

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MEMBACA MENULIS
MENGHITUNG (CALISTUNG) MELALUI BERMAIN DI KELAS B
RA MUSLIMAT NU CONGKRANG 2 MUNTILAN, MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Ahmad Misbah Muzakky

NIM: 13430046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Misbah Muzakky

NIM : 13430046

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata ditemukan hari terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 23 Februari 2018

Yang menyatakan,



Ahamad Misbah Muzakky



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05/03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Ahmad Misbah Muzakky

NIM : 13430046

Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Calistung melalui Bermain di Kelas B
RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Progam Studi PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang pendidikan agama Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi / tugas akhir saudara tersebut di atas agar segera dapat di munaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 Februari 2018

Pembimbing

Dr. Sigit Purnama, M.Pd.



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
FM-UINSK-BM-05/03/RO

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
Nomor: B-0042/Un.02/DT/PP.009/04/2018

Skripsi/Tugas Akhir berjudul:

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MEMBACA MENULIS MENGHITUNG
(CALISTUNG) MELALUI BERMAIN DI KELAS B RA MUSLIMAT NU
CONGKRANG 2 MUNTILAN, MAGELANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Ahmad Misbah Muzakky
NIM : 13430046
Telah dimunaqosyahkan pada: Senin, 05 Maret 2018
Nilai Munaqosyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



Penguji I,

Rohinah, S.Pd., M.A
NIP. 19800420 201101 2 004

Penguji II,

Drs. H. Suisyanto, M.A
NIP. 19621025 199603 1 001

Yogyakarta, 20 APR 2018

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. Ahmad Arifi, M. Ag
NIP. 19661121 199203 1 002

MOTTO

“Belajar di waktu kecil seperti lukisan di atas batu.”¹

(HR. Baihaqi dan Thabrani)

¹ Abdullah Nashih Ulwan, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Pustaka Amani : Jakarta, 2007), hlm. 609

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini penulis persembahkan untuk :

Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ وَالْإِسْلَامِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ, عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah SWT, yang telah memberi taufik, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari zaman jamilyah menuju jalan yang terang benderang seperti saat ini.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuannya yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya.
2. Ibu Dr. Erni Munastiwi, M.M selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Bapak Dr.Sigit Purnama, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasihat kepada peneliti selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan saran, kritik, arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, dan memberi nasihat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
5. Ibu Sa'baniyatul Masrivah S. Pd. AUD selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, yang telah memberikan izin untu mengadakan penelitian di RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan.
6. Siswa-siswi kelas B RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan atas ketersediannya menjadi responden dalam pengambilan data.
7. Kedua orangtua Ibu Siti Aminah dan Alm. Bapak Sutandar yang tak lelah mendoakan dan mengingatkan peneliti untuk semangat menulis skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.

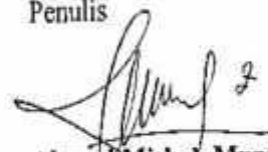
9. Teman-temanku di PIAUD angkatan 2013 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.

10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu dalam pengantar ini. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 5 Februari 2018

Penulis



Ahmad Misbah Muzakky

NIM.13430046

ABSTRAK

AHMAD MISBAH MUZAKKY. *Implementasi pembelajaran calistung melalui bermain di Kelas B RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Pembelajaran Calistung anak usia dini menimbulkan banyak pro kontra di masyarakat karena dianggap menekan anak dalam pemaksaan belajar sehingga berdampak buruk pada mental anak.. Beberapa media sosial maupun media massa juga banyak yang menyebarkan isu-isu terkait dengan tidak diperolehkannya pembelajaran calistung diterapkan pada anak usia dini karena dapat berdampak buruk pada mental anak.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan tema mengenai pembelajaran calistung melalui bermain yang dilaksanakan di RA Muslimat NU 2 Congkrang yang berada di Muntilan Magelang.. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan observasi sebagai bentuk pengambilan data. Analisis data dalam penelitian ini, kesimpulan dan pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik.

Hasil penelitian di lapangan tentang pembeajaran calistung anak usia dini melalui bermain menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran membaca (bermain seorang diri terdapat bebrapa kegiatan bermain yaitu bermain balok huruf, bermain puzzle dan bermain plastisin, bermain pararel yaitu meliputi bermain kumpul kata dan bermain pasang huruf, dan bermain kooperatif yaitu bermain susun kata), pembelajaran menulis (Adapun bermain pararel yaitu kegiatan bermain balok huruf, sedangkan bermain kooperatif meliputi bermain transaksi bank) dan pembelajaran berhitung (bermain pararel yaitu bermain manik-manik warna, bermain asosiatif yaitu bermain pasaran dan bermain kooperatif yaitu bermain susun balok angka dan bermain pasar rakyat) (2) dampak positif pembelajaran membaca (kemampuan anak yang dapat memahami kalimat sederhana, perintah atau himbauan.), pembelajaran menulis (minimal anak mampu menulis namanya sendiri dengan ejaan yang benar) dan pembelajaran berhitung (anak paham dengan nama, urutan dan konsep angka satu sampai dua puluh). Adapun dampak negative dari pembelajaran calistung pada anak usia dini tidak ada menurut hasil penelitian di lapangan.

Kata kunci: Pembelajaran Calistung, Anak Usia Dini, Bermain

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN ABSTRAK	x
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiii
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kajian Pustaka	10
E. Kajian Teori	13
BAB II METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	45
B. Desain Penelitian	45
C. Waktu dan Tempat Penelitian	47
D. Metode Pengumpulan Data	47
E. Penentuan Sumber Data	50
F. Metode Analisis Data	51
G. Uji Keabsahan Data	52
H. Sistematika Penulisan	53

BAB III PAPARAN DATA	55
A. Letak Geografis	55
B. Sejarah	55
C. Visi dan Misi	57
D. Struktur Organisasi	58
E. Keadaan Guru Karyawan	59
F. Keadaan Siswa	61
G. Sarana Prasarana	62
H. Paparan Data	65
I. Temuan Peneliti	106
BAB IV PEMBAHASAN	122
A. Pembelajaran Calistung Anak Usia Dini melalui Bermain di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan	122
B. Hasil dari Pembelajaran Calistung melalui Bermain di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan	127
BAB V PENUTUP	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Pendidik RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan	56
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas B RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan	57
Tabel 3.3 Daftar Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Calistung	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Kegiatan Bermain Balok Huruf	103
Bagan 3.2 Alur Kegiatan Bermain Puzzle	104
Bagan 3.3 Alur Kegiatan Bermain Plastisin	105
Bagan 3.4 Alur Kegiatan Bermain Kumpul Kata	106
Bagan 3.5 Alur Kegiatan Bermain Pasang Huruf	107
Bagan 3.6 Alur Kegiatan Bermain Susun Kata	108
Bagan 3.7 Alur Kegiatan Bermain Kotak Peraba	109
Bagan 3.8 Alur Kegiatan Bermain Transaksi Bank	110
Bagan 3.9 Alur Kegiatan Bermain Manik Warna	111
Bagan 3.10 Alur Kegiatan Bermain Pasaran	112
Bagan 3.11 Alur Kegiatan Bermain Susun Balok Angka	113
Bagan 3.12 Alur Kegiatan Bermain Pasar Rakyat	114
Bagan 3.13 Hasil Kegiatan Bermain Menulis	115
Bagan 3.14 Hasil Kegiatan Bermain Membaca	115
Bagan 3.15 Hasil Kegiatan Bermain Menghitung	116
Bagan 3.16 Dampak Negatif Pembelajaran Calistung melalui Bermain	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Anak Sedang bermain Balok	61
Gambar 3.2 Anak Bermain Puzzle	64
Gambar 3.3 Anak Duduk Melingkar saat Bermain Plastisin	66
Gambar 3.4 Anak sedang Membentuk Plastisin menjadi Nama	66
Gambar 3.5 Anak sedang Membentuk Plastisin menjadi Angka	66
Gambar 3.6 Proses Bermain Kumpul Kata	68
Gambar 3.7 Anak Mencocokkan Huruf Depan	70
Gambar 3.8 Anak sedang Memasang Huruf	71
Gambar 3.9 Anak Bermain Puzzle Huruf	73
Gambar 3.10 Anak sedang Menyusun Kata	74
Gambar 3.11 Guru sedang Menunjukkan Kartu Kata	76
Bambar 3.12 Kegiatan Bermain Kotak Peraba	78
Gambar 3.13 Proses Bermain Kotak Peraba	79
Gambar 3.14 Anak sedang Menulis Warna	81
Gambar 3.15 Anak sedang Menabung	82
Gambar 3.16 Area Bermain Manik Warna	85
Gambar 3.17 Anak sedang Menghitung Manik Warna	85
Gambar 3.18 Anak Menulis Warna	85
Gambar 3.19 Anak sedang Menempel Kertas	88
Gambar 3.20 Anak sedang Menulis Angka	88
Gambar 3.21 Anak sedang Bermain Pasaran	89
Gambar 3.22 Guru Menjelaskan Aturan Main Pasar Rakyat	91
Gambar 3.23 Anak Memperlihatkan Uang Mainan	91
Gambar 3.24 Suasana Kegiatan Bermain Pasar Rakyat	92
Gambar 3.25 Evaluasi Bermain Pasar Rakyat	94

Gambar 3.26 Variasi Evaluasi dari Guru	94
Gambar 3.27 Anak Menyusun Balok Angka	95
Gambar 3.28 Anak Menyusun Balok yang Runtuh	96
Gambar 3.29 Anak sedang Mengurutkan Angka	98
Gambar 3.30 Anak Sedang Menulis	99
Gambar 3.31 Anak sedang Membaca	100
Gambar 3.32 Anak sedang Menghitung	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Pedoman Pengambilan Data
Lampiran II	: Hasil Wawancara
Lampiran III	: Foto Dokumentasi
Lampiran IV	: Catatan Lapangan
Lampiran V	: Data Ceklist Anak
Lampiran VI	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Lampiran VII	: Penunjukkan Pembimbing Skripsi
Lampiran VIII	: Bukti Seminar Proposal
Lampiran IX	: Bukti Bimbingan
Lampiran X	: Sertifikat Magang
Lampiran XI	: Sertifikat KKN
Lampiran XII	: Sertifikat ICT
Lampiran XIII	: Sertifikat TOEC
Lampiran XIV	: Sertifikat IKLA
Lampiran XV	: Sertifikat PKTQ
Lampiran XVI	: Sertifikat Sospem
Lampiran XVII	: Sertifikat OPAC
Lampiran XVIII	: Curriculum Vitae

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang penting dan bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi cerdas dan kuat. Dewasa ini banyak masyarakat yang mendirikan berbagai lembaga pendidikan anak-anak usia dini. Hal itu terjadi bukan saja di negara-negara yang sudah maju, melainkan juga di beberapa negara yang belum, termasuk Indonesia. Masyarakat Indonesia pada umumnya, terutama melalui yayasan-yayasan pendidikan swasta dan organisasi, telah banyak yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini di seluruh pelosok tanah air. Fungsi PAUD juga dianggap sebagai salah satu cara untuk menciptakan bibit-bibit unggul untuk masa depan bangsa, karena pada usia dini itulah anak-anak akan melewati masa keemasan (*golden age*). Masa-masa dimana kemampuan otak anak untuk menyerap informasi apapun yang diberikan akan berdampak bagi si anak dikemudian hari.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 poin 14, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Di zaman yang semakin kompetitif ini seperti sekarang, anak TK sekalipun menghadapi tuntutan akademis yang semakin tinggi.

Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014, yang menjabarkan tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan bahasa. Beberapa indikator yang harus dikembangkan anak diantaranya anak dapat mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini). Berdasarkan STPPA tersebut, Calistung merupakan salah satu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang harus dicapai oleh anak usia 5-6 tahun sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Calistung pada anak usia dini telah terintegrasi didalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), namun masih bersifat konsep dasar.²

Persoalan membaca menulis dan berhitung merupakan fenomena tersendiri. Fenomena tersebut semakin hangat dibicarakan para orangtua yang

² Sigit Purnama& Asyruni Multahada, *Variasi Media Dalam Mengajarkan Calistung Di Raudlatul Athfal Babul Jannah Sambas*, Jurnal Pendidikan Anak 2016, hlm.2-3. (Online), Vol. 2 (2), diakses 25 Maret 2017

memiliki anak usia dini karena mereka khawatir anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran disekolah jika sedari awal belum dibekali keterampilan calistung. Misalnya, untuk dapat diterima di SD, anak diharapkan sudah mampu menyalin tulisan dari papan tulis dengan menggunakan huruf sambung. Selain itu, juga harus mampu memahami instruksi tertulis dan menulis apa yang didiktekan oleh guru. Beratnya lagi, tulisan itupun tidak boleh melewati garis buku. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak TK yang secara mandiri mengupayakan pembelajaran membaca bagi murid-muridnya. Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan agar bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebelum masuk sekolah dasar.³

Tidak heran apabila rata-rata orang tua dan satuan PAUD di Indonesia menginginkan adanya pelaksanaan calistung untuk anak usia dini, demi mempersiapkan bakal anak dalam menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tuntutan tinggi seperti itulah yang sering menjadi dilema bagi pendidik dan orangtua. Di satu pihak, mereka memahami bahwa anak-anak usia dini masih berada dalam tahap di mana mereka bisa menikmati kebebasan untuk bermain. Di lain pihak, mereka harus disiapkan untuk memenuhi apa yang dituntut di SD. Sayangnya, untuk memenuhi tuntutan itu, tidak sedikit pendidik dan orangtua yang menjejali anak-anak dengan

³ Igea Siswanto & Sri Lestari, *Pedoman bagi Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*, (Yogyakarta : ANDI, 2012), hlm.10

berbagai lembar kerja setiap hari sejak dini. Lembar kerja boleh saja diberikan kepada anak, tetapi perlu diimbangi dengan kegiatan khas anak usia dini, yaitu bermain.

Namun kenyataan di lapangan, pembelajaran Calistung pada anak usia dini menuai kontroversi di kalangan masyarakat. Beberapa media sosial maupun media massa banyak yang menyebarkan isu-isu terkait dengan tidak diperolehkannya pembelajaran calistung diterapkan pada anak usia dini karena dapat berdampak buruk pada mental anak.⁴ Perbedaan definisi belajar menjadi pangkal persoalan dalam mempelajari apa pun, termasuk belajar calistung. Selama bertahun-tahun, belajar telah menjadi istilah yang mewakili kegiatan yang begitu serius, menguras pikiran dan konsentrasi. Oleh karena itu, permainan dan nyanyian tidaklah dikatakan sebagai 'belajar' walaupun mungkin isi permainan dan nyanyian adalah ilmu pengetahuan.

Teori psikologi perkembangan Jean Piaget selama ini telah menjadi rujukan utama kurikulum TK dan bahkan pendidikan secara umum. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung secara tidak langsung dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak di bawah usia 7 tahun. Piaget beranggapan bahwa pada usia dibawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Fase itu adalah fase dimana anak-anak dianggap sudah bisa berpikir terstruktur.

