

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Terjemah Bahasa Asing

DAFTAR TERJEMAH BAHASA ASING

No	Kutipan	Halaman	Terjemah
1	QS. Yunus (10): 5	6	Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya. Dialah pula yang menetapkan tempat-tempat orbitnya agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu, kecuali dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada kaum yang mengetahui. Allah Swt. menjadikan matahari dan bulan berbeda sifat fisisnya. Matahari bersinar karena memancarkan cahayanya dari proses reaksi nuklir di dalam intinya, sedangkan bulan bercahaya karena memantulkan cahaya matahari. Pergerakan bulan mengitari bumi menyebabkan pemantulan cahaya matahari oleh bulan berubah-ubah bentuknya, dari bentuk sabit sampai purnama dan kembali menjadi sabit lagi, sesuai dengan posisinya. Keteraturan periode bulan mengitari bumi dijadikan sebagai perhitungan waktu bulanan. Dua belas bulan setara dengan satu tahun.
2	Shahih Al-Bukhari, No 1178, No. 1981. Muslim, No. 721	6	Dari Abu Hurairah <i>Radhiyallahu 'Anhu</i> Beliau Berkata: Kekasihku yaitu Rasulullah Saw., mewasiatkan kepadaku tiga perkara yaitu berpuasa tiga hari setiap bulan, mengerjakan dua rakaat sholat Dhuha, mengerjakan sholat witir sebelum tidur.
3	QS. Al-A'raf (7): 107-108	26	107. Maka, dia (Musa) melemparkan tongkatnya, tiba-tiba ia (tongkat itu) menjadi ular besar yang nyata. 108. Dia menarik tangannya, tiba-tiba ia (tangan itu) menjadi putih (bercahaya) bagi orang-orang yang melihat(-nya).

Lampiran 2 : Instrumen Penelitian

A. Pedoman Dokumentasi

No	Aspek Dokumen	Sumber Data	Keterangan	
			Ada	Tidak Ada
1	Profil dan sejarah singkat berdirinya RA Babussalam Pemurus Banjarmasin	Kepala Sekolah, TU		
2	Visi dan Misi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
3	Tujuan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
4	Keadaan guru dan staf administrasi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
5	Keadaan peserta didik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
6	Data peserta didik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
7	Keadaan sarana dan prasarana			
8	Struktur organisasi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
9	Denah sekolah RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			
10	Lama belajar RA Babussalam Pemurus Banjarmasin			

B. Pedoman Observasi

No	Aspek yang Diamati	Sumber Data	Keterangan
1	Letak geografis RA Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin	Sekolah/TU	
2	Situasi dan kondisi penelitian di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin	Sekolah/TU	
3	Proses Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin	Guru Kelas, Anak Didik	

C. Pedoman Wawancara

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Ket
1	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa nama ibu? 2. Berapa lama ibu mengajar? 3. Apa yang ibu ketahui tentang matematika untuk anak usia dini? 4. Apakah di sekolah ini mengajarkan matematika pada anak? 5. Apakah matematika untuk anak usia dini penting untuk diajarkan? Kenapa? 6. Menurut ibu bagaimana kemampuan dasar matematika anak sejauh ini? 7. Apa yang ibu lakukan untuk memotivasi anak agar dapat menyukai matematika? 8. Apakah ibu menggunakan media ketika mengajarkan matematika pada anak? 9. Media apa yang digunakan ibu untuk mengajarkan matematika pada anak? 10. Bagaimana pendapat ibu tentang implementasi permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak? 11. Adakah perencanaan yang disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran? 12. Metode apa yang digunakan dalam rangka agar kemampuan dasar matematika anak dapat meningkat? 13. Bagaimana wujud pengimplementasian permainan jam pintar di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin? 14. Bagaimana peran guru dalam pengimplementasikan permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak? 15. Adakah program yang dimiliki sekolah untuk merangsang kemampuan dasar matematika anak? 16. Menurut Ibu apa manfaat dari media permainan jampit? 17. Bagaimana cara memainkan permainan jampit? 18. Bagaimana perkembangan kemampuan dasar matematika anak sebelum dan sesudah pengimplementasian permainan jampit? 19. Apa permainan jampit berpengaruh dalam kemampuan dasar matematika anak setelah pengimplementasian permainan jampit? 20. Menurut ibu apakah permainan jampit sudah efektif untuk diterapkan? 21. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pengimplementasian permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak? 22. Bagaimana respon anak selama penerapan permainan jam pintar? 23. Apakah sejauh ini ada kendala yang dialami dalam kegiatan pengimplementasian permainan jampit? 24. Apakah kelebihan dari kegiatan pengimplementasian permainan jampit? 	

