-	-	-	V
8.	Fajar	-	-	-	V
9.	Jihan	-	-	V	-
10.	Keylfin	-	-	-	V
11.	Ma'wa	-	V	-	-
12.	Mifta	-	-	V	-
13.	Nafisha	-	V	-	-
14.	Naila	-	-	-	V
15.	Najwa	-	V	-	-
16.	Raihan	-	-	V	-
17.	Raya	-	-	V	-
18.	Zaenal	-	V	-	-
19.	Zidan	-	-	V	-
20.	Zhafira	-	-	-	V
21.	Zuna	-	-	V	-

Keterangan:

BB : Belum Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 MB : Mulai Berkembang BSB : Berkembang Sangat Baik

b. Pertemuan III

Pada pertemuan ke-III ini pemakaian media papan angka buat tingkatkan keahlian anak memahami lambang bilangan 1- 10 telah bisa dikatakan sukses. Sehingga riset dihentikan pada pertemuan III. Keberhasilan riset dalam pertemuan III ini disebabkan revisi terhadap hasil refleksi dari pertemuan I serta pertemuan II. Pada pertemuan III ini guru berupaya betul- betul menghafal runtutan

aktivitas yang terdapat di RPPH, pendidikan pengenalan angka 1- 10 lebih difokuskan lagi khususnya pada angka 6 serta 9, guru sanggup mendesain wujud aktivitas pendidikan yang sanggup membuat anak lebih fokus semacam menjiplak serta menggunting foto simpel. Sehingga atmosfer kelas lebih kondusif serta pendidikan lebih aman serta mengasyikkan. Berikut ini tabel hasil kemampuan memahami lambang bilangan anak:

Tabel 4.4
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan
Anak
Pertemuan III

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1.	Aji	-	-	-	V
2.	Amira	-	-	V	-
3.	Aqila	-	-	-	V
4.	Bibah	-	-	V	-
5.	Elen	-	-	-	V
6.	Evan	-	-	-	V
7.	Faiq	-	-	-	V
8.	Fajar	-	-	-	V
9.	Jihan	-	-	V	-
10.	Keylfin	-	-	-	V
11.	Ma'wa	-	-	V	-
12.	Mifta	-	-	-	V
13.	Nafisha	-	-	-	V
14.	Naila	-	-	-	V
15.	Najwa	-	-	V	-
16.	Raihan	-	-	-	V
17.	Raya	-	-	-	V
18.	Zaenal	-	-	V	-
19.	Zidan	-	-	-	V
20.	Zhafira	-	-	-	V
21.	Zuna	-	-	-	V

Keterangan:

BB : Belum Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 MB : Mulai Berkembang BSB : Berkembang Sangat Baik

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Perencanaan dalam Menyiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Perencanaan yakni proses aktivitas buat mempersiapkan secara sistematis kegiatan- kegiatan yang hendak dicoba guna menggapai tujuan tertentu.¹² Perencanaan yang baik hendak penuh persyaratan- persyaratan serta langkah- langkah perencanaan dengan baik sehingga hendak membagikan khasiat untuk pengguna perencanaan itu sendiri. Dalam dunia pembelajaran perencanaan ialah pedoman yang wajib terbuat serta dilaksanakan sehingga usaha pencapaian tujuan lembaga itu bisa efisien serta efektif.¹³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti terhadap guru kelas B, perencanaan yang dilakukan dalam menyiapkan alat permainan edukatif (APE) papan angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus terdiri dari tiga hal, antara lain sebagai berikut:

a. Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

RPPH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari. RPPH terdiri atas kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup.

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap kepala sekolah, pendidik membuat RPPH untuk satu kali pembelajaran tatap muka. RPPH yang dibuat berdasarkan pada keadaan anak dan tujuan pembelajaran tersebut. Dengan RPPH pembelajaran dapat terarahkan karena didalamnya sudah dicantumkan tahap-tahap apa saja yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga bisa menentukan metode apa yang akan digunakan. Metode yang digunakan guru juga berbeda-beda sehingga anak tidak merasa bosan.