⁴ Endro Yuwanto, *Balita Diajarkan Calistung, saat SD Potensi Terkena Mental Hectic*, dalam <http://www.republik.co.id>. Akses tanggal 12 Maret 2018

Sementara itu, kegiatan belajar calistung sendiri didefinisikan sebagai kegiatan yang memerlukan cara berpikir terstruktur sehingga tidak cocok diajarkan kepada anak-anak TK yang masih berusia balita. Pesan yang ditangkap dari teori Piaget seringkali berhenti pada “larangan belajar calistung”, namun tidak banyak orang memahami alasannya. Padahal, perkembangan di era informasi sekarang ini sebenarnya sudah semakin jauh berubah. Topik pelajaran bukanlah persoalan yang akan menghambat seseorang, pada usia berapa pun mempelajarinya. Syaratnya hanya mengubah cara belajar, disesuaikan dengan kecenderungan gaya belajar dan usia masing-masing sehingga terasa menyenangkan dan membangkitkan minat untuk terus belajar.⁵

Maria Montessori dan Glenn Doman menjadi pelopor dalam pengembangan metode belajar membaca dan matematika bagi anak-anak usia dini. Maria Montessori, seorang dokter wanita pertama dari Italia, telah mempraktikkan pembelajaran multi indrawi lewat kegiatan sehari-hari. Pengalaman tersebut diperolehnya setelah menanganikan anak-anak dengan keterbelakangan mental. Lewat kegiatan-kegiatan sederhana yang diulang setiap hari, Montessori menciptakan alat-alat belajar dari benda-benda yang akrab di sekeliling kita. Ia membuat alat belajar seperti perlengkapan bermain. Glenn Doman adalah contoh lain pendobrak teori perkembangan

⁵*Ibid.*, hlm.11

Piaget. Doman adalah seorang dokter bedah otak. Ia berhasil membantu menyembuhkan orang-orang yang mengalami cedera otak lewat *flash cards*.⁶

Glenn juga berpendapat bahwa balita bisa menyerap informasi secara luar biasa. Semakin muda umur seorang anak, maka semakin besar daya serapnya terhadap informasi baru yang ada di indranya. Menurut Doman, hal terpenting dalam mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah terciptanya suasana yang mengasyikkan ketika mengajar mereka.⁷

Metode sehebat apa pun jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan, maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Belajar dengan cara yang mengasyikkan, akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah pekerjaan anak. Melalui permainan, kita sebenarnya mempunyai begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca dan menulis.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK RA Muslimat NU Congkrang 2, Muntilan, Magelang. Untuk mengkaji lebih dalam Implementasi Pembelajaran Calistung Anak Usia Dini Melalui Bermain. Alasan peneliti memilih TK RA Muslimat NU Congkrang 2, Muntilan, Magelang tersebut karena melihat lulusan dari sekolah tersebut

⁶ *Ibid.*, hlm.12-13

⁷ Agus Hariyanto, *Membuat Anak anda Cepat Pintar Membaca*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2009), hlm.31

⁸ Shoba Dewey Chugani, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm.9

yang setelah lulus sudah dapat membaca dan menulis. Sehingga peneliti merasa ingintahu bagaimana pelaksanaan pembelajaran di TK tersebut.⁹

Selain itu, juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa wali murid. Ada beberapa hal yang menyebabkan para orang tua memilih RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan sebagai tempat untuk putra putrinya belajar. Di antaranya pembiasaan yang diterapkan di RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan yang sudah jarang diterapkan di sekolah lain, yaitu penanaman berkomunikasi di luar pembelajaran dengan bahasa jawa halus. Meskipun penggunaan bahasa jawa halus yang sudah mulai pudar di masyarakat jawa dan sudah banyak diganti dengan bahasa Indonesia.¹⁰

Selanjutnya, didukung pula dengan adanya kerjasama antara guru dan wali murid untuk mengoptimalkan pembelajaran calistung di sekolah. Dengan cara, guru menyampaikan cara pembelajaran disekolah kepada wali murid agar wali murid dapat mendampingi anak belajar calistung di rumah sesuai dengan cara yang diajarkan oleh guru di sekolah.¹¹

⁹Hasil wawancara dengan Ibu Tatik Nurhayati, selaku mantan wali murid di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, 11 April 2017

¹⁰Hasil wawancara dengan Ibu Ari Kustati, selaku salahsatu wali murid di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, 13 April 2017

¹¹Hasil wawancara dengan Ibu Sani Qurratul'Aini, selaku wali murid TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, 12 Juni 2017

B. Rumusan masalah dan tujuan penelitian

Dari uraian yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat di rumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran calistung anak usia dini di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang ?
2. Bagaimana hasil penerapan pembelajaran calistung pada anak usia dini melalui bermain di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang ?

Adapun tujuan penelitian ini, adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran calistung anak usia dini di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang
2. Untuk mengetahui hasil penerapan pembelajaran calistung pada anak usia dini di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang

C. Kegunaan penelitian

Kegunaan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam pendidikan perkembangan anak usia dini. Selain itu dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran calistung melalui bermain.

b. Bagi penyusun

Sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan. Serta menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk terjun dalam lingkungan masyarakat.

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dalam memperkuat penelitian yang telah dilakukan, peneliti meninjau beberapa peneliti sejenis terdahulu. Peneliti menggunakan beberapa skripsi dan jurnal yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang peneliti kaji. Beberapa diantaranya adalah :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sigit Purnama dan Asyruni Multahada tentang “Variasi Media Dalam Mengajarkan Calistung Di Raudlatul Athfal Babbul Jannah Sambas”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan variasi media pembelajaran dalam mengajarkan calistung memiliki dampak yang cukup baik terhadap perkembangan anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas pembelajaran calistung untuk anak usiadini. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini terfokus pada variasi media dalam mengajarkan calistung.¹²

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sugiono Kuntjojo tentang “Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini”. Hasil penelitiannya bahwa model “Bermain Ayo Kita Temukan” sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan pra-membaca, pra-menulis dan berhitung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mencari cara untuk mempermudah pembelajaran calistung pada anak

¹²Sigit Purnama& Asyruni Multahada, *Variasi Media Dalam Mengajarkan Calistung...*, Jurnal Pendidikan Anak 2016, (*Online*), Vol. 2 (2), diakses 25 Maret 2017

usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini fokus dalam pengembangan model permainan yang fungsional untuk mengembangkan kemampuan permulaan membaca, permulaan menulis, dan permulaan berhitung.¹³

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yuniar Arie Riswanti tentang “Makna Tindakan Orang Tua dalam Mengikuti sertakan Anak Usia Dini Les Calistung (Kajian Perspektif Fenomenologi di Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa alasan orang tua mengikuti sertakan anak usia dini les calistung dibagi menjadi dua, yaitu alasan yang menjadi sebab dan alasan yang menjadi tujuan “Alasan yang menjadi sebab adalah lingkungan di sekitar anak yang menuntut anak untuk memiliki kemampuan calistung, keinginan dari dalam diri anak untuk mengikuti les calistung, teknologi dan informasi yang semakin canggih menuntut anak mampu calistung untuk bisa menggunakannya, rasa bangga orang tua jika anaknya mampu calistung sejak dini, pembelajaran di lembaga PAUD yang kurang memberikan asahan pada calistung, dan kesiapan calistung anak pada jenjang sekolah dasar. Sedangkan yang menjadi tujuan adalah agar anak memanfaatkan waktunya dengan lebih optimal, dapat mengenal huruf lebih awal, bisa lebih mandiri dalam kaitannya dengan calistung, bisa lulus dalam seleksi penerimaan murid baru di SD yang diinginkan dan tidak akan tertinggal dari teman-temannya ketika memasuki jenjang SD”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah

¹³ Sugiono Kuntjojo, *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan 2016, (*Online*), Vol 10 (2), diakses 13 April 2017

sama-sama membahas calistung pada anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini membahas makna tindakan orang tua yang mengikut sertakan anaknya les calistung.¹⁴

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Mawari Melati Almas Saniy tentang “Perbandingan Prestasi Belajar Matematika SD Negeri Sampangan 02 Semarang yang Mendapat Calistung dan Tidak Mendapat Calistung di Taman Kanak-Kanak“. Hasil penelitiannya adanya perbandingan prestasi belajar matematika pada siswa SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang yang mendapat materi calistung dan tidak mendapat materi calistung di Taman Kanak-Kanak. Rata-rata hasil belajar siswa yang mendapat calistung lebih rendah dari pada siswa yang tidak mendapat calistung di Taman Kanak-Kanak. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata uji tes yang diberikan. Penyebabnya karena pemaksaan kehendak orangtua untuk belajar calistung dan tidak disertai dengan metode yang tepat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama melakukan pembahasan calistung pada tahap pendidikan anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini fokus pada perbandingan prestasi belajar pada anak yang mendapat calistung dan yang tidak mendapat calistung pada jenjang pendidikan anak usia dini.¹⁵

¹⁴ Yuniar Arie Riswanti, *Makna Tindakan Orang Tua dalam Mengikutsertakan Anak Usia Dini Les Calistung (Kajian Perspektif Fenomenologi di Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya)* Tesis 2013, (Online), 17 Maret 2017

¹⁵ Mawari Melati Almas Saniy, *Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Sampangan 02 Semarang yang Mendapat Calistung dan Tidak Mendapat Calistung di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan 2014, (Online), 3 (1), diakses 17 Maret 2017

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran Calistung

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

a. Membaca pada anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata dari membaca adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.¹⁶

Perintah membaca terdapat dalam surat Al-‘Alaq 96:1-5:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Ayat tersebut memerintahkan tentang pentingnya membaca sebagai landasan keilmuan bagi manusia. Betapa pentingnya perintah membaca ini Malaikat Jibril mengulang ayat tersebut kata *Iqra’* (bacalah) sampai 3 kali kepada Rasulullah sebagai penegasan.

Rasulullah saw. Yang memiliki misi mengajarkan kitab suci al-Qur’an, menyeru dan mendorong orang tua agar tidak lupa mendidik

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Gramedia, 2008), hlm.109

anak-anaknya membaca Al-Qur'an bila mereka telah cukup umur. Dalam hadits dinyatakan "Didiklah anak-anakmu dengan tiga perkara: mencintai Nabimu, mencintai keluarga Nabi, dan membaca Al-Qur'an." (HR. Thabrani).¹⁷

Kemampuan membaca sangat berguna bagi kecerdasan otak anak. Seorang anak yang tumbuh dalam dirinya senang membaca, akan lebih cepat dalam memperdalam ilmu mereka.¹⁸

Membangun tradisi membaca idealnya dilakukan secara intensif dalam keluarga dan sekolah. Dalam keluarga, seyogyanya anak telah diperkenalkan dengan berbagai macam buku sejak usia dini. Buku-buku tentang petualangan, dongeng atau buku semacam kisah para Nabi dan Rasul bias membangkitkan imajinasi dan keingintahuan pada diri anak-anak.¹⁹

Menurut Glenn Doman (1998) sebagaimana diungkapkan kembali oleh Agus Hariyanto mengatakan tentang kemungkinan-kemungkinan mengajari anak agar bisa membaca meskipun mereka masih berusia dini. Glenn Doman mendapatkan teori tentang bagaimana agar anak bisa cepat membaca dari banyaknya ia berkecimpung dalam membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Hasil penelitiannya cukup mengejutkan. Teori yang ditemukannya dapat diterapkan untuk membuat anak normal menjadi lebih cerdas dan salah

¹⁷ Ahmad Syarifudin, *Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*, (Jakarta: Gema Insani, 2004), hlm. 67

¹⁸ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 316

¹⁹ Ngainun Naim, *The Power Of Reading*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013), hlm. 45

satunya dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan membaca pada anak balita.²⁰

Seorang praktisi Metode Glenn Doman, Irene F Mongkar yang pernah mengikuti kursus Better Baby di Institut milik Doman, mengatakan bahwa otak anak sejak usia mereka masih nol tahun atau sejak mereka masih berada dalam kandungan sudah distimulus, sehingga sel-sel otaknya dapat berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, tidak heran jika anak yang berusia 2,5 tahun sudah bisa membaca buku.²¹

Carla Shatz, seorang ahli neurobiologi dari Universitas Berkeley, California, mengatakan bahwa pada saat kelahiran, otak bayi sudah mengandung 100 miliar sel aktif. Perkembangan fisik otak yang sangat pesat mulai terjadi saat bayi berumur 18 bulan. Jika ketika lahir otak nak sudah memiliki volume sebesar 25% dari otak orang dewasa (350 gram), maka dalam usia 18 bulan otak anak akan berkembang sebanyak dua kali lipatnya. Bahkan, pada saat anak berumur enam tahun, otak anak sudah mencapai 90% dari berat otak orang dewasa dan akan mencapai perkembangan hingga 100% pada saat mereka berumur 18 tahun dengan berat sekitar 1,4 kg. Carla menyebutkan bahwa didalam otak balita sudah terdapat satu triliun sel glia (perekat) yang berfungsi untuk membentuk semacam sarang dan melindungi serta memberi makan sel-sel yang sudah aktif. Seorang ahli psikologi dari

²⁰ Agus Hariyanto, *Membuat...*, hlm. 28

²¹ *Ibid.*, Hlm. 29

Inggris, Tony Buzan mengemukakan bahwa masing-masing sel aktif pada otak seorang anak, bahkan seorang balita sudah mampu membuat kurang lebih 20.000 sambungan yang berbeda dengan sel-sel lain. Kemampuan otak anak yang cukup luar biasa ini akan semakin berkembang dengan positif apabila orang tua mampu memberi rangsangan maksimal pada otak si anak, terutama hingga usia mereka 18 bulan. Apabila orang tua tidak bisa memberikan rangsangan dengan baik, maka dapat dipastikan otak anak bisa mengalami penderitaan. Para peneliti dari Baylor College of Medicine pernah menemukan bahwa otak anak akan mengecil sebesar 20%-30% dari ukuran normal jika anak jarang diajak bermain atau disentuh.²²

Penny Stanway menunjukkan dalam *New Guide of Pregnancy and Baby Care* (Conran Octopus, 2000) bahwa sebagian anak sudah mengenal huruf dan angka dengan baik sebelum ulang tahun kedua, dan memiliki kesiapan saat usianya dua setengah tahun, ini bisa dicapai karena mereka memperoleh pengalaman pramembaca sejak dini. Jim Trelease yang terkenal dengan bukunya yang berjudul *The Read Aloud Handbook* menunjukkan bahwa pengalaman pramembaca bisa kita berikan sejak anak lahir. Cara anak belajar membaca, kata Trelese, sama seperti anak belajar berbicara. Kapan Anda mulai mengajak bicara anak Anda? Apakah Anda menunggunya hingga ia berusia enam bulan, baru mulai menimangnya? Saya rasa tidak. Kita mulai mengajak bayi

²² *Ibid.*, Hlm. 29-30

kita berbicara sejak ia lahir. Sekurang-kuranya, kita mulai memperdengarkan suara kita saat anak baru lahir dengan kalimat tahlil, sebagaimana sabda Nabi *Shallallahu 'alaihi wa Sallam*, “Awalilah bayi-bayimu dengan kata-kata *lailaha illallah*.”²³

Berikut ini merupakan penjelasan beberapa prinsip Glen Doman tentang mengajarkan anak dalam cepat membaca yaitu sebagai berikut:²⁴

1) Belajar Membaca Tidak dengan Mengeja, tetapi Langsung Membaca

Glenn berteori bahwa mengajarkan balita membaca adalah dengan mengenalkan satu kata yang bermakna. Kata itu sudah akrab pada anak atau sudah sering didengar dalam keseharian mereka. Misalnya, anak terbiasa makan pisang dirumah. Oleh karena itu, hal yang harus dipahami adalah anak sudah paham bentuk pisang dan sering mengucapkannya. Akan tetapi anak belum mengetahui cara menuliskan kata pisang meskipun ia sudah berkali-kali melihatnya. Hal yang sudah akrab diketahui oleh anak mengenai pisang merupakan modal awal untuk memperkenalkan lebih lanjut tentang huruf yang membentuk kata “pisang” tanpa harus memintanya untuk menghafal satu persatu dari huruf itu.

Menurut Glenn, anak tidak perlu lagi menghafal huruf-huruf p, i, s, a, ng, atau suku kata *pi* dan *sang* yang masing-masing

²³ Mohammad Fauzil Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, (Yogyakarta : Pro-U Media, 2015) hlm.34

²⁴ Agus Hariyanto, *Membuat...*, hlm.32-46

tidak bermakna. Jadi, bayi langsung diajarkan membaca kata “pisang” dan ia pasti mengerti bentuk dan kegunaan pisang. Apabila metode ini dikembangkan secara efektif, maka tanpa harus diarahkan lagi, anak bisa membaca suku kata yang sama ketika mereka menemukan di dalam kalimat lain. Misalnya, karena ia sudah paham bahwa huruf p,i dibaca “pi” sebagaimana dalam kata “pisang”, maka ia akan langsung membaca “pi” juga ketika menemukan suku kata yang sama sekalipun di dalam kalimat yang berbeda, seperti dalam kata “sa-pi”, dan kata-kata lainnya.

Jadi, teori pertama yang harus di ingat bahwa untuk mengajar anak agar mereka bisa cepat membaca adalah ajarilah mereka membaca sesuatu yang sudah akrab dalam pikiran mereka. Dengan kata lain, ajarilah anak membaca satu kata bermakna dan maknanya sudah diketahui langsung oleh si anak.

2) Persiapkan Alat Peraga

Untuk mengajarkan anak agar mereka bisa cepat membaca, maka harus menyediakan alat peraga. Contoh alat peraganya adalah menggunakan kartu. Kartu ditulis dengan huruf yang besar agar anak dapat melihatnya dengan jelas. Kartu tersebut sebaiknya disertai dengan gambar yang merupakan makna dari kata-kata itu. Kalau mengajari anak membaca kata “pisang”, maka di dalam kartu itu sudah tertulis kata “pisang” sekaligus lengkap dengan gambar pisang yang bisa dimakannya. Kalau perlu juga menyediakan

pisang. Dengan cara demikian, anak akan menangkap apa yang dikatakan oleh orangtuanya dan menghubungkan dengan tulisan yang ditunjukkan kepadanya. Demikian juga dengan kata yang lain, kata-kata yang sudah akrab dengan si anak beserta benda yang diacu, semuanya dibuatkan kartu-kartunya.