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Ket
2	Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa nama ibu? 2. Berapa lama ibu menjabat sebagai kepala sekolah? 3. Menurut ibu apakah seorang pendidik memegang peranan penting terhadap kemampuan dasar matematika anak? 4. Menurut ibu seberapa penting urgensi matematika diajarkan pada anak? 5. Apa di sekolah ini mengajarkan matematika pada anak? 6. Apakah sarana dan prasarana di sekolah ini mendukung untuk kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak? 7. Apa kontribusi ibu untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak? 8. Menurut ibu bagaimana evaluasi dari pengimplementasian permainan jampit dan hasilnya sejauh ini? 	
3	Anak Kelompok A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Namanya siapa? 2. Bagaimana tadi perasaannya pas disuruh main jam pintar ke depan sama ibu guru? 3. Tadi bisa nggak mainnya? 4. Apa tadi nama medianya? 5. Suka tidak main itu? 6. Mau nggak kalau main itu tiap hari? 	

Lampiran 3 : Catatan Lapangan

A. Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Kelas

1. Kode Data : CWGK1
2. Hari, Tanggal : Sabtu, 05 November 2022
3. Waktu : 10.00 WITA-Selesai
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
5. Sumber : Guru Kelas

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Guru Kelas Kelompok A	1. Siapa nama ibu?	Siti Khalidah, S.Pd
		2. Berapa lama ibu mengajar?	23 tahun 6 bulan
		3. Apa yang ibu ketahui tentang matematika untuk anak usia dini?	Anak mampu mengenal bilangan 1-10
		4. Apakah di sekolah ini mengajarkan matematika pada anak?	Mengajarkan, kita mengajarkan cuman ya bisa dibilang dasar-dasarnya aja, kayak bilangan 1-10 biar anak mengenal angka itu yang seperti apa, bentuknya bagaimana, urutannya darimana, berjenjangleh istilahnya, sesuai umurnya juga, ya namanya anak kecil diajarinya yang mudah-mudahnya dulu, nanti kalau umurnya bertambah tingkat pelajarannya juga naik. Dibilang kenapa, ya supaya nanti ketika masuk ke jenjang SD, anak tidak lagi bingung apalagi tuntutan orang tua minimal anak-anaknya sudah bisa berhitung, di SD juga maunya anak bisa berhitung dan membaca jadi makin besar harapannya ke guru TK jadi kami mau tidak mau ajarkan, cuman biasanya pakai LKS
		5. Apakah matematika untuk anak usia dini penting untuk diajarkan? Kenapa?	Penting karena untuk mengenalkan anak tentang angka supaya ketika anak naik ke jenjang selanjutnya tidak lagi bingung tentang angka.
		6. Menurut ibu bagaimana kemampuan dasar matematika anak sejauh ini?	Perkembangannya lumayan, ada anak yang bisa membedakan angka 1-10, ada juga yang tertukar menyebutnya. Tiap anak kan beda, ada yang cepat menangkap materi yang diajarkan ada juga yang perlu proses
		7. Apa yang ibu lakukan untuk memotivasi anak agar dapat menyukai matematika?	Pastinya, kalau ada anak yang tertinggal di dorong terus supaya dia bisa kayak temannya yang lain. Caranya, dibilangin "ayo nanti belajar lagi dirumah ya sama mama nanti besok ibu tanya lagi di sekolah" dikasih tau ke anaknya biar rajin-rajin belajar tidak hanya di sekolah, di rumah juga harus diulang lagi pelajarannya.