¹² Ara Hidayat, *Pengelolaan Pendidikan; Konsep, Prinsip dan Aplikasi dalam Mengelola Sekolah dan Madrasah* (Bandung: Kaukasa, 2009), 23.

¹³ Ara Hidayat, *Pengelolaan Pendidikan; Konsep, Prinsip dan Aplikasi dalam Mengelola Sekolah dan Madrasah* (Bandung: Kaukasa, 2009), 25.

b. Mempersiapkan Tema Pembelajaran

Tema merupakan pokok bahasan yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi rumusan-rumusan kemampuan. Tema-tema dalam program kegiatan belajar TK sangat banyak yang secara umum disusun dari lingkungan terdekat sampai lingkungan terjauh.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah, di RA Arrohman dalam satu semester terdiri dari 17 minggu yang dibagi menjadi 4 tema, dan masing-masing tema mempunyai kurun waktu yang berbeda.

c. Mempersiapkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak.¹⁵ Media pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik sesuai dengan apa yang ada di dalam RPPH. Dalam pemilihan media pembelajaran guru selalu melihat pada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai oleh anak.

Pendidik memilih APE papan angka sebagai media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam belajar mengenal lambang bilangan dengan alasan papan angka mempunyai bentuk yang menarik bagi anak, sehingga anak tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.

2. Analisis Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Bersumber dari hasil riset ini yang sudah dilaksanakan nampak jika motivasi pendidikan sangat dibutuhkan selaku semangat pendidikan kepada anak. Motivasi yang rendah nampak dari kurangnya ketertarikan anak pada pendidikan, minimnya semangat dalam belajar yang diisyrati dengan minimnya partisipasi serta keaktifan dalam pendidikan, minimnya intensitas serta keuletan dalam mengerjakan tugas. Motivasi anak buat belajar senantiasa jadi focus atensi guru

¹⁴ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 3.6.

¹⁵ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 4.11.

dalam pengelolaan pendidikan anak.¹⁶ Dikala proses pendidikan diiringi dengan motivasi yang diberikan oleh guru, hingga bersemangat belajar anak jadi bertambah. Tujuan pemotivasian belajar disini ialah meningkatkan kepuasan belajar dalam diri anak. Ada pula respon kepuasan belajar dalam diri anak ditunjukkan pada dikala anak senantiasa berupaya memakai papan angka walaupun hadapi kegagalan. Mereka terus berupaya memakai media tersebut sampai pada akhir dikerjakannya pertemuan.

Hadirnya media papan angka dalam modul memahami lambang bilangan 1- 10 dinilai sangat pas dicoba kala keahlian anak memahami lambang bilangan 1- 10 rendah. Media papan angka diharapkan sanggup tingkatan keahlian anak dalam memahami lambang bilangan 1- 10. Perihal ini teruji dari hasil keahlian belajar anak dari tiap- tiap pertemuan yang menampilkan kenaikan belajar.

Kedudukan guru dalam mempraktikkan sebagian strategi dalam mengajar sepanjang proses riset dinilai sangat efisien dalam tingkatan keahlian anak dalam memahami lambang bilangan 1- 10. Sebagian strategi yang dicoba oleh guru meliputi:

- a) Desain aktivitas pendidikan yang bermacam- macam membuat anak merasa tidak bosan dalam belajar. Pada RPPH pertemuan I, II, serta III ada aktivitas pendidikan yang bermacam- macam serta berbeda pada masing- masing pertemuan. Aktivitas pendidikan disesuaikan dengan ciri serta tingkatan umur anak. Salah satunya ialah, memberi warna, menggunting, serta menggambar wujud simpel supaya anak bisa melaksanakannya secara mandiri. Perihal ini cocok dengan komentar Desmita kalau pada umur ini anak bisa melaksanakan tindakan- tindakan tertentu secara akurat.¹⁷
- b) Terdapatnya tata cara bernyanyi yang bisa menegaskan anak tentang bentuk- bentuk angka 1- 10. Pada pertemuan II serta III terencana didatangkan nyanyian lagu“ angka” dengan tujuan supaya anak lebih hafal wujud dari tiap- tiap angka. Sebab lewat bernyanyi bisa

¹⁶ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 2.14.