Kegiatan belajar membaca perlu diulang beberapa kali untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Teori Glenn ini didasarkan pada sebuah pemikiran bahwa membaca adalah fungsi otak, sedangkan belajar membaca dengan mengeja huruf sebagaimana cara konvensional di sekolah diikat oleh kaidah atau aturan bahasa. Aturan-aturan bahasa ini dalam perkembangannya memperlambat keterampilan anak dalam membaca. Dengan teori ini, anak diajarkan melihat tulisan seperti halnya melihat gambar. Rangkaian kata bagi si anak adalah suatu simbol dari benda yang diucapkan oleh si ibu atau si ayah yang membacakannya. Selanjutnya, karena semakin hari jumlah kata dan benda yang dikuasai semakin banyak, maka tulisan kata-kata dalam kartu harus ditambah pula.

Pada hari pertama mengajar, hanya perlu menunjukkan lima lembar pertama kepada anak yang bertuliskan nama-nama anggota keluarga dan lakukan itu sebanyak tiga kali dalam sehari. Tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk mengajari anak karena

akan mengalami kejenuhan dan kebosanan, sehingga hal itu akan menghambat proses belajar mengajar itu sendiri.

Pada hari kedua, menunjukkan kartu yang sudah bertuliskan nama-nama organ tubuh. Selain itu juga perlu menunjukkan lima lembar kartu yang bertuliskan nama-nama anggota keluarga yang sudah ditunjukkan pada hari pertama. Hal ini sangat penting dilakukan agar anak bisa tetap mengingat kata-kata yang sudah mereka baca pada hari sebelumnya.

Pada hari ketiga, memperkenalkan bacaan lima kartu yang ketiga yang berisi nama-nama bunga. Selain itu juga membacakan lima kartu yang dibaca hari pertama (nama-nama anggota keluarga) dan lima kartu yang dibaca di hari kedua (nama-nama organ tubuh), masing-masing sebanyak tiga kali dalam sehari. Kegiatan mengajari anak tetap berlanjut pada hari keempat. Hal yang harus dilakukan adalah sama seperti pada hari ketiga, yaitu membacakan semua kartu yang berjumlah lima belas. Hal ini dilakukan terus-menerus sampai kartu-kartu terbaca sebanyak 15-25 kali. Setelah itu, gantilah satu kata dengan kata baru, dan begitu seterusnya.

Setelah lima kata terbaca, maka hal yang harus dilakukan adalah memberinya perhatian khusus yang mencerminkan sangat senang terhadap apa yang sudah dilakukan oleh anak. Bisa dilakukan dengan pelukan kepada anak untuk menunjukkan

kebahagian. Tindakan ini akan menyebabkan anak bisa memahami dan merasakan bahwa kegiatan itu sangat membahagiakan.

Secara teknis, metode Glenn Doman dapat diterapkan melalui beberapa tahapan berikut ini:

a) Tahap Persiapan

- (1) Pastikan ruangan cukup terang dan tidak ada suara bising yang mengganggu
- (2) Untuk melatih kecepatan, sebaiknya orangtua berlatih cara memainkan *flashcards* ini sebelum menunjukkannya kepada anak.
- (3) Sebelum bermain *flashcards*, ajaklah anak bermain permainan yang lain yang membuat anak rileks, seperti membaca buku, menyusun balok, atau mendengarkan lagu anak.
- (4) Permainan ini harus dinikmati oleh orangtua dan anak dalam suasana yang menyenangkan.
- (5) Jika anak sudah siap, katakan dengan antusias dan wajah senang apakah mau bermain *flashcard* bersama.

b) Mulai Belajar Membaca

- (1) Duduklah berhadapan dengan anak dengan jarak kira-kira 1-1,5 m.
- (2) Pastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain *flashcards*.

- (3) Siapkan 10 kartu dari kelompok yang sama. Misalnya, kelompok buah, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan dan menghadap kepada anak.
- (4) Untuk menarik perhatian anak (tahap awal), tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya ke urutan paling belakang dan meletakkannya ke urutan paling depan, sambil mengucapkan dengan jelas nama gambar tersebut, misalnya, “APEL”.
- (5) Baliklah gambar apel tersebut, sehingga tulisan “apel” berada dibagian depan, sambil mengucapkan “apel”. Lakukan tindakan ini dengan cepat, masing-masing tidak lebih dari 1 detik.
- (6) Jangan meminta anak untuk mengikuti atau mengulang.
- (7) Ambil kartu kedua dari kartu yang berada di urutan paling belakang. Kemudian lakukan seperti langkah ke 5 dan 6.
- (8) Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu kesepuluh, dengan kecepatan tidak lebih dari 1 detik untuk setiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan. Menunjukkan kartu dengan cepat akan memicu otak kanan untuk bekerja menerima informasi yang ada di kartu.

(9) Jika anak sudah kelihatan mengerti nama-nama gambar dan hubungan antara gambar dengan tulisan, maka langkah nomor 5 tidak perlu lagi dilakukan, tetapi langsung menunjukkan tulisan saja dengan kecepatan 1 detik/kartu.

(10) Tunjukkan rasa senang ketika permainan ini selesai dengan cara memuji anak, memeluk, dan menciumnya.

(11) Permainan bisa diteruskan dengan kelompok kartu yang lain, tetapi sebaiknya hentikan permainan ini ketika anak masih ingin bermain. Hal ini akan membuat anak mau bermain secara berkelanjutan.

c) Mengecek Kemajuan Anak

Setelah melihat bahwa anak sudah terbiasa dengan permainan ini (biasanya hari ke-7, ke-8, dan seterusnya karena setiap anak berbeda), maka bisa mengecek kemajuan anak dengan cara berikut

Untuk anak yang belum bisa berbicara, maka bisa melakukan hal-hal berikut ini:

(1) Pilih 2 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh anak.

Misalnya, kartu “apel” dan “pepaya”. Peganglah kedua kartu tersebut di tangan kanan dan tangan kiri, kemudian tunjukkan tulisan “apel” dan “pepaya” di depan anak.

(2) Meminta anak mengambil salah satu kartu, dengan bertanya, “Manakah yang apel?”

(3) Tunjukkan rasa senang dengan cara memuji atau memeluknya jika anak mengambil kartu yang benar.

(4) Jika anak mengambil kartu yang salah, katakan, “Ini pepaya”. Jangan mengatakan, “Salah”.

Untuk anak yang sudah bisa berbicara, maka bisa melakukan hal-hal berikut ini:

(1) Ambillah 1 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh anak. Misalnya, kartu “apel”.

(2) Tunjukkan di depan anak dan tanyakan, “Ini apa?”.

(3) Berikan waktu beberapa saat kepada anak untuk berpikir, tetapi jangan terlalu lama (kira-kira 5-10 detik).

(4) Jika anak mengatakan dengan benar, tunjukkan rasa senang dengan cara memuji atau memeluknya.

(5) Jika anak menyebutkan nama yang salah, katakan, “Ini apel”. Jangan mengatakan, “Salah”.

Catatan

(a) Permainan ini cukup singkat dan hanya memerlukan waktu sekitar 10 detik untuk 1 kali permainan. Jika dilakukan dengan benar dalam suasana yang menyenangkan, hasilnya akan sangat efektif untuk perkembangan otak kanan dan kemampuan membaca anak.

- (b) Sebaiknya, lakukan permainan *flashcards* ini sebanyak 3 kali dalam 1 hari, yaitu pagi, siang, dan malam.
- (c) Jika anak cepat bosan, lakukan sebanyak 2 kali sehari atau 1 kali sehari. Intinya adalah sedapat mungkin lakukan supaya anak tetap tertarik untuk melakukannya secara konsisten.
- (d) Jika anak tidak memperhatikan kartu yang di tunjukkan, kemungkinan dia sudah mengerti informasi kartu tersebut. Jadi, gantilah dengan seri atau kelompok kartu yang lain.
- (e) Jika anak sudah kelihatan bosan dan tidak mau bermain lagi, hentikan untuk beberapa hari. Setelah itu, tawarkan untuk bermain lagi. Lebih baik jika mempunyai seri atau kelompok lain yang baru.

Adapun tahap-tahap dalam belajar membaca pada anak usia dini meliputi:²⁵Pertama, pemaparan kata-kata tertulis yang ada di lingkungan sekitar, di buku atau di majalah. Kedua, mengembangkan perasaan suka pada buku melalui membaca atau melihat orang lain membaca. Ketiga, mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan dan diskriminasi visual. Keempat, mengembangkan *tracking skill* (kemampuan mengikuti kata-kata dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah). Kelima, mempersiapkan kognisi anak agar siap membaca (melalui pemahaman, aktivitas pemecahan masalah, penalaran, dan

²⁵ Ummu Shofi, *Sayang, Belajar Baca, Yuk!*, (Solo: Indiva Media Kreasi, 2008), hlm.79-

pengingat). Keenam, mempersiapkan fisik anak agar siap membaca. Ketujuh, mengembangkan kosa kata yang lebih banyak.

Sedangkan tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak terbagi atas lima tahap-tahap yang meliputi:²⁶ Pertama, tahap fantasi (*magical stage*), anak mulai suka pada buku. Banyak belajar menggunakan buku dan mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat dan membolak-balikan buku, dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya kemana saja pergi. Kedua, tahap membuka konsep diri (*self concept stage*), anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca. Sering pura-pura membaca meskipun tidak cocok dengan tulisan. Ketiga, tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak, dan sudah dapat menemukan kata-kata yang ia kenal dalam cetakan. Keempat, tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic, dan syntactic*) secara bersama-sama. Dan anak mulai tertarik pada bacaan, mengingat kembali cetakan pada konteksnya, dan berusaha mengenal tanda-tanda pada bacaan. Kelima, tahap membaca lancar, anak sudah dapat membaca berbagai jenis buku dengan lancar.

Adapun faktor-faktor yang Menentukan Keberhasilan Belajar Membaca pada anak usia dini sebagai berikut:²⁷ Pertama, kematangan

²⁶*Ibid.*, hlm.90-91

²⁷*Ibid.*, hlm.91-94

mental, bila anak telah siap, maka keberhasilan akan lebih mudah diraih. Sebaliknya, bila anak belum siap, maka kita perlu memberikan motivasi dan mengkondisikan agar anak siap belajar. Kedua, kematangan visual, anak akan dapat membedakan perbedaan karakter masing-masing huruf secara baik. Ketiga, kemampuan mendengarkan, kemampuan pendengaran yang baik juga akan sangat membantu keberhasilan belajar, karena belajar membaca sangat berkaitan erat dengan masalah bunyi atau suara. Keempat, perkembangan wicara dan bahasa, ketika anak belum mampu berbicara dengan baik, pelajaran membaca akan berhenti pada tahap mengenal karakter huruf. Namun tidak ada salahnya, pengajaran membaca ini kita mulai sejak anak baru belajar berbicara. Kelima, keterampilan berpikir dan mendengarkan, mengasah kepekaan bunyi sebaiknya dilakukan sejak usia dini dan dapat dimulai sejak anak masih berusia nol sampai tiga bulan. Keenam, perkembangan motorik, kegiatan belajar membaca akan sangat efektif bila dilakukan bersama-sama dengan kegiatan belajar menulis. Ketujuh, kematangan sosial dan emosional, ketika anak memiliki kematangan sosial-emosional, maka emosi anak akan lebih mudah dikendalikan, dan akan lebih mampu bersabar, sehingga anak mampu berkonsentrasi lebih lama. Kedelapan, motivasi, motivasi yang kuat akan mendorong keberhasilan yang lebih baik. Kesembilan, minat, bila anak sudah ingin membaca, usahakan untuk melayaninya selalu.

b. Menulis pada anak

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata dari menulis adalah membuat huruf (angka, dan sebagainya) dan menggambar, melukis dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya).²⁸ Menulis adalah salah satu sistem komunikasi untuk menggambarkan pikiran, ide, dan perasaan dalam bentuk lambang-lambang bahasa grafis. Proses belajar menulis, sangat berhubungan dengan proses belajar berbicara dan membaca.

Setelah proses membaca Allah SWT memerintahkan manusia untuk menulis. Isyarat mengenai menulis ini diungkapkan dalam surat Al-Alaq 96:4.²⁹

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

“Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam (pena)”

Kalam disini berarti pena, sedangkan pena adalah alat untuk menulis dan jelas bahwa ayat-ayat Al-Qur'an dulu turun kemudian diabadikan dalam sebuah tulisan agar umat manusia dapat membaca dan mempelajarinya. Jelas sekali bahwa ilmu menulis adalah sebuah keharusan.

²⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus...*, hlm.1497

²⁹ *Robbani Al-Qur'an per kata Tajwid Warna*, (Jakarta : Surprise, 2012), hal.598

Bahkan Allah SWT bersumpah dalam Surah Al-Qalam 68:1.³⁰

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾

“Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis”

Hal ini juga mengisyaratkan pentingnya kegiatan menulis.

Anak usia TK menyadari bahwa ia adalah penulis. Beberapa anak usia TK senang menulis, dan secara alami dia memasukkan kegiatan menulis ke dalam kegiatan bermiannya.³¹ Agar anak dapat menulis secara bermakna, pertama-tama yang perlu kita lakukan adalah melatih motorik halusny. Melukis, mewarnai, bermain dengan malam, dan berlatih menulis adalah cara-cara terbaik untuk meningkatkan motorik halus anak.³²

- 1) Tahapan perkembangan kemampuan menulis anak:
 - a) Tahap mencoret atau membuat goresan (*scribble stage*), anak membuat tanda-tanda dengan menggunakan alat tulis.
 - b) Tahap pengulangan secara linier (*linear repetitive stage*), anak mulai menelusuri bentuk tulisan yang horizontal. Anak berpikir bahwa suatu kata merujuk pada sesuatu yang besar, mempunyai tali yang panjang dari pada sesuatu yang kecil.
 - c) Tahap menulis secara acak (*random letter stage*), anak belajar berbagai bentuk yang dapat diterima sebagai suatu tulisan dan

³⁰*Ibid.*, hal.585

³¹ Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), hlm. 6.22-6.23

³² Ummu Shofi, *Sayang...*, hlm.98

menggunakan bentuk-bentuk tersebut agar dapat mengulang berbagai kata dan kalimat.

d) Tahap menulis tulisan nama (*letter name writing or phonetic stage*), anak mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Permulaan tahap ini sering digambarkan sebagai menulis tulisan nama.

2) Prinsip pengembangan kemampuan menulis³³

a) Penggunaan tanda atau simbol, mengajar menulis adalah mengenalkan kepada anak tanda-tanda atau simbol-simbol huruf yang dapat merangkai kata-kata. Masing-masing huruf mempunyai tanda atau simbol yang berbeda dengan huruf yang lain. Sehingga, anak harus mengerti betul dengan perbedaan bentuk masing-masing huruf. Latihan yang banyak, akan sangat membantu keberhasilan anak.

b) Pengulangan, pengajaran menulis harus dilakukan berulang-ulang secara rutin dan teratur, sehingga anak mampu menulis dengan sempurna.

c) Keluwesan, pengajaran menulis dilakukan sesuai kondisi anak. Luwes, tidak memaksa, dan tidak kaku dengan banyak peraturan-peraturan yang membelenggu. Sehingga anak dapat menerima pelajaran dengan rileks dan senang.

³³*Ibid.*, hlm.105-106

- d) Pengungkapan, mengungkapkan gagasan atau pikiran-pikiran yang ingin disebarkan kepada orang lain melalui tulisan.
- e) Mencontoh, kegiatan menulis permulaan, akan mudah dilakukan dengan banyak mencontoh atau meniru tulisan-tulisan yang disodorkan kepada anak.
- f) Penguatan, penguatan atau pemberian motivasi kepada anak sangat penting sehingga anak terus bersemangat dan tidak putus asa untuk sampai pada kemampuan menulis sempurna.