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
		8. Apakah ibu menggunakan media ketika mengajarkan matematika pada anak?	Untuk mengenalkan matematika ke anak biasanya lebih sering menggunakan lagu, tapi terkadang menggunakan media juga supaya anak tidak bosan. Mediana itu biasanya pakai LKS, kan ada tuh LKS yang menjumlahkan nah biasanya pakai itu,
		9. Media apa yang digunakan ibu untuk mengajarkan matematika pada anak?	Mediana ya sejauh ini pakai papan tulis, di tuliskan di papan tulis angka-angkanya terus anaknya menulis dibukunya masing-masing. Kadang bisa juga menggunakan media LKS kan ada tuh LKS, anak menebalkan angka, menjumlahkan, mewarnai angka, kayak kurang lebihnya begitu kalau di LKS.
		10. Bagaimana pendapat ibu tentang implementasi permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Bagus, apalagi kalau tujuannya supaya anak bisa ingat dan bisa berhitung, mediana itu bisa dipakai. Media permainan jampit itu kan ada angka-angkanya, ada juga gambar yang sesuai bilangannya. Jadi kalau anak dirangsang sama permainan itu anak pasti jadi tertanam diingatannya oh satu itu begini lambang bilangannya, angka enam itu begini, kalau angka sembilan itu begitu, ternyata beda. Ya intinya bagus diterapkan, apalagi anak-anak kelompok A itu kan baru belajar, bingung itu sudah pasti, salah juga wajar aja. Sehabis diajak bermain sambil belajar pakai media itu pastinya, pastinya ada manfaatnya buat anak ke depannya nanti.
		11. Adakah perencanaan yang disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran?	Perencanaannya yang kami buat untuk pembelajaran itu ya paling RPPM, semua sekolah juga pastinya sama. Nah, di dalam RPPM mengerucut lagi jadi RPPH, RPPH itu apa? Acuan. Acuan dalam pembelajaran supaya belajar-mengajar itu nah bisa terstruktur. Dibuatnya itu pas semester baru, kami sudah diskusikan dulu tema dalam setahun ke depan nanti kayak apa, terus per semester itu temanya apa-apa saja. Kalau untuk menstimulus matematika dasar anak itu pakai media apa. Biar proses pembelajarannya efektif.
		12. Metode apa yang digunakan dalam rangka agar kemampuan dasar matematika anak dapat meningkat?	Nah kalau metode kami biasanya pakai metode bermain, bernyanyi, bisa juga biasanya tanya jawab sama anaknya, kadang-kadang eksperimen pakai media juga tapi jarang.
		13. Bagaimana wujud pengimplementasian permainan jam pintar di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin?	Karena ini matematika jadi kami ngajarkannya pelan-pelan, bukan langsung dikasih media, jadi anak-anaknya dirangsang dulu belajar tentang jam dulu,

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
			jam itu bagaimana bentuknya, ada berapa angkanya, nanti kalau sudah mulai biasa lalu ditunjukkan medianya.
		14. Bagaimana peran guru dalam mengimplementasikan permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Gurunya pastinya berperan, perannya disini menjelaskan sama anak dulu bagaimana cara bermainnya, anak-anak kan belum paham jadi dijelaskan dulu. Terus, perannya guru membimbing, dibimbingnya disini kalau misalnya anak salah jadi gurunya membenarkan kayak ada kan anaknya salah pas mengarahkan jarum jamnya yang pendek kemana yang panjang kemana terus guru benarkan. Selain itu biasanya kalau anak tidak bisa dicontohkan juga bagaimana cara mainnya, misalnya anak salah dibenarkan terus diperagakan juga bagaimana caranya. Itu itu aja paling peranannya.
		15. Adakah program yang dimiliki sekolah untuk merangsang kemampuan dasar matematika anak?	Program khusus kami tidak ada, paling kami biasakan setiap pagi itu anak-anaknya buat berhitung. Yang kayak tadi, jadi anak-anak guru suruh mengangkat tangannya sambil mengikuti guru berhitung 1-10 dari bahasa Indonesia, inggris, sampai arab. Jadi pas kegiatan awal itu setelah nyanyi-nyanyi kita berhitung dalam tiga bahasa. Jadi pas anak berhitung itu, selain kognitifnya yang jalan, motoriknya juga jalan.
		16. Menurut Ibu apa manfaat dari media permainan jampit?	Bagus, apalagi kalau tujuannya supaya anak bisa ingat dan bisa berhitung, medianya itu bisa dipakai. Media permainan jampit itu kan ada angka-angkanya, ada juga gambar yang sesuai bilangannya. Jadi kalau anak dirangsang sama permainan itu anak pasti jadi tertanam diingatannya oh satu itu begini lambang bilangannya, angka enam itu begini, kalau angka sembilan itu begitu, ternyata beda. Ya intinya bagus diterapkan, apalagi anak-anak kelompok A itu kan baru belajar, bingung itu sudah pasti, salah juga wajar aja. Sehabis diajak bermain sambil belajar pakai media itu pastinya, pastinya ada manfaatnya buat anak ke depannya nanti.
		17. Bagaimana cara memainkan permainan jampit?	Cara memainkannya itu nanti kita tunjukkan salah satu angka yang ada di medianya terserah aja yang mana, setelah itu cari bilangan dan gambar yang jumlah angkanya sama sama angka yang ada di jarum jam yang pendek, kalau ketemu yang warna dan bilangannya sama di letakkan ke tempat yang sesuai. Nah, kalau mencari yang gambar, dihitng dulu jumlah gambarnya