¹⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 129.

meningkatkan energi tarik dalam pendidikan serta selaku jembatan dalam mengingat modul pendidikan. Perihal ini pula teruji kala terdapatnya tata cara bernyanyi pada pertemuan II, anak lebih siap menerima pendidikan serta lebih menghafal wujud angka walaupun tidak secara totalitas.

Selain menggunakan APE papan angka guru juga menggunakan strategi dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Adapun strategi yang digunakan oleh guru di RA Arrohman yaitu strategi tanya jawab dan menyanyi. Strategi tanya jawab dilakukan dengan tujuan agar anak ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan bisa mengeksplor pengetahuan anak. Sedangkan strategi bernyanyi dilakukan agar anak tidak merasa bosan pada saat proses belajar berlangsung. Tidak hanya bersenang-senang menyanyi juga merupakan hal yang mudah ditangkap dan dihafal oleh anak. Hal ini sesuai dengan pendapat M. Fadillah bahwa “Bernyanyi bisa membuat suasana belajar menjadi riang dan bersemangat sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Dengan menggunakan nyanyian dalam setiap pembelajaran anak akan mampu merangsang perkembangannya, khususnya dalam berbahasa dan berinteraksi dengan lingkungannya”.¹⁸

3. Analisis Hasil dari Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus

Bersumber pada informasi hasil wawancara serta observasi yang diperoleh oleh periset sepanjang pertemuan I hingga III diperoleh kalau pemakaian Perlengkapan Game edukatif (APE) papan angka dapat dikatakan sukses. Perihal ini nampak dari kenaikan yang dilihat dari sebagian pertemuan yang dicoba oleh pendidik.

Pada pertemuan I diperoleh hasil kalau tingkatan keahlian anak dalam memahami lambang bilangan 1- 10 masih rendah serta belumenuhi kriteria evaluasi ketuntasan belajar. Pada pertemuan II ini pemakaian media papan angka buat tingkatan keahlian anak memahami lambang bilangan 1- 10 pula belum dapat dikatakan sukses, tetapi hadapi

¹⁸ M.Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), 42-43.

kenaikan. Pada pertemuan III ini pemakaian media papan angka buat tingkatkan keahlian anak memahami lambang bilangan 1- 10 telah bisa dikatakan sukses. Keberhasilan ini di amati dari meningkatnya keahlian anak dalam memahami lambang bilangan 1- 10 serta telah penuh penanda keahlian memahami lambang bilangan ialah anak sanggup melafalkan lambang bilangan 1- 10, sanggup membuktikan lambang bilangan 1- 10, sanggup membedakan lambang bilangan 1- 10, serta sanggup mengurutkankan lambang bilangan 1- 10.¹⁹

Berikut ini tabel hasil keahlian memahami lambang bilangan anak mulai pertemuan I-III:

Tabel 4.5
Analisis Data Hasil Kemampuan Pengenalan Lambang Bilangan Anak

No	Hasil Capaian Anak	Pertemuan		
		I	II	III
1.	BB	0	0	0
2.	MB	14	5	0
3.	BSH	5	9	6
4.	BSB	2	7	15
	Jumlah	21	21	21

Penggunaan metode triangulasi dalam penelitian ini dianggap sudah sesuai. Dengan digunakannya triangulasi peneliti dapat memperoleh data yang lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan satu metode saja dalam sebuah penelitian. Metode triangulasi mempunyai kelebihan yaitu bisa memperoleh data yang akurat dan kebenaran hasil yang di inginkan, bisa meningkatkan kedalaman pemahaman peneliti baik mengenai fenomena yang ingin diteliti ataupun konteks dimana fenomena itu muncul.

¹⁹ Dina Puspita Sari. dkk., “*Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*”, Jurnal pendidikan anak, vol 5, no 1 (2019), diakses pada tanggal 16 Agustus 2020, doi: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id>