Morrow, membagi kemampuan menulis anak menjadi 6 tahapan yaitu *Writing via drawing* (menulis dengan cara menggambar), *Writing via scribbling* (menulis dengan cara menggores), *Writing via making letter-like forms* (menulis dengan cara membuat bentuk seperti huruf), *Writing via reproducing well-learned unit or letter stings* (menulis dengan cara menghasilkan huruf-huruf atau unit yang sudah baik), *Writing via invented spelling* (menulis dengan mencoba mengeja satu persatu), dan *Writing via conventional spelling* (menulis dengan cara mengeja langsung).³⁴

c. Berhitung pada anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata dari menghitung adalah membilang untuk mengetahui berapa jumlahnya

³⁴ Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), hlm. 3.13

(banyaknya).³⁵ Banyak sekali ayat-ayat Al-Qur'an yang menyebutkan angka atau bilangan .

Dalam Surah At Taubah:36³⁶

إِنَّ عِدَّةَ الشُّهُورِ عِنْدَ اللَّهِ اثْنَا عَشَرَ شَهْرًا فِي كِتَابِ اللَّهِ يَوْمَ خَلَقَ السَّمَاوَاتِ
وَالْأَرْضَ مِنْهَا أَرْبَعَةٌ حُرْمٌ ذَلِكَ الدِّينُ الْقِيمُ فَلَا تَظْلِمُوا فِيهِنَّ أَنْفُسَكُمْ وَقَاتِلُوا
الْمُشْرِكِينَ كَمَا يُقَاتِلُونَكُمْ كَافَّةً وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ مَعَ الْمُتَّقِينَ ﴿٣٦﴾

Artinya: Sesungguhnya bilangan bulan pada sisi Allah ialah dua belas bulan, dalam ketetapan Allah di waktu Dia menciptakan langit dan bumi, di antaranya empat bulan haram. Itulah (ketetapan) agama yang lurus, maka janganlah kamu menganiaya diri kamu dalam bulan yang empat itu, dan perangilah kaum musyrikin itu semuanya sebagaimana merekapun memerangi kamu semuanya; dan ketahuilah bahwasanya Allah beserta orang-orang yang bertakwa. (Q. S At Taubah: 36)

Surah Al Ma'arij:4³⁷

تَعْرُجُ الْمَلَائِكَةُ وَالرُّوحُ إِلَيْهِ فِي يَوْمٍ كَانَ مِقْدَارُهُ خَمْسِينَ أَلْفَ سَنَةٍ ﴿٤﴾

Artinya : Malaikat-malaikat dan Jibril naik (menghadap) kepada Tuhan dalam sehari yang kadarnya limapuluh ribu tahun.(Q. S. Al Ma'Arij : 4)

Umat Islam mempelajari Al-Qur'an dan menemukan signifikansi angka dan bilangan yang akan berlanjut pada ilmu hitung sehingga akan mencapai kesuksesannya.³⁸ Anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan kemampuan konstruksi, seperti menyusun

³⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus...*, hlm.504

³⁶ *Robbani Al-Qur'an...*, (Jakarta : Surprise, 2012), hal.131

³⁷ *Robbani Al-Qur'an...*, (Jakarta : Surprise, 2012), hal.106

³⁸ Wahyudi, CHA dan Dwi Retna Damayanti, *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm.104-105

balok, memasangkan angka, dan memasangkan gambar.³⁹ Disinilah kita dapat memanfaatkan untuk menstimulasi anak dengan benar sesuai tahap perkembangan anak.

Konsep matematika dimasa prasekolah dapat diberikan dengan 3 cara, yaitu sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Melalui pengalaman pembelajaran naturalistik yang diberikan dalam lingkungan yang terencana dengan baik di rumah dan di sekolah. Contoh: menghitung piring di atas meja, menghitung jumlah mainan, mengukur tinggi tubuh, dan lain sebagainya.
- 2) Melalui pengalaman pembelajaran informal yang diprakarsai oleh orang dewasa, tetapi bukan suatu hal yang terencana. Hal tersebut biasanya terjadi ketika intuisi guru atau orang tua yang merasa harus berpartisipasi dan menggunakan situasi tertentu sebagai proses pembelajaran. Situasi ini bisa timbul ketika anak memiliki pertanyaan, ketika anak bingung, ketika anak mengalami kesulitan, atau ketika anak sebetulnya sudah berada di jalur yang tepat dalam menyelesaikan masalah tetapi anak membutuhkan bantuan. Contoh: menghitung berapa banyak balok untuk membuat sebuah rumah dan perahu mainan, dan lain sebagainya. Berapa banyak kentang yang harus di kupas , telur yang akan di rebus dalam panci, mencari balok ke empat di atas rak, dan lain sebagainya.

³⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 3.9

⁴⁰*Ibid.*, hlm.105

3) Melalui pengalaman pembelajaran struktural, yaitu aktivitas pembelajaran yang lebih terencana, dimana guru dan orangtua dewasa lain menemukan hal yang cukup berarti untuk diajarkan kepada anak dalam suatu kelompok atau secara individu, pada suatu titik tertentu dalam perkembangannya. Hal ini melibatkan situasi pengajaran formal. Contoh : menyanyikan lagu dengan berhitung, permainan menghitung jari, bekerja dengan menggunakan hitungan, mengukur dengan batang atau plester, dan lain sebagainya.

d. Metode pembelajaran calistung

Terkait mengenai pembelajaran calistung, berikut ini beberapa macam metode pembelajaran calistung pada anak usia dini.⁴¹

- 1) Metode bercerita, untuk mengajarkan anak-anak membaca dan menulis dengan menggunakan metode bercerita, yang dapat dilakukan salah satunya adalah menggunakan huruf-huruf yang akan diperkenalkan kepada anak, sebagai tokoh-tokoh dalam cerita. Metode ini efektif, bila dilakukan ketika anak dalam keadaan tenang, berkonsentrasi, dan pendidik dapat bercerita dengan baik, disertai dengan intonasi dan mimik wajah yang menarik. Ini akan membuat anak-anak terkesan, dan tidak bosan.
- 2) Metode bermain, huruf yang akan diperkenalkan dijadikan sebagai salah satu unsur alat bermain anak. Misalnya, anak ingin bermain

⁴¹ Ummu Shofi, *Sayang, Belajar Baca, Yuk!*, (Solo: Indiva Media Kreasi, 2008), hlm.39-

- bola. Pendidik menuliskan huruf-huruf yang akan dikenalkan kepada anak pada bola-bola yang akan dijadikan alat bermainnya.
- 3) Tebak-tebakan, anak senang sekali dengan permainan tebak-tebakan. Huruf-huruf yang pernah diperkenalkan dijadikan sebagai alat untuk bermain tebak-tebakan. Atau, kata-kata sederhana yang sering diucapkan anak, dan terdiri dari huruf-huruf yang sudah cukup dipahami anak, bisa dijadikan alat untuk bermain tebak-tebakan.
 - 4) Game, adalah permainan yang sangat mengasyikkan sekaligus bisa menjadi sarana asah otak bagi anak. Kartu-kartu huruf yang sudah diperkenalkan dapat dijadikan alat bermain game ini.

2. Bermain anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.⁴² Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, dan lain sebagainya.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang

⁴² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus...*, hlm.859

lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.⁴³ Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, untuk itu dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.⁴⁴

Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Oleh karena itu, suasana hati dalam diri anak yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu apakah anak tersebut sedang bermain atau tidak.⁴⁵

Pada prinsipnya kebutuhan anak usia dini ini harus disesuaikan dengan hakikat anak yaitu bermain.⁴⁶ Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak, bermain adalah kodrat anak.⁴⁷ Bermain merupakan cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak akan menemukan sesuatu pengalaman bermain, bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran.⁴⁸

⁴³ Mukhtar Latif, dkk., *Oreitasi Baru Pendidikan anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Kencana, 2013), hlm. 77.

⁴⁴ Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains*, (Jakarta : Indeks, 2010), hlm. 25

⁴⁵ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 284

⁴⁶ Soegeng Santoso, dkk., *Dasar-dasar Pendidikan TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), hlm. 1.15

⁴⁷ Masitoh, dkk., *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), hlm. 9.3

⁴⁸ M. Furqon Hidayatullah, *Mendidik Anak dengan Bermain*, (Surakarta: UNS Press, 2008), hlm. 4

Pada dasarnya, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan sasaran akhir yang ingin dicapainya. Jadi, khususnya pada anak usia dini, apa pun kegiatan yang dilakukan, selama membuat anak merasa senang, dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan dimana saja, kapan saja.⁴⁹ Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dan pendekatan yang berorientasi bermain.⁵⁰

Rangsangan yang dilakukan dengan suasana bermain dan kasin saying, sejak lahir, terus menerus, dan bervariasi, akan merangsang pembentukan cabang-cabang sel-sel otak, melipatgandakan jumlah hubungan antar sel otak sehingga membentuk sirkuit otak yang lebih kompleks, canggih, dan kuat. Dengan demikian, kecerdasan anak makin tinggi dan bervariasi.⁵¹

Para ahli pendidikan anak usia dini meyakini bahwa bermain memiliki pengaruh positif yang penting bagi belajar dan perkembangan anak. Wesserman, misalnya, menekankan pentingnya bermain bagi perkembangan kognisi dan kreativitas anak. Ia percaya kalau bermain

⁴⁹ Rini Hildayani, dkk., *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), hlm. 4.3

⁵⁰ Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), hlm. 2.3

⁵¹ Drs. Sudarna. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), hlm. 97

berkontribusi terhadap pemberdayaan anak yang sesungguhnya termasuk terhadap perkembangan pengetahuan, semangat untuk mencari, kreativitas dan pemahaman konseptual.⁵²

Menurut Brook, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.⁵³ Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.⁵⁴

Teori psikoanalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, serta sejumlah keterampilan sosial. Teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson.⁵⁵

Teori Vigotsky Teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi,

⁵² M. Solehuddin, dkk., *Pembaharuan Pendidikan TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hlm. 5.10

⁵³ Retno Soendari & Wismiarti, *Sentra Persiapan*, (Jakarta : Penerbit Pustaka Al-Falah, 2011), hlm. 2.

⁵⁴ Tim Pustaka Familia, *Menepis Hambatan Kembang Anak*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006) hlm. 109

⁵⁵ B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak, Modul 1-12*, (Jakarta : penerbit Universitas Terbuka, 2010), hlm. 1.8-1.9.

bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.⁵⁶

Jean Piaget, berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Dia berpendapat bahwa intelektual (kognitif) dan efektif selalu berjalan berdampingan seperti layaknya sebuah koin. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia muncul dari suatu proses yang sama di dalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Sehingga, Piaget membagi tahapan tumbuh kembang kognitif kedalam empat jenis proses: asimilasi, akomodasi, konservasi dan reversibility.⁵⁷

a. **Konsep bermain dalam Islam**

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Bahkan setiap orangtua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melihat anak berkeaktifan dan melihat fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah.

Allah subhanahu wa ta'ala berfirman dalam surah yusuf ayat 12 yang berbunyi:⁵⁸

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 65

⁵⁷ W.R. Mommies, *Peran Orangtua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, (Jakarta : Penerbit Prenada Media Grup, 2007), hlm. 12.

⁵⁸ Robbani Al-Qur'an per kata Tajwid Warna, (Jakarta : Surprise, 2012), hal.237

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿١٢﴾

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main”

Nabi Muhammad SAW seringkali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

Diriwayatkan dari Anas, “Ketika aku bermain bersama anak-anak, Rasulullah datang dan menyuruh aku untuk suatu keperluan, dan ketika itu Rasulullah sedang memberikan boneka dan gambar kepada ‘Aisyah agar ia bermain dengannya.” (HR. Bukhari dan Muslim).⁵⁹

Dalam riwayat yang lain, ‘Umar bin Khatab r.a ia pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka berkata, “Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “Tentu!”⁶⁰

⁵⁹ Wahyudin, *Maa Aku Bisa*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2006), hlm. 180

⁶⁰ Hasan bin Ahmad Hasan Hammam, *Perilaku Nabi terhadap Anak-Anaknya*, (Bandung : Irsyad Baitus Salam, 2007), hlm. 87-88

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh Muhammad Anis, kebutuhan pokok manusia itu dapat diklasifikasikan kedalam lima jenjang yang pemenuhannya harus berjenjang, mulai jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi. Teori kebutuhan yang diperkenalkan Maslow antara lain : kebutuhan jasmani (biologis), kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa kasih sayang dan resonansi sosial, kebutuhan akan pengakuan harga diri, kebutuhan aktualisasi diri.⁶¹

Maka dari itu, tidak heran kiranya bila Islam memandang bermain sebagai sesuatu yang amat penting bagi anak-anak. Bahkan Rasulullah SAW pun selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anak.

b. Bermain Sosial

Partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda-beda, Parten dalam Brewer menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama. Adapun masing-masing bentuk bermain dapat dijelaskan sebagai berikut:⁶²

⁶¹ Moh. Anis, *Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan Hadits*, (Yogyakarta : Insan Madani, 2009), hlm. 88-89.

⁶² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm. 142-143.

1) Bermain Seorang Diri

Anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di ruangan yang sama.

Bentuk bermain dimana anak hanya sebagai penonton saja (*onlooker*). Anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama. Mungkin anak berbicara dengan teman-teman. Mungkin setelah anak mengamati anak lain lalu bermain sendiri. Anak yang berlaku sebagai penonton, mungkin hanya duduk secara pasif, sementara anak-anak di sekitarnya aktif bermain, tetapi anak tersebut tetap waspada terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

2) Bermain Paralel

Kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak yang lain. Mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain. Apa yang dilakukan seorang anak yang tidak tergantung pada yang dikerjakan anak lain. Anak-anak yang mengerjakan “puzzel” biasanya merupakan contoh bermain paralel.

3) Bermain Asosiatif

Kegiatan bermain di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari mengitari halaman, sedang anak yang lain lari mengejar anak yang jadi penjahat secara bersama-sama. Apabila anak satu berhenti mengejar yang lain tetap lari mengejar.

4) Bermain Kooperatif

Masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya, anak-anak bermain toko-tokoan. Ada anak yang menjual barang-barang tertentu, sedangkan yang lain menjadi pembelinya. Apabila ada anak yang menolak peran tertentu, kemungkinan kegiatan bermain tersebut tidak jadi dilakukan.

Anak-anak dari berbagai kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda. Anak yang masih sangat muda secara kognitif tidak akan dapat menerima berbagai peran dalam berbagai kooperatif. Mereka belum pernah mendapat informasi yang luas tentang berbagai peran atau belum memiliki keterampilan sosial dalam bermain secara kelompok.

c. Manfaat Bermain

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang terjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.⁶³

⁶³ Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta : Diva Press, 2009), hlm. 254-255.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

“Didiklah anak-anakmu dengan tiga perkara: Mencintai Nabimu, Mencintai keluarga Nabi, dan membaca Al-Qur’an”. (HR. Thabrani).
“Hak anak yang harus ditunaikan orang tuanya ialah memilihkan nama yang baik, mengajarkan tulis-menulis, dan menikahkan ketika dewasa,” (HR. Dailami dan Abu Nuaim dari Abu Hurairah r.a).

Pembelajaran calistung anak usia dini melalui bermain di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang sudah diterapkan dan prosesnya berjalan dengan baik. Adapun jenis-jenis permainan yang dapat mengembangkan anak dalam pembelajaran calistung yaitu :

1. Pembelajaran membaca

Pembelajaran membaca (bermain seorang diri terdapat beberapa kegiatan bermain yaitu bermain balok huruf, bermain puzzle dan bermain plastisin, bermain pararel yaitu meliputi bermain kumpul kata dan bermain pasang huruf, dan bermain kooperatif yaitu bermain susun kata).

2. Pembelajaran menulis

Pembelajaran menulis (Adapun bermain pararel yaitu kegiatan bermain balok huruf, sedangkan bermain kooperatif meliputi bermain transaksi bank).

3. Pembelajaran menghitung

Pembelajaran berhitung (bermain paralel yaitu bermain manik-manik warna, bermain asosiatif yaitu bermain pasaran dan bermain kooperatif yaitu bermain susun balok angka dan bermain pasar rakyat).

Hasil dari pembelajaran calistung melalui bermain di RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang sangat baik dan dapat dilihat hasilnya dalam penilaian pembelajaran pada lampiran V yang memperlihatkan cek list hasil pembelajaran calistung melalui bermain. Selain itu hasil dari pembelajaran calistung melalui bermain yaitu :

1. Hasil positif

a. Membaca

Hasil positif membaca melalui bermain yaitu kemampuan anak yang dapat memahami kalimat sederhana, perintah atau himbauan.

b. Menulis

Hasil positif menulis melalui bermain yaitu minimal anak mampu menulis namanya sendiri dengan ejaan yang benar.

c. Menghitung

Hasil positif dari menghitung melalui bermain yaitu anak paham dengan nama, urutan dan konsep angka satu sampai dua puluh.