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
			sama tidak sama angka yang ada di jarum jamnya, kalau ketemu yang sesuai ya langsung letakkan di posisi yang tepat.
		18. Bagaimana perkembangan kemampuan dasar matematika anak sebelum dan sesudah pengimplementasian permainan jampit?	Setelah berapa kali penerapan media permainan jampit, selain anak-anak senang, perkembangan kognitif anak yang awalnya kurang jadi meningkat. Kalau sebelum pakai media jam pintar ini anak-anak tuh tidak tahu angka, maksudnya anak cuma bisa mengucapkan tapi pas melihat angkanya langsung anaknya tidak tahu, kadang ada juga anak yang kalau menulis angka 2 dan 5, 6 dan 9 itu terbalik, anak masih belum bisa membedakan. Beda pas pakai media jam pintar, pertamanya masih kagok jua cuma pas keterusan medianya dipakai anak lama-kelamaan jadi tahu angka itu bentuk bilangannya begini loh.
		19. Apa permainan jampit berpengaruh dalam kemampuan dasar matematika anak setelah pengimplementasian permainan jampit?	Ya bagus buat kognitif anak, anak jadi mengingat angka satu itu bagaimana, terus yang gambarnya sama dengan angka satu yang mana. Anak mengubah-ubah jarum jamnya sesuai angka yang diarahkan guru juga bagus buat motorik halus anak. Melatih konsentrasi juga soalnya anaknya harus fokus mencari mana gambar yang jumlahnya sama sama angka yang ditunjukkan.
		20. Menurut ibu apakah permainan jampit sudah efektif untuk diterapkan?	Menurut ibu adanya permainan jam pintar ini efektif diterapkan di sela-sela kegiatan pembelajaran, anak senang tentunya, terus jadi semangat belajar lagi, yang tanpa sadar anak yang tadinya bosan belajar angka jadi belajar matematika lewat media ini.”
		21. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pengimplementasian permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Kami ada melakukan evaluasi tapi itu per bulan aja, kalau untuk pengimplementasian permainan jampit ini paling nanti penilaiannya masuk ke penilaian kognitif.
		22. Bagaimana respon anak selama penerapan permainan jam pintar?	Anak-anaknya antusias, malah mau main terus. Beberapa juga kalau ditanyain (tentang permainan jam pintar) masih ingat.
2	Guru Kelas Kelompok A	1. Apakah sejauh ini ada kendala yang dialami dalam kegiatan pengimplementasian permainan jampit?	Kendalanya ya paling dari segi medianya aja. Medianya kan cuma satu, dibanding anak-anaknya yang banyak, satu media aja tidak cukup jadi harus antri dulu kalau mau main. Malah kadang anak rebutan sangking antusiasnya. Terus karena sering main juga anak akhirnya bosan dan hilang fokusnya.