2. Hasil negative

Dari hasil observasi peneliti di TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan bahwasanya tidak di temukan (tidak ada) hasil negatif yang timbul dari pembelajaran calistung melalui bermain dikarenakan bermain merupakan dunia anak dan pembelajaran memalui metode bermain merupakan metode yang tepat.

B. Saran

1. Sekolah

Saran peneliti bagi sekolah mengenai pembelajaran calistung melalui bermain yaitu perbanyak pembaharuan alat permainan edukatif dan alat pendukung pembelajaran.

2. Lembaga lain /sekolah lain

Saran peneliti bagi lembaga lain yaitu gunakanlah pembelajaran menggunakan bermain karena sesuai dengan dunia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Nashih Ulwan. 2007. *Pendidikan Anak dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Amani
- Ahmad Syarifudin. 2004. *Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan mencintai Al-Qur'an*. Jakarta: Gema Insani
- Badru Zaman, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- B.E.F. Montolalu, dkk.2010. *Bermain dan Permainan Anak, Modul 1-12*, Jakarta: penerbit Universitas Terbuka
- Departemen Pendidikan Nasional.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Dwi Yulianti. 2010. *Bermain sambil Belajar Sains*. Jakarta: Indeks
- Endro Yuwanto, *Balita Diajarkan Calistung, saat SD Potensi Terkena Mental Hectic*, dalam <http://www.republik.co.id>. Akses tanggal 12 Maret 2018
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: DIVA Press
- Hasan bin Ahmad Hasan Hammam.2007. *Perilaku Nabi terhadap Anak-Anaknya*, Bandung: Irsyad Baitus Salam
- Igreas Siswanto & Sri Lestari.2009. *Pedoman bagi Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*, Yogyakarta: ANDI

- Jasa Ungguh Muliawan.2009. *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-Kanak*, Yogyakarta: Diva Press
- Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Diva Press
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Mawari Melati Almas Saniy, *Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Sampangan 02 Semarang yang Mendapat Calistung dan Tidak Mendapat Calistung di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan 2014, (Online), 3 (1), diakses 17 Maret 2017
- M. Furqon Hidayatullah. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain*, Surakarta: UNS Press
- Moh. Anis.2009. *Sukses Mendidik Anak, Perspektif Al-Qur'an dan Hadits*, Yogyakarta: Insan Madani
- Mohammad Fauzil Adhim.2015.*Membuat Anak Gila Membaca*, Yogyakarta: Pro-U Media
- M. Solehuddin, dkk. 2010. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mukhtar Latif, dkk.2013.*Oreitasi Baru Pendidikan anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana
- Ngainun Naim. 2013. *The Power Of Reading*, Yogyakarta: Aura Pustaka
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Retno Soendari & Wismiarti.2011. *Sentra Persiapan*, Jakarta: Penerbit Pustaka Al-Falah

- Rini Hildayani, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Robbani Al-Qur'an per kata Tajwid Warna, 2012, Jakarta : Surprise
- Sigit Purnama dan Asyruni Multahada, *Variasi Media Dalam Mengajarkan Calistung Di Raudlatul Athfal Babul Jannah Sambas*, Jurnal Pendidikan Anak 2016, (*Online*), Vol. 2 (2), diakses 25 Maret 2017
- Siti Aisyah, dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Shoba Dewey Chugani.2009. *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Soegeng Santoso, dkk. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, Yogyakarta: Genius Publisher
- Sugiono Kuntjojo, *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan 2016, (*Online*), Vol 10 (2), diakses 13 April 2017
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pedagogia
- Tadkiroatun Masfiroh. 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka

- Tim Pustaka Familia. 2006. *Menepis Hambatan Kembang Anak*, Yogyakarta: Kanisius
- Ummu Shofi.2008.*Sayang, Belajar Baca, Yuk!*, Solo: Indiva Media Kreasi
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: Sinar Grafika, 2006
- Wahyudi. 2006. *Maa Aku Bisa*, Yogyakarta: Pro-U Media
- W. Gulo.2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Grasindo
- W.R. Mommies.2007.*Peran Orangtua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Prenada Media Grup
- Wahyudi, CHA dan Dwi Retna Damayanti.2005.*Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, Jakarta: Grasindo
- Wina Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur*, Jakarta: Kencana
- Yuniar Arie Riswanti, *Makna Tindakan Orang Tua dalam Mengikutsertakan Anak Usia Dini Les Calistung (Kajian Perspektif Fenomenologi di Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya)* Tesis 2013, (Online), 17 Maret 2017

Pedoman Pengambilan Data

no	Rumusan masalah	variabel	indikator	Instrumen wawancara	observasi	Instrumen/dokumentasi
1.	Bagaimana penerapan pembelajaran calistung anak usia dini melalui bermain	Pelaksanaan pembelajaran calistung	Perencanaan/planning	<p>-Apakah ada perencanaan dalam pembelajaran calistung melalui bermain.? Bagaimana perencanaannya.? (contoh; dalam rkh/dalam tema ini)</p> <p>-Apakah ada fasilitas alat permainan edukatif yang dapat mendukung dalam pembelajaran calistung.?</p> <p>-Apa saja wujud alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran calistung.?</p> <p>-Apakah visi misi sekolah menunjang anak lulus bisa menulis dan berhitung.?</p> <p>-Apakah disetiap tema ada pembelajaran calistung melalui bermain.?</p> <p>-Apakah disetiap pembelajaran calistung menggunakan alat permainan.?</p>	Observasi pelaksanaan	Dokumentasi rencana pelaksanaan (contoh: rkh,promes) dokumentasi
			Pengorganisasian/organizing	-Bagaimana pembagian tugas guru dalam pembelajaran calistung..?	Observasi	
			Kepemimpinan/acting	<p>-Bagaimana peran kepala sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran calistung.?</p> <p>-Apakah kepala sekolah memberikan pengarahan tentang pembelajaran calistung.?</p>	Observasi	Dokumen, Foto
			Controlling/pengawasan	<p>-Adakah evaluasi setelah dilaksanakannya pembelajaran calistung.?</p> <p>-Adakah pembaharuan kegiatan disetiap evaluasi pembelajaran.?</p> <p>-Apakah ada inventarisasi disetiap akhir semester.?</p>	Observasi	Dokumentasi, Foto
		membaca	Bermain Seorang diri	<p>-apakah disini ada pembelajaran membaca melalui bermain?</p> <p>- Apaka ada kegiatan bermain seorang diri di sini Bu..?</p> <p>-Seperti apa wujud dari kegiatann bermain balok</p>		

				<p>ini Bu?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seperti apa wujud dari kegiatann bermain puzzle? - Seperti apa Bu.. kegiatan bermain dengan plastisin ini? 		
			Bermain pararel	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah bermain kumpul kata dapat membantu menstimulasi kemampuan calistung anak? - Seperti apakah bentuk dari bermain kumpul kata ini? - Seperti apa evaluasi dalam bermain susun balok angka ini? - Seperti apakah kegiatan bermain pasang huruf ini? - Seperti apa evaluasi dalam bermain pasang huruf ini? 		
			Bermain Asosiatif	-		
			Bermain Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> - seperti apa wujud dari bermain susun kata tersebut? - Seperti apakah evaluasi setelah anak bermain susun kata dan bagaimana bentuk evaluasinya? 		
		Menulis	menulis	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah ada kegiatan bermian dalam pembelajaran menulis? 		
			Bermain Seorang diri			
			Bermain pararel	<ul style="list-style-type: none"> - Seperti apa wujud dari kagiatan bermain kotak peraba ini? - Seperti apa evaluasi dalam bermain kotak peraba ini? 		
			Bermain Asosiatif	-		
			Bermain Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> - Seperti apa Bu.. wujud dari kegiatan bermain transaksi bank ini? 		
		Menghitung	menghitung	<ul style="list-style-type: none"> -apakah ada kegiatan bermain dalam pembelajaran menghitung ? 		
			Bermain Seorang diri	-		
			Bermain pararel	<ul style="list-style-type: none"> - apakah dengan bermain pararel manik-manik warna dapat membantu anak dalam belajar calistung ? 		

				- Seperti apa evaluasi dalam bermain manik warna ini?		
			Bermain Asosiatif	- Seperti apa kegiatan bermain pasaran?		
			Bermain Kooperatif	- Seperti apakah bentuk dari bermain pasar rakyat tersebut? - Apakah ada evaluasi dalam kegiatan bermain pasar rakyat ini? Jika ada seperti apakah bentuk evaluasinya Bu? - Bagaimana bentuk dari bermain susun balok angka tersebut ya Bu? - Seperti apa evaluasi dalam bermain susun balok angka ini?		
2.	Bagaimana dampak penerapan pembelajaran calistung pada anak usia dini melalui bermain	Positif bagi anak	calistung	- Apakah ada dampak dari pembelajaran menulis dengan bermain? - Apakah ada dampak dari pembelajaran membaca dengan bermain? - Apakah ada dampak dari pembelajaran menghitung dengan bermain?	Observasi anak	Dokumentasi penilaian, Foto
		Negatif bagi anak	calistung	- Apakah ada dampak negatif dari pembelajaran calistung melalui bermain?		

HASIL WAWANCARA

A. Hasil Wawancara dengan Ibu Masrifah, S.Pd. AUD tentang sejarah RA Muslimat NU 2 Congkrang

1.	Peneliti	: sejarah ?
2.		

B. Hasil Wawancara dengan Ibu Masrifah, S.Pd. AUD tentang pembelajaran calistung anak usia dini melalui bermain.

1.	Peneliti	: apakah disini ada pembelajaran membaca melalui bermain?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas.. enak mengajarkan sesuatu itu dengan bermain mas,</i>
2.	Peneliti	: Apakah ada kegiatan bermain seorang diri di sini Bu..?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas.. kemarin Mas lihat anak setiap istirahat ada yang ke perpustakaan, nhaa.. itu bermain sendiri, sukane baca-baca walaupun kemarin sudah di baca lho.. terus bermain sendiri yang berhubungan dengan calistung ada yang bermain balok huruf, bermain puzzle dan bermain dengan plastisin juga.</i>
3.	Peneliti	: Seperti apa wujud dari kegiatann bermain balok ini Bu?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kemarin itu lho Mas.. ada anak yang main balok di rak APE, ada juga yang bermain diluar juga to.. tapi ya nanti dikembalikan lagi ke tempatnya. Balok huruf yang di gunakan anak-anak, jadi anak terbiasa dengan huruf-huruf.</i>
4.	Peneliti	: Seperti apa wujud dari kegiatann bermain puzzle?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ya... seperti biasa Mas.. bermain puzzle-puzzle. Tapi di sini puzzle yang di gunakan pasti yang ada keterangane, contoh puzzle gambar ikan ya di bawah gambar ikan ada puzzle kata ikan. Begitu Mas.. kemarin lihate anak-anak rame main puzzle bersama to Mas..</i>
5	Peneliti	: Seperti apa Bu.. kegiatan bermain dengan plastisin ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Seperti kemarin itu lho Mas.. Anak dikumpulkan melingkar. Terus.. bermain plastisin sendiri-sendiri sesuai keinginan mau di bentuk angka boleh huruf juga boleh.</i>
6	Peneliti	: Apakah bermain kumpul kata dapat membantu menstimulasi kemampuan calistung anak?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ya.. selama ini saya disini menggunakan kegiatan bermain kumpul kata sangat membantu dalam pembelajaran calistung, sehingga anak itu sedikit banyak bias membaca dan menulis Mas..</i>
7	Peneliti	: Seperti apakah bentuk dari bermain kumpul kata ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>seperti yang sudah dilihat kemarin mas, yang jelas dari perencanaan pembelajaran, terus, guru mempersiapkan alat bermain seperti kartu kata yang kami buat mas, ya bermainnya sih simple dari anak di bagi empat terus pembagian aturan main. Dan di tutup evaluasi mas begitu!</i>

8	Peneliti	: Seperti apa evaluasi dalam bermain susun balok angka ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kemarin waktu observasi lihat sederhana kan Mas.. Cuma pengulangan kembali kegiatan bermain kumpul kata namun dikemas lebih sederhana lagi, anak mengurutkan kata sesuai huruf depan yang sama kemudian kartu kata ditempel dipapan.</i>
9	Peneliti	: Seperti apakah kegiatan bermain pasang huruf ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>kegiatannya ya anak diberi aturan main memasang huruf di papan yang di sediakan mas, kayak kemarin pas mas nya observasi di kelas itu.</i>
10	Peneliti	: Seperti apa evaluasi dalam bermain pasang huruf ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kemarin itu Mas.. waktu di dalam kelas anak-anak yang masih bingung terus di ajak bermain puzzle. Nhaa.. itu kan evaluasinya, jadi anak bermain puzzle yang ada gambar dan hurufnya.</i>
11	Peneliti	: seperti apa wujud dari bermain susun kata tersebut?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Jadi begini mas, bermain susun kata ini dimainkan 3 anak, dalam bermain susun balok nanti anak bergantian mengambil kata terus di susun jadi kalimat.</i>
12	Peneliti	: Seperti apakah evaluasi setelah anak bermain susun kata dan bagaimana bentuk evaluasinya?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>jadi begini Mas.. untuk evaluasi dalam bermain susun kata ini dilakukan setelah anak selesai bermain, dikarena kondisi anak masih belum terpengaruhi dengan permainan lain (masih anget) dan bermain susun kata ini mempunyai kesulitan yang sedikit lebih susah dibandingkan permainan lain. Jadi, secara teknis nanti anak dikumpulkan dan fokus hanya kepada guru yang sedang menerangkan didepan. Selain itu guru juga secara seponatan memberikan variasi dalam menerangkan dengan sedikit permainan, biasanya kita sebut permainan lempar baca yang nantinya guru akan menunjuk satu anak untuk membaca kartu kata yang di perlihatkan oleh guru, setelah anak yang ditunjuk sudah membaca kemudian anak tersebut berhak menunjuk satu teman untuk membaca kartu huruf yang di perlihatkan guru secara acak dan seterusnya hingga semua anak rata mendapat jatah untuk membaca kartu kata dari guru.</i>
13	Peneliti	: Apakah ada kegiatan bermian dalam pembelajaran menulis?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, untuk bermain yang berkaitan dengan menulis di sini dengan bermain kotak peraba dan bermain transaksi bank.</i>
14	Peneliti	: Seperti apa wujud dari kagiatan bermain kotak peraba ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>ya bermain dengan alat permaianan kotak itu mas yang ada di kelas, terus mainnya ya anak mengambil benda di dalam kotak tersebut, nanti berlari dan di tulis nama warna, nama benda atau bisa di kreasi sendiri lah mas sesuai dengan tema yang ada mas, kayak kemarin itu pengenalan warna terus anak mengambil dan menulis dipapan tulis.</i>
15	Peneliti	: Seperti apa evaluasi dalam bermain kotak peraba ini?
	Sa'baniyatul Masrifah,	: <i>Kalo ini dibuat beda Mas.. jadi anak mengikuti evaluasi di hari yang berbeda karena evaluasi dimasukkan ke dalam pembelajaran</i>

	S.Pd. AUD	<i>yaitu menulis diagram warana. Kemarin itu lho.. nempel kertas warana di buat diagram terus anak nulis warnanya.</i>
16	Peneliti	: Seperti apa Bu.. wujud dari kegiatan bermain transaksi bank ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Seperti kemarin itu lho Mas.. sederhana banget, dari anak mengambil slip menabung atau mengambil terus menulis nama dan nominal uang. Dalam prosesnya anak menulis nama dan nominal uang Lho.. sederhana to..</i>
17	Peneliti	: apakah ada kegiatan bermain dalam pembelajaran menghitung ?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>ada mas, seperti bermain dengan manik warna, menyusun balok angka, bermain drama pasar rakyat sama pasaran mas.</i>
18	Peneliti	: apakah dengan bermain paralel manik-manik warna dapat membantu anak dalam belajar calistung ?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>ya bias mas, karena kita lakukan dengan bermain dan itu kegiatan utamanya tidak hanya menulis, tapi membaca dan menghitung dan anak malah sering minta main terus.</i>
19	Peneliti	: Seperti apa evaluasi dalam bermain manik warna ini?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ini dilakukan juga sudah beda lagi Mas.. evaluasinya dibuat pembelajaran membuat diagram angka. Jadi, anak membuat diagram angka sederhana di buku tugasnya Mas.. Kertas warna di potong dengan panjang tidak sama lalu di temple dikertas, di sampinya di tulis urutan angka sesuai dengan tinggi kertas tersebut.</i>
20	Peneliti	: Seperti apa kegiatan bermain pasaran?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Seperti yang dilakukan anak-anak tiap istirahat itu lho Mas.. anak-anak bermain jual beli bersama. Kalau sudah mulai bermain pasti anak-anak minta uang mainan kepada guru, rame kan kemarin itu.</i>
21	Peneliti	: Seperti apakah bentuk dari bermain pasar rakyat tersebut?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Seperti kemarin yang di lihat mas.. asyik.. rame juga tapi paling disukai sama anak-anak, terlihat kemarin antusias anak bermain pasar rakyat kan Mas. Ya.. biasanya anak dalam bermain pasar rakyat ini dalam pembelajaran calistung anak bisa menghitung jumlah uangnya atau kembalian uang, anak juga bisa menulis daftar belanja kemudian anak juga dapat membaca nama-nama barang yang di jual.</i>
22	Peneliti	: Apakah ada evaluasi dalam kegiatan bermain pasar rakyat ini? Jika ada seperti apakah bentuk evaluasinya Bu?
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas, evaluasi dalam bermain pasar rakyat ini dilakukan setelah kegiatan bermain pasar rakyat selesai. Jadi, tadi sewaktu bermain guru juga memantau siapa saja anak yang masih kebingungan dalam melakukan transaksi uang itulah yang nanti akan jadi sasaran utama dalam evaluasi. Kalau bentuk evaluasinya nanti guru mengumpulkan anak, kemudian guru membawa sebuah barang dan uang mainan. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak yang kebingungan saat bertransaksi uang tadi.</i>
23	Peneliti	: Bagaimana bentuk dari bermain susun balok angka tersebut ya Bu?