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
		2. Apakah kelebihan dari kegiatan pengimplementasian permainan jampit?	Memudahkan anak memahami pembelajaran, guru juga jadi mudah dalam mengajarnya, anak-anaknya pada antusias, rasa antusias itu jadinya memotivasi dan menarik minat anak untuk belajar.
		3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut?	Kalau dari segi media yang terbatas tadi, jadi sebagai guru itu dijelaskan aja ke anaknya kalau mau main harus itu harus antri dulu, kalau sudah selesai main ganti giliran yang belum biar semuanya kebagian gitu. Nah, solusi kalau anaknya tidak fokus itu paling ditegur, bisa juga dikasih tebak-tebakkan dan tanya jawab biar mengembalikan konsentrasi anak.

Mengetahui,
Informator

Pewawancara,

Ibu K

Alfisyah Hasanah

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Wawancara

B. Catatan Wawancara Mendalam dengan Guru Pendamping

1. Kode Data : CWGP2
2. Hari, Tanggal : Sabtu, 05 November 2022
3. Waktu : 10.00 WITA-Selesai
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
5. Sumber Data : Guru Pendamping

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Guru Pendamping Kelompok A	1. Siapa nama ibu?	Mahmudah
		2. Berapa lama bapak/ibu mengajar?	-
		3. Apa yang ibu ketahui tentang matematika untuk anak usia dini?	Mengajarkan berhitung pada anak
		4. Apakah di sekolah ini mengajarkan matematika pada anak?	Mengajarkan aja biasanya
		5. Apakah matematika untuk anak usia dini penting untuk diajarkan? Kenapa?	Penting untuk anak, soalnya kalau anak mau masuk SD anak sudah dituntut bisa berhitung jadi biasanya orangtua tidak ada toleran anak yang dititipkan di sekolah bagaimana caranya di sekolah harus bisa berhitung, biarpun sudah dijelaskan pas di rapat orangtua wali murid kalau calistung itu sebenarnya tidak boleh diajarkan ke anak tapi tetap aja orangtuanya minta itu sama kami. Jadi kami mau tidak mau tetap mengajarkan.
		6. Menurut bapak/ibu bagaimana kemampuan dasar matematika anak sejauh ini?	Bagus aja, cuman yang namanya anak-anak kecil apalagi ini masih 4 tahunan, TK A kan masih 4 tahun jalan ke 5 tahun, anak-anak kayak ini kan seharusnya masih ditahap dikenalkan calistung aja, jadi kami maklumi aja kalau semisalnya ada yang masih terbalik pas menulis bilangan angka 6 jadi 9 atau sebaliknya yang penting mereka tahu dan bisa berhitung 1-10. Nanti kelamaannya bisa dikoreksi lagi
		7. Apa yang ibu lakukan untuk memotivasi anak agar dapat menyukai matematika?	Disemangati aja biasanya, bisa juga dikasih tebak-tebakkan penjumlahan jadi siapa yang dapat nanti dikasih bintang sama ibu atau bisa juga dikasih pelukan jadi kalau sudah begitu biasanya anak semangat sekali. Wajar aja bosan belajar, namanya anak-anak kalau belajar biasanya baru anteng beberapa menit, pas tidak diperhatikan lagi entah jalan kemana mendatangi temannya.

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
			Ya bisa-bisa gurunya aja mengatasinya seperti apa, kadang mengatasi anak bosan tidak bisa hanya satu cara, kalau cara itu kadang tidak mempan harus pikir lagi cara lainnya.
		8. Apakah bapak/ibu menggunakan media ketika mengajarkan matematika pada anak?	Pakai, kami pakai media aja.
		9. Media apa yang digunakan bapak/ibu untuk mengajarkan matematika pada anak?	Mengajarkan matematika ini biasanya kami guru-guru pakai LKS
		10. Bagaimana pendapat ibu tentang implementasi permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Bagus, bagus aja. Pas diterapkan itu anak-anak senang juga. Kalau bisa setiap hari begini, kalau bisa, tapi anak-anak kan cepat bosan. Kalau meningkatkan apa tidak, jawabannya iya soalnya biasa kan kami cuman ngajar lewat LKS atau paling tidak nulis di papan tulis terus anaknya suruh menulis di bukunya masing-masing. Kalau pakai media baru ini kan selain anak-anaknya antusias karna pertama melihat, anak juga jadi mengerti satu itu kalau dihitung pakai benda ada berapa.
		11. Adakah perencanaan yang disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran?	Apa ya, perencanaan kami paling pakai RPPH.
		12. Metode apa yang digunakan dalam rangka agar kemampuan dasar matematika anak dapat meningkat?	Kami pakai metode apa... metode mengajar ceramah ya itu namanya, gurunya yang menjelaskan, anaknya yang mendengarkan. Selain itu paling tanya jawab aja, jadi guru nanya anak menjawab.
		13. Bagaimana wujud pengimplementasian permainan jam pintar di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin?	Anak-anak kami ajarkan dasar-dasarnya dulu, tidak langsung ke inti, biar dia bisa terima konsep jam itu bagaimana kalau sudah ya lanjutkan.
		14. Bagaimana peran guru dalam pengimplementasikan permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Guru ya menjelaskan sambil mendampingi kegiatannya juga biar anak ada yang mengarahkan kalau salah.
		15. Adakah program yang dimiliki sekolah untuk merangsang kemampuan dasar matematika anak?	Tidak ada kalau program
		16. Menurut Ibu apa manfaat dari media permainan jampit?	Medianya menarik, warna-warnanya yang mencolok biasanya paling disenangi anak, melihat bentuknya begitu mudah menarik perhatian anak, jadi lebih gampang mengajarkan matematika ke anak.

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
			Manfaatnya pastinya bagus buat matematika anak, anak jadi lebih gampang mengingat bilangan karena medianya bagus
		17. Bagaimana cara memainkan permainan jampit?	-
		18. Bagaimana perkembangan kemampuan dasar matematika anak sebelum dan sesudah pengimplementasian permainan jampit?	Kalau sebelumnya anak masih kurang optimal kemampuan matematikanya, masih ada yang belum tahu bilangannya, ada yang tertukar juga bilangan antara satu dengan yang lain ya, tapi pas sudah bermain dengan media permainan jampit ini anaknya lumayan, sudah bisa menjumlahkan, sudah mulai tahu juga angka 1 sampai 12
		19. Apa permainan jampit berpengaruh dalam kemampuan dasar matematika anak setelah pengimplementasian permainan jampit?	Berpengaruh ya, bagus juga buat diajarkan ke anak kalau mau anak cepat ingat. Anak kan senang bermain, jadi kalau belajarnya sambil senang-senang apalagi medianya warna-warni, unik, anak pasti antusias, kalau anak antusias pasti jadi mudah belajarnya. Ya itu, anak belajarnya gampang, jadi gurunya juga dimudahkan.
		20. Menurut ibu apakah permainan jampit sudah efektif untuk diterapkan?	Kalau menurut saya, efektif aja buat perkembangan anak, apalagi untuk sejauh ini setelah pakai media jampit itu kemampuan matematika anak jadi meningkat.
		21. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah pengimplementasian permainan jampit untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Evaluasinya biasa kami rapat dulu, jadi nanti disepakati tanggal berapa rapat, disitu nanti kami rembukkan anak-anak ini gimana dikelasnya, sejauh mana perkembangannya jadi dari rapat itu nanti dimusyawarahkan bagaimana baiknya supaya ada tidak begitu lagi, dicari solusinya sama-sama jadi nanti solusi itu di eksekusi ke anak. Hasil penilaiannya ya masuk ke laporan semester anak
		22. Bagaimana respon anak selama penerapan permainan jam pintar?	-
2	Guru Pendamping Kelompok A	1. Apakah sejauh ini ada kendala yang dialami dalam kegiatan pengimplementasian permainan jampit?	Kendalanya ya pasti adalah, namanya mengajar anak-anak. Anak-anak itu gampang bosan kalau melihat dan melakukan kegiatan yang itu-itu aja, terus juga ada anak yang kurang konsentrasi, entah apa yang dipikirkan atau dilamunkan jadi kalau ditanya apa, jawabnya apa.