	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kemarin lihate seneng kan Mas.. apalagi ada yang runtuh susunan baloke, dibuat kompetisi cepet-cepetan tambah heboh lagi.</i>
24	Peneliti	: <i>Seperti apa evaluasi dalam bermain susun balok angka ini?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>evaluasinya sangat sederhana Mas.. nanti guru menyiapkan kartu angka, kemudian mengambil kartu angka secara acak, kemudian anak menyebutkan kartu angka yang di ambil oleh guru. Dalam hal ini guru melakukan secara berulang khususnya angka yang belum dipahami dapat diulang beberapa kali, setelah itu anak disuruh kembali mengurutkan angka dari angka kecil ke angka besar dan sebaliknya.</i>
25	Peneliti	: <i>Apakah ada dampak dari pembelajaran menulis dengan bermain?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas.. minimal anak mampu menulis namanya sendiri itu sudah baik, dan anak tidak merasa terpaksa karena dilakukan dengan bermain.</i>
26	Peneliti	: <i>Apakah ada dampak dari pembelajaran membaca dengan bermain?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas.. minimal anak mampu membaca dan memahami kata ataupun kalimat sederhana yang ada di sekolah Mas.</i>
27	Peneliti	: <i>Apakah ada dampak dari pembelajaran menghitung dengan bermain?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada Mas.. minimal ya anak paham dengan nama angka satu sampai dua puluh, urutan angka satu sampai dua puluh serta konsep bentuk angka.</i>
28	Peneliti	: <i>Apakah ada dampak negatif dari pembelajaran calistung melalui bermain?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Lhoo... tidak ada Mas.. anak yang belum bisa juga tidak merasa minder tu..</i>

28	Peneliti	: <i>Apakah ada perencanaan dalam pembelajaran calistung melalui bermain.? Bagaimana perencanaannya.? (contoh; dalam rkh/dalam tema ini)</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, setiap pembelajaran dilakukan harus ada perencanaan pembelajaran. Tertuang didalam RKH</i>
	Peneliti	: <i>Apakah ada fasilitas alat permainan edukatif yang dapat mendukung dalam pembelajaran calistung.?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>ada</i>
	Peneliti	: <i>Apa saja wujud alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran calistung.?</i>
	Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kartu angka, kartu huruf, balok angka, balok huruf, kartu kata, kartu suku kata, puzzle huruf, uang mainan, simpoa, manik-manik, buah-buahan, hewan-hewan, puzzle bola,</i>
	Peneliti	: <i>Apakah visi misi sekolah menunjang anak lulus bisa menulis dan berhitung.?</i>
	Sa'baniyatul	: <i>iya</i>

Masrifah, S.Pd. AUD	
Peneliti	: Apakah disetiap tema ada pembelajaran calistung melalui bermain.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, karen usia TK adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang diberikan akan lebih tepat dengan bermain.</i>
Peneliti	: Apakah disetiap pembelajaran calistung menggunakan alat permainan.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ya, dengan alat permainan akan lebih menarik bagi anak dan anak akan lebih semangat dalam belajar serta lebih mudah membuat variasi permainan.</i>
Peneliti	: Bagaimana pembagian tugas guru dalam pembelajaran calistung..?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>sehari sebelum kegiatan yang direncanakan dilaksanakan guru sudah menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan.</i>
Peneliti	: Bagaimana peran kepala sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran calistung.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Kepala sekolah memantau sem ua kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran calistung</i>
Peneliti	: Apakah kepala sekolah memberikan pengarahan tentang pembelajaran calistung.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Iya, ketika pelaksanaan pembelajaran kurang sesuai maka kepala sekolah memberikan pengarahan dan memberikan contoh pembelajaran yang sesuai.</i>
Peneliti	: Adakah evaluasi setelah dilaksanakannya pembelajaran calistung.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, jika hasil pembelajaran tidak sesuai teget/tingkat pencapaian dan pemberian evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.</i>
Peneliti	: Adakah pembaharuan kegiatan disetiap evaluasi pembelajaran.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, misalnya mengganti permainan yang lebih tepat.</i>
Peneliti	: Apakah ada inventarisasi disetiap akhir semester.?
Sa'baniyatul Masrifah, S.Pd. AUD	: <i>Ada, biasanya dilakukan disetiap tahun ajaran baru.</i>

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN BERMAIN

1. Bermain Kotak Peraba



Guru sedang menjelaskan aturan main



anak mulai bermain kotak peraba



Anak mulai menulis di papan tulis



Keceriaan anak saat bermain kotak peraba



Evaluasi bermain kotak peraba



Anak mengerjakan tugas evaluasi

2. Bermain Balok Huruf



Anak sedang bermain balok huruf



Anak memilih balok huruf



Hasil menyusun balok huruf

3. Bermain Puzzle



Anak duduk melingkar saat bermain puzzle



Anak mulai bermain puzzle



Anak terlihat antusias bermain puzzle



Anak bergantian papan puzzle

4. Bermain Manik Warna



Anak siap bermain manik warna



Anak sedang menghitung manik warna



Anak menulis jumlah manik yang di hitung



Antusias anak bermain manik warna



Evaluasi bermain manik warna



Anak menulis angka

5. Bermain Pasaran



Anak bermain pasaran



Anak menggunakan uang mainan



Anak sedang membayar dengan uang mainan



Anak sedang meminta uang kembalian

6. Bermain Menyusun Suku Kata



Guru menjelaskan aturan main



Guru memberi contoh kepada anak



Anak mulai bermain susun suku kata



Anak sedang memilih kartu suku kata



Anak menyelesaikan tugas



Anak memilih kartu suku kata



Anak sedang menyusun kartu suku kata



Anak menempel kartu terakhir



Pergantian pemain



Anak sedang menyusun kaertu suku kata



Hasil kegiatan bermain susun kartu suku kata



Evaluasi bermain susun kartu suku kata

7. Bermain Kumpul Kata



Guru menjelaskan kembali aturan main



Guru menunjukkan kartu kata



Anak siap bermain di garis star



Anak sedang mencari kata yang sesuai



Anak berlari untuk menjadi yang tercepat



Anak memilih kartu kata yang dicari



Anak bersorak saat menyelesaikan permainan



Hasil bermain kumpul kata



Evaluasi bermain kumpul kata



Antusias anak mengikuti evaluasi



Anak mulai memasang kartu kata



Anak bergantian mengerjakan tugas

8. Bermain Balok Angka



Dua kelompok siap bermain balok angka



Anak berlari menjadi yang tercepat



Anak mengurutkan angka



Anak menyelesaikan permainan



Hasil bermain balok angka



Evaluasi bermain balok angka



Anak bergantian mengerjakan tugas



Peningkatan kesulitan



Anak sedang berfikir memilih angka

9. Bermain Pasar Rakyat



Guru menjelaskan kembali aturan main



Anak-anak memperlihatkan uang mainan



Anak-anak mulai bermain pasar rakyat



Keramaian bermain pasar rakyat



Anak-anak sedang tawar menawar



Evaluasi bermain pasar rakyat



Variasi evaluasi oleh guru

10. Bermain Susun Kata



Guru menjelaskan aturan main



Anak-anak mulai menyusun kartu kata



Keceriaan anak bermain susun kata



Evaluasi bermain susun kata

11. Bermain Plastisin



Guru memberi contoh di depan anak-anak



Anak duduk melingkar saat bermain plastisin



Guru memantau saat anak bermain plastisin



anak-anak menikmati kegiatan bermain

12. Bermain Transaksi bank



Guru menjelaskan aturan main



Anak sedang menulis nama dan nominal



Anak menerima uang



Proses transaksi bank

Catatan Lapangan 1

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Jum'at-Sabtu, 27-28 Oktober 2017

Jam : 10.00 -11.00 WIB

Lokasi : Rumah Ibu Sa'baniyatul Masrifah S.Pd. AUD

Sumber data : Ibu Sa'baniyatul Masrifah S.Pd. AUD

Deskripsi Data:

Wawancara berhubungan dengan sejarah berdiri TK, kegiatan bermain yang berhubungan dengan pembelajaran calistung anak usia dini

Interpretasi:

.

Catatan Lapangan 2

Metode pengumpulan data Observasi

Hari/tanggal : Kamis, 2 November 2017

Jam : 10.00 – 11.00

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Pada hari ini anak melaksanakan kegiatan bermain kotak peraba di teras sekolah. Dalam kegiatan bermain kotak peraba ini anak bermain secara kompetisi. Aturan mainnya, setiap anak mengambil satu persatu buah benda dalam kotak peraba kemudian berlari ke papan tulis untuk menulis warna benda tersebut. Dalam kegiatan bermain ini, anak yang dapat menulis dengan benar dan jumlah yang banyak maka akan jadi pemenangnya atau anak yang menulis secara sempurna .

Interpretasi:

Dalam hubungannya dengan pembelajaran calistung, Kegiatan bermain kotak peraba ini menekankan pada kemampuan anak dalam menulis

Catatan Lapangan 3

Metode pengumpulan data wawancara

Hari/tanggal : Rabu, 15 November 2017

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Pada hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan bermain balok huruf. Dalam kegiatan bermain balok huruf anak dibebaskan untuk memainkannya, ada yang menyusunnya menjadi sebuah gedung, menara, jembatan ataupun bentuk-bentuk yang lain

Interpretasi:

Berkaitan dengan pembelajaran calistung anak usia dini, kegiatan bermain balok huruf ini sangat berguna sebagai pembiasaan anak dengan huruf-huruf yang nantinya akan membantu anak dalam kemampuan membaca.

Catatan Lapangan 4

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Senin, 20 November 2017

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan bermain puzzle gambar bertulisan bersama-sama didalam kelas. Dalam kegiatan bermain ini oleh guru hanya disediakan 5 alat permainan, nantinya anak saling bergantian bermain sehingga posisi duduk anak dibuat melingkar. Setelah satu anak melakukan satu permainan kemudian diberikan kepada teman sebelahnya seperti itu terus sampai anak mendapat kesempatan main sebanyak lima kali

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain puzzle ini hubungannya dengan kegiatan bermain calistung anak usia dini adalah di saat anak menyusun huruf menjadi kata yang menerangkan gambar dari puzzle tersebut, sehingga dalam kegiatan bermain ini akan merangsang anak dalam kemampuan membaca.

Catatan Lapangan 5

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Senin, 27 November 2017

Jam : 10.00 – 11.00

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Pada hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan bermain manik warna di dalam kelas. Kegiatan bermain ini dalam satu putaran main dilakukan dua sampai tiga anak, nantinya anak akan menghitung jumlah manik-manik yang disediakan tiap anak secara berbeda-beda. Kemudian anak menghitung tiap manik-manik warna sesuai dengan warnanya, setelah itu anak menulis jumlah manik-manik yang dihitung ke papan tulis.

Interpretasi:

.Dalam kegiatan bermain manik warna yang masuk kedalam pembelajaran calistung adalah keterampilan anak dalam menghitung. Jadi, kegiatan bermain ini cocok untuk anak dalam merangsang kemampuan berhitung anak.

Catatan Lapangan 6

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Senin, Desember 2017

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Di hari ini anak-anak bermain kegiatan pasaran di ruang alat permainan edukatif. Disini guru memberi kebebasan anak untuk bermain jual beli mini, barang-barang yang digunakanpun sesuai keinginan anak. Dalam kegiatan bermain ini guru hanya mengawasi kegiatan yang berlangsung, gunanya melihat aspek-aspek perkembangan anak

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain ini hal yang berhubungan dengan pembelajaran calistung anak usia dini adalah ketika anak sedang bertransaksi dengan uang mainan. Disini anak akan melakukan kegiatan dalam hitung menghitung. Jadi, dalam kegiatan bermain ini anak terangsang dalam kemampuan berhitungnya.

Catatan Lapangan 7

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Selasa, 12 Desember 2017

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Hari ini anak melaksanakan kegiatan bermain menyusun suku kata, kegiatan bermain ini dilakukan secara bergantian sesuai dengan nama yang dipanggil oleh guru. Dalam kegiatan bermain ini, anak din beri kesempatan untuk menyusun suku kata sesuai dengan gambar yang didapatnya. Gambar di tempel di papan dan anak juga menyusun suku kata berurutan dengan benar, setiap anak mendapat satu kesempatan dalam kegiatan bermain ini.

Interpretasi:

. Dalam kegiatan bermain susun suku kata yang berkaitan dengan pembelajaran calistung anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam membaca suku kata kemudian disusun menjadi kata yang sempurna sesuai dengan gambar yang didapatnya.

Catatan Lapangan 8

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Selasa, 19 Desember 2017

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Hari ini anak melaksanakan kegiatan bermain kompetisi kumpul kata, dimana anak akan berlomba mengumpulkan kata yang berawalan huruf yang sama. Dalam kegiatan bermain kumpul kata ini dalam satu kali putaran main dilakukan oleh tiga anak sehingga memerlukan ruang yang cukup luas. Aturan main dalam kegiatan ini anak akan mendapat suku kata awal yang berbeda-beda kemudian saat permainan dimulai anak berlari ke tumpukan kartu kata untuk memilih kata yang huruf depannya sama dengan suku kata yang diperolehnya. Jika sudah mendapatkannya anak kemudian berlari dan menaruh kartu kata tersebut ke wadah yang sudah di sediakan masing-masing dan seterusnya hingga kartu kata yang dicari habis.

Interpretasi:

.Dalam kegiatan bermain ini hal yang berhubungan dengan pembelajaran calistung anak usia dini adalah kemampuan anak dalam membaca. Sehingga kegiatan bermain kumpul kata ini cocok untuk merangsang anak dalam kemampuan membaca.

Catatan Lapangan 9

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Rabu, 10 Januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA MUslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Pada hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan bermain balok angka, dalam bermain ini anak menyusun balok angka baik dari angka kecil ke besar ataupun sebaliknya, angka yang dipakai dari angka satu sampai dua puluh. Namun untuk meramaikan kegiatan bermain ini guru membuat variasi bermain dengan kompetisi dan dibuat kelompok. Dalam satu permainan dilakukan oleh dua kelompok dan dalam satu kelompok terdiri dari empat pemain. Peraturan mainnya anak menyusun balok angka sesuai dengan instruksi kecil ke besar atau besar ke kecil, untuk kelompok tercepat menyusun dan benar sesuai urutan maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang.

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain ini aspek yang berhubungan dengan pembelajaran calistung adalah pemahaman berhitung menjadi tujuan utama dikarenakan dalam kegiatan bermain ini anak mengurutkan angka sehingga pemahaman anak tentang angka diperlukan.

Catatan Lapangan 10

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Selasa, 16 Januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Hari ini anak melaksanakan kegiatan bermain pasar rakyat. Kegiatan bermain hari ini sangat rame dikarenakan semua anak terlibat langsung dalam satu waktu kegiatan bermain. Semua anak bermain pasar rakyat, semua berperan guna berlangsungnya kegiatan main ini. Ada yang berperan menjadi penjual ada yang menjadi pembeli dan semua menggunakan uang mainan sebagai alat pembayaran.

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain pasar rakyat ini hubungannya dengan pembelajaran calistung anak usia dini ada dalam saat anak bertransaksi dengan uang, maka akan terjadi kegiatan berhitung. Maka dalam kegiatan bermain ini dapat merangsang anak dalam keterampilan berhitung.

Catatan Lapangan 11

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Jum'at, 19 Januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Pada hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan bermain susun kata, kegiatan ini dilakukan secara berkelompo setiap kelompoknya terdiri dari tiga orang anak. Dalam kegiatan bermain ini anak diberi tugas untuk menyusun kata yang di acak agar disusun menjadi sebuah kalimat sederhana. Namun oleh guru kegiatan bermain ini dibuat variasi menjadi kompetisi sehingga kegiatan sekali permainan dilakukan oleh dua kelompok.

Interpretasi:

Dalam pembelajaran calistung anak usia dini kegiatan bermain susun kata ini dapat merangsang anak dalam keterampilan membaca.

Catatan Lapangan 12

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Senin, 22 januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Hari ini anak melaksanakan kegiatan bermain plastisin dan membentuk nama panggilan masing-masing. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dan anak-anak duduk melingkar sehingga guru dapat dengan mudah mengawasi kegiatan anak.

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain plastisin ini hubungannya dengan pembelajaran calistung anak usia dini yaitu kegiatan bermain ini dapat merangsang anak dalam keterampilan membaca dikarenakan anak akan mengeja dan membaca susunan huruf.

Catatan Lapangan 13

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Kamis, 25 Januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan

Sumber data : Anak-anak kelompok B

Deskripsi Data:

Kegiatan bermain hari ini yaitu bermain transaksi bank, dimana dalam kegiatan bermain ini anak-anak memiliki peran masing-masing. Ada yang menjadi petugas teller ada juga yang menjadi nasabah, kegiatan bermain ini sangat sederhana hanya ada aktivitas menabung dan mengambil uang. Anak yang menjadi nasabah diberikan kertas kemudian menulis nama dan nominal uang yang di tabung atau diambil.

Interpretasi:

Dalam kegiatan bermain transaksi bank ini hal yang berhubungan dengan pembelajaran calistung anak usia dini adalah menulis pada anak yang dilakukan saat menulis nama dan nominal uang.

Catatan Lapangan 14

Metode pengumpulan data Dokumentasi

Hari/tanggal : Jum'at-Sabtu, 26-27 Januari 2018

Jam : 10.00 – 11.00 WIB

Lokasi : Rumah Ibu Sa'baniyatul Masrifah S.Pd. AUD

Sumber data : Ibu Sa'baniyatul Masrifah S.Pd. AUD

Deskripsi Data:

Wawancara hasil observasi kegiatan bermain dalam pembelajaran calistung anak usia dini

Interpretasi:

.

NO	NAMA	PENILAIAN MEMBACA DALAM KEGIATAN BERMAIN											
		Bermain BALOK HURUF				Bermain PUZZLE				Bermain KUMPUL KATA			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	FARIS	V				V					V		
2.	INUN	V				V				V			
3.	PUTRI	V				V				V			
4.	NINDI	V						V				V	
5.	AZZAM	V				V				V			
6.	UMA		v				V				V		
7.	FARA		v				V				V		
8.	FAJAR	V					V				V		
9.	FITRI		V					V					V
10.	ILHAM			V				V					V
11.	RAHMA		V				V				v		
12.	FARROS			v				V				V	
13.	ANAN		V				V					V	
14.	RAFI			v				V				V	
15.	DWI		v					v				V	

NO	NAMA	PENILAIAN MEMBACA DALAM KEGIATAN BERMAIN											
		Bermain PASANG SUKU KATA				Bermain SUSUN KATA				Bermain PLASTISIN			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	FARIS		V			V					V		
2.	INUN	V				V					V		
3.	PUTRI	V				V					V		
4.	NINDI		V				V				V		
5.	AZZAM	V				V					V		
6.	UMA		V				V				V		
7.	FARA		V				V				V		
8.	FAJAR		V				V				V		
9.	FITRI				V				V			V	
10.	ILHAM				V				V		V		
11.	RAHMA		V				V				V		
12.	FARROS			V				V			V		
13.	ANAN			V				V			V		
14.	RAFI			V				V				V	
15.	DWI			V				V				V	

NO	NAMA	PENILAIAN MENULIS DALAM KEGIATAN BERMAIN							
		Bermain KOTAK PERABA				Bermain TRANSAKSI BANK			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	FARIS		V				V		
2.	INUN	V					V		
3.	PUTRI	V					V		
4.	NINDI		V				V		
5.	AZZAM	V					V		
6.	UMA		V				V		
7.	FARA		V				V		
8.	FAJAR		V				V		
9.	FITRI			V				V	
10.	ILHAM				V			V	
11.	RAHMA		V				V		
12.	FARROS			V				V	
13.	ANAN			V				V	
14.	RAFI			V				V	
15.	DWI				V			V	

NO	NAMA	PENILAIAN MENGHITUNG DALAM KEGIATAN BERMAIN															
		Bermain MANIK WARNA				Bermain PASARAN				Bermain SUSUN BALOK ANGKA				Bermain PASAR RAKYAT			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	FARIS	V					V			V					V		
2.	INUN	V				V				V				V			
3.	PUTRI	V					V			V					V		
4.	NINDI	V						V			V					V	
5.	AZZAM	V				V				V				V			
6.	UMA	V					V			V					V		
7.	FARA	V						V		V						V	
8.	FAJAR	V						V		V						V	
9.	FITRI			V					V			V					V
10.	ILHAM			V					V			V					V
11.	RAHMA	V					V				V				V		
12.	FARROS		V					V				V				V	
13.	ANAN	V						V			V					V	
14.	RAFI			V				V				V				V	
15.	DWI			V				V				V				V	

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 2
 HARI/TANGGAL : KAMIS, 2 November 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : BbBg
 SUB TEMA : - Man -
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Tape Recorder			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 1 Membiasakan membaca syahadat FM 1 Memutar dan mengayunkan tangan FM 3 Membungkukkan badan	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) PL Melafalkan bacaan syahadat , syahadat rosul PL Mengayunkan 2 tangan ke depan dan ke belakang PL Membungkukkan melewati terowongan	Buku PAI	Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk kerja		Kefasihan Religius Ketepatan Keberanian
B32 Membuat gambar dan menceritakan isi gambar dengan tulisan yang berbentuk huruf atau kata SOSEM Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas KOG 1 Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak FM41 Mencocok bentuk	KEGIATAN INTI (60 menit) PL Bermain kotak peraba PL Rumah binatang PL Mengelompokkan permainan yang ada di kolam renang dan kebun binatang PL binatang	Kotak peraba Balok Gambar Alat cocok gambar	Unjuk kerja		Kerjakeras, ketepatan Kerja sama Pemahaman tanggung jawab kerapihan
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet, bekal makanan dan minuman			Bersahabat dan peduli sosial
BHS 23 Menceritakan pengalaman/ kejadian sederhana dengan runtut	KEGIATAN AKHIR (30 menit) Mengulas kegiatan sehari hari, pesan-pesan Doa, berkemas		observasi		Mandiri

Mengetahui,
 Kepala RA
 (.....)

.....2017
 Guru Kelas
 (.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 12
 HARI/TANGGAL : RABU, 15 November 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : ~~Babg~~
 SUB TEMA : - ~~Tepidbabg~~
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Tape Recorder			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 30 Menyebutkan nama nabi dan rosul FM 4 Berjalan berbagai arah dengan berbagai cara	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) PL Menyanyikan 25 nabi PL Berjalan lurus dengan berjinjit	Anak Tali	Observasi Unjuk kerja		Religius hafalan Kerja keras
BHS 30 Mulai menunjukkan ketertarikan dengan buku/ media cetak KOG 3 Membedakan bermacam rasa, bai9, suara berdasarkan percobaan FM 36 Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, arang, crayon,dll)	KEGIATAN INTI (60 menit) PL Bermain balok PL Suara binatang PL Rumah binatang	Balok huruf HP Kertas crayon	Unjuk kerja Penugasan Hasil karya		Pemahaman Rasa ingin tahu Kreatifitas
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet, bekal makanan dan minuman			Bersahabat dan peduli sosial
SOSEM 6 Memelihara lingkungan BHS 23 Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana dengan runtut	KEGIATAN AKHIR (30 menit) PL Membuang sampah pada tempatnya Mengulas kegiatan hari ini Pesan-pesan -Do'a, salam, pulang	Tempat sampah	observasi		Peduli lingkungan keruntutan

Mengetahui,
Kepala RA
(.....)

.....2017
Guru Kelas
(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 13
 HARI/TANGGAL : SENIN, 20 November 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : **Babg**
 SUB TEMA : - **Makarbabg**
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Tape Recorder			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 36 Membiasakan perilaku jujur FM 5 Melompat ke berbagai arah dengan satu/ dua kaki	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) TJ tentang perilaku jujur PT Melompat dari atas meja ke tempat lain	Anak meja	Percakapan Unjuk kerja		Komunikatif kejujuran Kerja keras
SOSEM 5 Menjaga barang milik sendiri dan orang lain BHS 34 Membaca beberapa kata berdasarkan gambar/ tulisan dan benda yang dikenal/ dilihat FM 39 Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran	KEGIATAN INTI (60 menit) PL Mengambil balok yang disukai anak dan pensil kemudian di timbang PL Menyusun puzzle gambar bertulisan PL Membuat garis membentuk gambar	Pensil, balok, timbangan puzzle pola gambar	Penugasan Unjuk kerja penugasan		Pemahaman Tanggung jawab Kerapian
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet, bekal makanan dan minuman			Bersahabat dan peduli sosial
BHS 5 Membedakan kembali suara tertentu	KEGIATAN AKHIR (30 menit) PL Menirukan suara binatang Pesan-pesan -Do'a, salam, pulang	Anak	Penugasan		Kreatifitas

Mengetahui,
 Kepala RA
 (.....)

.....2017
 Guru Kelas
 (.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 14
 HARI/TANGGAL : SENIN, 27 November 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : **Babg**
 SUB TEMA : - **Rah babg**
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Tape Recorder			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 49 Membiasakan berani memimpin do'a Aswaja Mengenal lambing NU FM 7 Memanjat, bergantung, mengayun	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) PL Memimpin do'a BCC Mengenalkan gambar lambang NU PL MEmanjat bola dunia	Anak gamabr bola dunia	Unjuk kerja Percakapan Unjuk kerja		Keberanian Rasa ingin tahu mandiri
FM 40 Meniru melipat kertas sederhana KOG 37 Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda) SOSEM 16 Bekerja secara mandiri	KEGIATAN INTI (60 menit) PL Ikan PL Bermain manik warna (mengelompokkan, menghitung jumlah manik-manik perwarna) Mengerjakan tugas menggambar sendiri, tidak menyontek teman	Kertas lipat Manik-manik Anak	Unjuk kerja Unjuk kerja Observasi		Kerapian Pemahaman mandiri
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet, bekal makanan dan minuman			Bersahabat dan peduli sosial
BHS 4 Menyebutkan gerakan, msl: jongkok, duduk, berlari, makan	KEGIATAN AKHIR (30 menit) PL Memperagakan orang tertawa, tersenyum, menangis -Do'a, salam, pulang	Anak	Unjuk kerja		Kreatif, pemahaman keruntutan

Mengetahul,
 Kepala RA
 (.....)

.....2017
 Guru Kelas
 (.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 15
 HARI/TANGGAL : SENIN, 4 Desember 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : Tanaman
 SUB TEMA : - Bagàn -bagàn Tanaman
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 29 Mengenal malaikat Malik BHS 9 Menyebutkan nama diri, ortu, alamat, jenis kelamin, TTL FM 4 Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - Mengetahui tugas malaikat Malik - Tentang alamat rumah - Berjalan mundur 2 meter	Anak, guru anak anak	Percakapan Percakapan Unjuk kerja		Pemahaman Pemahaman kemauan
FM 38 Melukis dengan berbagai media KOG 1 Membilang benda 1-20 KOG 5 Membedakan konsep kasar halus melalui panca indra	KEGIATAN INTI (60 menit) PL Bentuk bunga PL Bermain pasaran PT Meraba pasir= tepung, jeruk, salak	Cat air kuas Beragam- macam benda di sekolah Pasir tepung jeruk salak	Hasil karya Praktek lapangan Unjuk kerja		Kreatifitas Pemahaman urutan bilangan Pemahaman
Pembiasaan, Rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal bermain bebas	Air, sabun, serbet, bekal makanan, alat bermain	Observasi		Toleransi Mandiri
SOSEM 9 Menerima kritik dan saran	KEGIATAN AKHIR (30 menit) Mau menerima nasehat guru Mengulas kegiatan hari ini Pesan-pesan Do'a, salam, pulang	Anak	Observasi		Tanggung jawab

Mengetahui,
 Kepala RA
 (.....)

.....,.....2017
 Guru Kelas
 (.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 16
 HARI/TANGGAL : SELASA, 12 Desember 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : Tanaman
 SUB TEMA : - Jenis-jenis tanaman
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 36 Berperilaku jujur Aswaja Mengenal tokoh NU FM 10 Naik sepeda roda 2	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - Tentang berperilaku jujur - Tentang KH Wahab Hasbullah - Naik sepeda	Anak, guru Buku Aswaja sepeda	Percakapan Percakapan Unjuk kerja		Kejujuran keberanian
BHS 34 Membaca beberapa kata berdasarkan gambar/tulisan dan benda yang di lihat KOG 21 Memasangkan benda sesuai pasangannya SOSEM 3 Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas	KEGIATAN INTI (60 menit) PT Bermain menyusun suku kata DM Menempel gambar pohon dan buahnya PT Mau bekerja kelompok memasang puzzel	Gambar, kartu suku kata Gambar puzzel	Demonstrasi Unjuk kerja Unjuk kerja		Ketelitian, Pemahaman Pemahaman Kerja sama
Pembiasaan, Rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal bermain bebas	Air, sabun, serbet, bekal makanan, alat bermain	Observasi		Toleransi Mandiri
KOG 9 Menyebutkan waktu/jam	KEGIATAN AKHIR (30 menit) Menunjukkan jarum jam petani kesawah pkl 6 pagi dan pulang pkl 12 Mengulas kegiatan hari ini Pesan-pesan Do'a, salam, pulang	jam	Unjuk kerja		Pemahaman

Mengetahui,
Kepala RA
(.....)

.....,.....2017
Guru Kelas
(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 17
 HARI/TANGGAL : SELASA, 19 Desember 2017
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : Tanaman
 SUB TEMA : - Manfaat tanaman
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 39 Terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan FM 9 Berlari sambil melompat seimbang tanpa jantung FM 11 Gerakan hewan, tanaman terkena angin sepoi-sepoi, kencang dengan lincah	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) PL Membaca basmalah sebelum melaksanakan kegiatan PL Senam putri halim	Anak Tape kaset	Percakapan Percakapan Percakapan		Religious Keseimbangan kesesuaian
BHS 31 Membedakan kata yang mempunyai suku kata awal/akhir yang sama FM 39 Meniru membuat garis tegak datar miring lingkaran KOG 23 Membedakan konsep berat ringan, gemuk kurus melalui menimbang benda dengan timbangan buatan dan panca indra	KEGIATAN INTI (60 menit) PT Bermain menyusun suku kata DM Menempel gambar pohon dan buahnya PT Mau bekerja kelompok memasang puzzel	Gambar, kartu suku kata Gambar puzzel	Demonstrasi Unjuk kerja Unjuk kerja		Ketelitian, Pemahaman Pemahaman Kerja sama
Pembiasaan, Rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal bermain bebas	Air, sabun, serbet, bekal makanan, alat bermain	Observasi		Toleransi Mandiri
SOSEM 1 Melaksanakan tugas yang diberikan guru	KEGIATAN AKHIR (30 menit) Mengulas kegiatan hari ini Pesan-pesan Do'a, salam, pulang	Anak guru	percakapan		Pemahaman

Mengetahui,
 Kepala RA
 (.....)