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
		2. Apakah kelebihan dari kegiatan pengimplementasian permainan jampit?	Kelebihannya bagus buat dijadikan sarana mengajar, apalagi untuk meningkatkan apa matematika anaknya, anak gampang ingat juga kalau diajarkan dan melihat langsung medianya.
		3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut?	Kurang lebih aja kayak ibu Khadijah tadi, solusi itu diberikan tergantung kendalanya. Misalnya anak kurang fokus, ditanyai aja anaknya “kenapa melamun?” mungkin kalau kita tanya kita tahu apa yang harus dilakukan, anak-anak beda-beda masalahnya kadang melamun karna ngantuk, kadang karna masalah apa, ya beda-beda.

Mengetahui,
Informator

Ibu M

Pewawancara,

Alfisyah Hasanah

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Wawancara

C. Catatan Wawancara Mendalam dengan Kepala Sekolah

1. Kode Data : CWKS3
2. Hari, Tanggal : Sabtu, 05 November 2022
3. Waktu : 10.00 WITA-Selesai
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
5. Sumber Data : Kepala Sekolah

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Kepala Sekolah	1. Siapa nama ibu?	Ibu Niprah
		2. Berapa lama ibu menjabat sebagai kepala sekolah?	-
		3. Menurut ibu apakah seorang pendidik memegang peranan penting terhadap kemampuan dasar matematika anak?	Tentunya, itu sudah menjadi tupoksi guru, bukan hanya kemampuan dasar matematika saja tapi semua aspek perkembangan anak. Jadi, berkembang tidaknya selama dia belajar itu akan ketahuan dan guru seharusnya peka kalau ada anak yang tertinggal dan kesannya lebih lamban dari anak yang lain agar supaya bisa menyeimbangkan supaya semuanya sama, biar tujuan pembelajarannya itu tercapai.
		4. Menurut ibu seberapa penting urgensi matematika diajarkan pada anak?	Penting karena kan matematika itu juga ada digunakan di aktivitas sehari-hari anak.
		5. Apa di sekolah ini mengajarkan matematika pada anak?	Mengajarkan
		6. Apakah sarana dan prasarana di sekolah ini mendukung untuk kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Kalau untuk pembelajaran mendukung aja, kalau pembelajaran matematika itu biasanya kami pakai LKA, bisa juga ditulis, ada juga setiap kegiatan awal itu menghitung angka 1-10 pakai jari. Media yang kaya ini baru aja kemarin beli
		7. Apa kontribusi ibu untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak?	Karna sudah ada guru di kelas yang handle kelas jadi saya jarang masuk kelas tapi bisa aja biasanya mantau sebentar-sebentar, saya jarang juga di sekolah karna ada kegiatan di luar. Tapi kalau ditanya kontribusi saya biasanya kalau di sekolah selalu memotivasi anak supaya rajin-rajin belajar biar dikasih bintang begitu. Kadang juga dikasih tanya gurunya, adakah anak yang terlambat nerima pembelajaran di banding temannya yang lain, kalau ada nanti dikasih intervensi gitu, biar gimana caranya anaknya bisa menyusul yang lain begitu

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
		8. Menurut ibu bagaimana evaluasi dari pengimplementasian permainan jampit dan hasilnya sejauh ini?	Sejauh ini evaluasi yang kami lakukan itu ada evaluasi bulanan, evaluasi sekaligus rapat kinerja guru biasanya. Rapatnya biasanya tidak jauh membahas sejauh mana guru dalam mengajar lalu apa kendala-kendalanya selama mengajar, dibicarakan disana nanti itu.