.....2017
 Guru Kelas
 (.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 MINGGU KE : 1
 HARI/TANGGAL : RABU, 10 Januari 2018
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : REKREASI
 SUB TEMA : - Guna Rekreasi
 - Tempat Rekreasi

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 1 Membiasakan membaca syahadat FM 1 Memutar dan mengayunkan lengan	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - Melafalkan bacaan syahadat dan mengartikan - Memutar lengan sambil membawa bola kertas, kemudian lengan di ayunkan sambil melempar bola kertas	Anak Bola kertas	Unjuk kerja Unjuk kerja		Kefasihan Kerja keras
B 13 Menyebutkan nama benda yang diperhatikan FM 41 Mencocok bentuk KOG 3 Mengenal konsep bilangan	KEGIATAN INTI (60 menit) - Menyebut nama benda pada gambar perlengkapan rekreasi - Mencocok topi rekreasi - Bermain balok angka (mengurutkan)	Gambar Alat cocok gambar Balok angka	Penugasan Penugasan Unjuk kerja		Pemahaman Tanggung jawab, Kerapihan Pemahaman
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM 16 Bekerja secara mandiri	KEGIATAN AKHIR (30menit) - Mengulas anak yang mau mengerjakan tugas sendiri/tidak mencontoh punya teman - Doa – salam- pulang	Anak, guru	Percakapan		Kejujuran

Mengetahui,
Kepala RA

.....,.....2018
Guru Kelas

(.....)

(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 MINGGU KE : 2
 HARI/TANGGAL : SELASA, 16 Januari 2018
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : REKREASI
 SUB TEMA : - Perlengkapan
 - Tata cara rekreasi

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 2 Menghafal Asma'ul Husna FM 3 Membungkukkan badan	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - Menghafal Asma'ul Husna 66-99 - Berjalan beriringan sambil membungkukkan badan melewati terowongan buatan teman	Anak Anak	Observasi Unjuk kerja		Religius, hafalan Kerja keras
BHS 3 Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan secara runtut KOG 31 Menyebutkan hasil penambahan FM 36 Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, arang, crayon, dll)	KEGIATAN INTI (60 menit) - PL Pesan berantai (pergi ke kolam renang membawa baju renang) - PL Bermain pasar rakyat - PT Menggambar bebas tema macam-macam perlengkapan rekreasi	Guru, anak Macam-macam APE Kertas pensil crayon	Penugasan Demonstrasi Hasil karya		Komunikatif Rasa ingin tahu Kreatifitas
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM 5 Menjaga barang milik sendiri/orang lain	KEGIATAN AKHIR (30menit) - Sikap terhadap barang milik sendiri/orang lain - Doa – salam- pulang	Anak, guru	Observasi		Tanggung jawab toleransi

Mengetahui,
Kepala RA

.....,.....2018
Guru Kelas

(.....)

(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 MINGGU KE : 3
 HARI/TANGGAL : JUM'AT, 19 Januari 2018
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : REKREASI
 SUB TEMA : - Bagian-bagian kendaraan
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
SOSEM 6 Memelihara lingkungan FM 4 Berjalan keberbagai arah dengan berbagai cara	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - TJ Bagian kendaraan yang berguna untuk membuang kotoran (msl: knalpot, dll) - PL Berjalan menyusuri garis miring, lingkaran, segitiga	Anak, guru garis pada lantai	Observasi Unjuk kerja		Rasa ingin tahu Kerja keras
KOG 22 Menyebutkan konsep lawan kata.mis: depan belakang atas bawah kiri kanan awal akhir,dst FM 43 Membuat dengan jumputan BHS 16 Bercerita tentang gambar yang disediakan dengan urut dan bahasa yang jelas	KEGIATAN INTI (60 menit) - PT Menyebutkan gerakan yang diperagakan guru yang berhubungan dengan konsep lawan kata.mis: berjalan cepat-lambat - - PT Membuat dengan jumputan - PL Bermain susun kata	Guru, anak Tissue, pewarna Kartu kata, gambar	Penugasan Hasil karya Demonstrasi		Pemahaman Kreatifitas pemahaman
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet			Bersahabat dan realistis
NAM 36 Membiasakan berlaku jujur	KEGIATAN AKHIR (30menit) - Sikap jujur baik dlam perkataan/tindakan - Doa – salam- pulang	Anak	Observasi		jujur

Mengetahui,
Kepala RA

.....,.....2018
Guru Kelas

(.....)

(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 MINGGU KE : 4
 HARI/TANGGAL : SENIN, 22 Januari 2018
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : REKREASI
 SUB TEMA : - Fungsi/bagian kendaraan
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 30 Menyebut 25 nabi FM 25 Menggulirkan bola menyusuri tanah/lantai	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - PL Menyebut 25 nabi melalui lagu 25 nabi - PL Menggulirkan bola, teman menangkap (berhadapan jarak 3 m)	Anak bola	Observasi Unjuk kerja		hafalan Kerja sama
BHS 35 Menulis nama panggilannya sendiri KOG 5 Membedakan kasar halus melalui panca indra FM 40 Meniru melipat kertas sederhana	KEGIATAN INTI (60 menit) - PL Bermain plastisin membentuk nama panggilan sendiri - PL Meraba bagian-bagian kendaraan yang kasar dan halus - PT melipat kertas membentuk mobil	plastisin sepeda motor Kertas lipat	Unjuk kerja Penugasan Hasil karya		Pemahaman Rasa ingin tahu Kreatifitas
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM Bersedia bermain dengan teman sebara/orang dewasa	KEGIATAN AKHIR (30menit) - Mengulas tentang sikap anak yang mau dan tidak mau berteman - Pesan-pesan - Doa – salam- pulang	Guru, anak	percakapan		bersahabat

Mengetahui,
Kepala RA

(.....)

.....,.....2018

Guru Kelas

(.....)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 2
 MINGGU KE : 5
 HARI/TANGGAL : KAMIS, 25 Januari 2018
 WAKTU : 07.00-09.30

TEMA : PEKERJAAN
 SUB TEMA : - Jenis-jenis pekerjaan
 -

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	UPACARA	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM 31 Menyebutkan rukun iman Aswaja Mengenal lambing NU FM 7 Memanjat, bergantung, mengayun	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) - PT menyebut/menghafal rukun iman - BCC Mengenal gambar lambang NU - PL Memanjat tangga pelangi	Anak Gambar Tangga pelangi	Penugasan percakapan Unjuk kerja		hafalan rasa ingin tahu Kerja sama, keberanian
BHS 32 Menceritakan isi gambar dengan beberapa tulisan yang sudah berbentuk kata KOG 1 Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak FM 39 Meniru membuat garis lengkung, miring, lingkaran	KEGIATAN INTI (60 menit) - PL Bermain transaksi bank - PT Mewarnai gambar benda yang termasuk jenis-jenis pekerjaan - PT menebalkan gambar badut	Uang, slip Majalah Gambar/pola ½ jadi	Penugasan Penugasan Penugasan		Pemahaman Penugasan Tanggung jawab ketelitian
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 menit) - Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain	Alat bermain, serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM 2 Mengajak teman bermain/belajar	KEGIATAN AKHIR (30menit) - Tentang teman bermain dan belajar dirumah - Pesan-pesan - Doa – salam- pulang	Guru, anak	percakapan		bersahabat

Mengetahui,
 Kepala RA
 (.....)

.....,.....2018
 Guru Kelas
 (.....)



KEMENTERIAN AGAMA RI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513056, Fax. 519734 E-mail :tarbiyah@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.2/Kj/PP.00.9/0398/2016
Lamp. : Proposal Skripsi
Hal : Penunjukan Pembimbing
Skripsi

Yogyakarta, 06 September 2016

Kepada :
Bapak/Ibu Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Berdasarkan hasil Rapat Pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan ketua-ketua jurusan pada tanggal : 10 Juli 2016 perihal pengajuan proposal Skripsi Mahasiswa program SKS tahun akademik :2016/2017 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai Pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Ahmad Misbah Muzakky
NIM : 13430046
Jurusan : PGRA
Dengan Judul

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG MELALUI
BERMAIN DI KELAS B RA MUSLIMAT NU CONGKRANG 2
MUNTILAN, MAGELANG

Demikian agar menjadi maklum dan dapat Bapak/Ibu laksanakan dengan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

.....
a.n. Dekan
Program Studi PGRA

.....
H. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002

Tembusan

1. Ketua Jurusan PGRA
2. Penasehat Akademik ybs.
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA RI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513056, Fax. 519734 E-mail :tarbiyah@uin-suka.ac.id

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Ahmad Misbah Muzakky
Nomor Induk : 13430046
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2016/2017

Telah Mengikuti Seminar Proposal Riset Tanggal : 21 April 2017

Judul Skripsi :

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG MELALUI
BERMAIN DI KELAS B RA MUSLIMAT NU CONGKRANG 2
MUNTILAN, MAGELANG

Selanjutnya kepada mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbingnya berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan.

Yogyakarta, 21 April 2017

Ketua Prodi PIAUD

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002



KARTU BIMBINGAN SKIPSI/TUGAS AKHIR

Nama mahasiswa : Ahmad Misbah Muzakky
NIM : 13430046
Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd
Judul : Implementasi Pembelajaran Calistung melalui Bermain di Kelas
B RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan, Magelang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1.	Senin 13 - 03 - 2017	Konultasi proposal	A
2.	Kamis 06 - 06 - 2017	Revisi proposal	A
3.	Kamis 19 - 10 - 2017	Konsultasi penelitian	A
4.	Selasa 24 - 10 - 2017	Konsultasi Instrumen	A
5.	Senin 05 - 02 - 2018	Revisi Revisian skripsi	A
6.	Selasa 13 - 02 - 2018	Revisi isi skripsi	A
	Jumade 23 - 02 - 2018	ACC skripsi	A

Yogyakarta, 20 FEBRUARI 2018
Pembimbing

Dr. Sigit Purnama, M.Pd
NIP. 19800131 200801 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 519734
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id> YOGYAKARTA 55281

SERTIFIKAT

Nomor : B.2065.a/Un.02/WD.T/PP.02/05/2016

Diberikan kepada

Nama : AHMAD MISBAH MUZAKKY
NIM : 13430046
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Nama DPL : Dr. H. Khamim Zarkasih P, M.Si.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 27 Februari s.d 27 Mei 2016 dengan nilai:

93.90 (A-)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 27 Mei 2016

dan Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua,

Adhi Setiyawan, M.Pd.
NIP. 19800901 200801 1 011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 566021, 512474, Fax. (0274) 566117
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id/ Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Sertifikat

Nomor: B.3094/Un.02/WD.T/PP.02/09/2016

Diberikan kepada

Nama : AHMAD MISBAH MUZAKKY

NIM : 13430046

Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III tanggal 20 Juni sampai dengan 8 Agustus 2016 di TK IT Salsabila Al-Muthi'in dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Drs. Ichsan, M.Pd. dan dinyatakan lulus dengan nilai **90.00 (A/B)**.

Yogyakarta, 2 September 2016

a.n Wakil Dekan I,
Ketua Laboratorium Pendidikan

Adhi Setiyawan
NIP. 19800901 200801 1 011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)



SERTIFIKAT ^A

Nomor: B-420.1/UIN.02/L.3/PM.03.2/P5.319/12/2016

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga
membenarkan sertifikat kepada:

Nama	Ahmad Misbah Muzakky
Tempat, dan Tanggal Lahir	Magelang, 19 Maret 1995
Nomor Induk Mahasiswa	13430046
Fakultas	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Gasal,
Tahun Akademik 2016/2017 (Angkatan ke-91), di:

Lokasi	Kemuning, Bunder
Kecamatan	Patuk
Kabupaten/Kota	Kab. Gunungkidul
Propinsi	D.I. Yogyakarta

dari tanggal 05 Juni s.d. 30 November 2016 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 96,67 (A).
Sertifikat ini dibenarkan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata
(KKN) dengan status matakuliah intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian
Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 05 Desember 2016
Ketua,
Dr. Phil. Ai Makin, S.Ag., M.A.
NIP. 19720912 200112 1 002

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Nama : Ahmad Misbah Muzakky
 NIM : 13430046
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Dengan Nilai :
 diberikan kepada
 Muzakky

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	85	B
2.	Microsoft Excel	55	D
3.	Microsoft Power Point	95	A
4.	Internet	60	C
5.	Total Nilai	73.75	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

Ajayakta, 5 Oktober 2017



Standar Nilai:

Angka	Huruf	Pesokul
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang



TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.43.15.1459/2017

This is to certify that:

Name : **Ahmad Misbah Muzakky**
Date of Birth : **March 19, 1995**
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **October 19, 2017** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	44
Structure & Written Expression	31
Reading Comprehension	45
Total Score	400

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, October 19, 2017
Director

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.43.8.55/2017

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Ahmad Misbah Muzakky :

تاريخ الميلاد : ١٩ مارس ١٩٩٥

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٧ نوفمبر ٢٠١٧، وحصل على
درجة :

٤٨	فهم المسموع
٥١	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٩	فهم المقروء
٤٢٧	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ٧ نوفمبر ٢٠١٧

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widada, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨.٩١٥١٩٩٨.٣١٠٠٥



SERTIFIKAT

Nomor : 0025/B-2/DPP-PKTQ/FITK/IX/2014



Diberikan kepada :
AHMAD MISBAH MUZAKKY
SEBAGAI PESERTA

Dalam acara :

ISTIFHAMUL QUR'AN
"Kajian Keislaman-Keindonesian dalam
Paradigma Normatif Al-Qur'an dan Pendidikan"

Oleh :

1. Dr. Ehl. Sahron Syamsudin
2. Drs. Kadino, M. Ag

Diselenggarakan oleh :

DPP Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Qur'an (PKTQ)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sabtu, 13 September 2014 Bertempat di Convention Hall UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta, 13 September 2014

a.n Dekan,
Wakil Dekan III
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga-Yogyakarta

Dr. Sabarudin, M. Si.
NIR. 19680405/199403 1 003

Ketua DPP PKTQ
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Ketua Panitia Penyelenggara
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ria Cahyawati
NIM. 12420117



SERTIFIKAT

Nomor: 0075/B-2/ DPP-PKTQ/FITK/XII/2014

Menerangkan Bahwa:

AHMAD MISBAH MUZAKKY



Telah Mengikuti:

SERTIFIKASI AL-QUR'AN

Program DPP PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Sabtu, 20 Desember 2014

Bertempat di Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dinyatakan:

LULUS

Yogyakarta, 20 Desember 2014

Ketua

Panitia DPP Bidang PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

a.n Dekan
Wakil Dekan III
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Arudin, M.Si

0405 199403 1 003



Nomor: UIN.02/RC.U/PP.00.0/2752.4.2013



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : AHMAD MISBAH MUZAKKY
NIM : 13430046
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2013/2014

Tanggal 27 s.d. 29 Agustus 2013 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 2 September 2013

Dr. Sekar Ayu Atyami, M.Ag.
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Yogyakarta, 2 September 2013

Dr. Sekar Ayu Atyami, M.Ag.
NIP. 19591218 197803 2 001

SERTIFIKAT

No : /PAN.OPAK-UIN-SUKA/VIII/13

diberikan kepada :

Ahmad Misbah Muzaiky

sebagai :

PESERTA

dalam kegiatan Orientasi Pengenalan Akademik dan Kampus (OPAK)
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta
2013

dengan tema :

Menciptakan Gerakan Mahasiswa yang Berasaskan Ahl As-Sunnah wa Al-Jama'ah
Untuk Mengawal Ke-Indonesiaan"

Mengetahui,
Wakil Rektor
Bid. Akademik dan Kemahasiswaan

Dr. Sekar Ayu Aryani, M. Ag.
NID. 10501218.198703.2.001



Presiden DEMAS UIN Sunan Kalijaga

Syaefudin Ahrom Al-Ayubbi
NIM. 09470163

Dawamun Ni'am A
Ketua

Syaefudin Anwar
Sekretaris

Kampus UIN Sunan Kalijaga
21-23 Agustus 2013

Panitia OPAK
UIN Sunan Kalijaga 2013



CURRICULUM VITAE

Nama : Ahmad Misbah Muzakky
TTL : Magelang, 19 Maret 1995
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Asal : Besaran Rt: 017 Rw: 008, Congkrang, Muntilan, Magelang , Kode Pos 56451
No.HP/Email : 085743096806 / santrikago146@gmail.com
Orang Tua : Ayah : (Alm) Sutandar
Ibu : Siti Aminah
Alamat Orang Tua : Besaran Rt: 017 Rw: 008, Congkrang, Muntilan, Magelang, Kode Pos 56451
Riwayat Pendidikan :

TK RA Muslimat NU Congkrang 2 Muntilan	2000-2001
SD Terpadu Ma'arif Gunungpring, Muntilan	2001-2007
MTs Ma'arif 2 Muntilan	2007-2010
MAN 1 Magelang	2010-2013
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2013-2018

Riwayat Organisasi :

Komisariat IPNU, MTs Ma'arif 2 Muntilan	2007-2010
HMPS PIAUD, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2015-2013