Mengetahui,
Informator

Pewawancara,

Ibu N

Alfisyah Hasanah

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Wawancara

D. Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak

1. Kode Data : CWA4
2. Hari, Tanggal : Rabu, 02 November 2022
3. Waktu : 08.00 WITA-Selesai
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
5. Sumber : Anak Kelompok A

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Anak Kelompok A	1. Namanya siapa?	Z
		2. Bagaimana tadi perasaannya pas disuruh main jam pintar ke depan sama ibu guru?	Senang
		3. Tadi bisa nggak mainnya?	Bisa, bisa
		4. Apa tadi nama medianya?	Jam pintar
		5. Suka tidak main itu?	Suka
		6. Mau nggak kalau main itu tiap hari?	Mau kalau setiap hari

Lanjutan Wawancara 3 : Catatan Wawancara

E. Catatan Wawancara Mendalam dengan Anak

1. Kode Data : CWA5
2. Hari, Tanggal : Rabu, 02 November 2022
3. Waktu : 08.00 WITA-Selesai
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
5. Sumber : Anak Kelompok A

No	Sumber Data	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Anak Kelompok A	1. Namanya siapa?	Q
		2. Bagaimana tadi perasaannya pas disuruh main jam pintar ke depan sama ibu guru?	Takut, takut salah
		3. Tapi tadi bisakan mainnya?	(Manggut-manggut) dibantu ibu guru
		4. Apa tadi nama medianya?	Jam (jam pintar)
		5. Suka tidak main itu?	Suka
		6. Mau nggak kalau main itu tiap hari?	Mau

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

A. Catatan Observasi Hari Ke-1

1. Kode Data : COH1
2. Hari, Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2022
3. Waktu : 08.00 s.d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Deskripsi:

RA Babussalam Pemurus Banjarmasin beralamat di jalan Setia Rt. 10 Kelurahan Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Kode Pos. 70248. Terletak di sekitar pemukiman padat penduduk, RA Babussalam termasuk sekolah yang diminati oleh warga sekitar untuk mempercayakan anak mereka menempuh pendidikan. Berdasarkan hasil peninjauan awal peneliti menemukan bahwa RA Babussalam sesuai dengan objek yang peneliti akan lakukan penelitian. Sehingga se usai membuat janji lewat *whatsapp*, peneliti dari rumah bergegas ke RA Babussalam dengan membawa proposal skripsi dan surat izin penelitian. Seperti sekolah pada umumnya, RA Babussalam juga memulai pembelajaran pada pukul 08.00 WITA. Pembelajaran tampak berjalan kondusif, suara lantang guru dan sahutan anak-anak terdengar tumpang tindih hingga keluar. Peneliti memarkirkan kendaraan dan langsung menemui kepala sekolah.

Di ruangan kepala sekolah, peneliti dipersilakan duduk dan peneliti langsung memperkenalkan diri. Peneliti juga menjelaskan secara singkat tujuan peneliti datang ke RA Babussalam dan menyampaikan terkait isi dari proposal peneliti. Kepala sekolah menyambut hangat kedatangan peneliti dan menjelaskan sudah sekitar setahun lalu ketika RA Babussalam dijadikan tujuan untuk lokasi penelitian, kepala sekolah menyetujui proposal peneliti dan siap membantu keperluan peneliti selama melakukan penelitian.

Setelah berbincang banyak hal dan telah mengantongi ijin, peneliti meminta kesempatan untuk melihat-lihat kondisi lingkungan sekolah. Sambil diajak berkeliling oleh kepala sekolah mengitari bangunan, peneliti menemukan bahwasanya RA Babussalam berdiri di antara bangunan Yayasan Babussalam

yang lain, seperti Mushollah Babussalam dan MIS Babussalam. Bangunan RA Babussalam terbuat dari kayu, bangunan dua lantai tersebut terdiri dari beberapa ruang kelas, satu ruang kepala sekolah serta guru dilengkapi dapur dan WC. Halamannya cukup luas dan terdapat permainan *outdoor* untuk anak-anak bermain sewaktu istirahat, sepanjang bangunan RA Babussalam dikelilingi oleh pagar yang juga terbuat dari kayu, kondisi lingkungan terasa asri, terdapat beberapa tanaman hias yang dirawat sepenuh hati, tempat sampah untuk membuang sampah dan kran air untuk mencuci tangan.

Dari luar menuju ruangan, peneliti diajak untuk melihat kondisi ruang kelas. Pembelajaran tengah berlangsung ketika peneliti diajak masuk ke salah satu ruangan yang rupanya adalah ruangan untuk kelompok A belajar. Kepala sekolah mengintrupsi pembelajaran dan memperkenalkan peneliti kepada anak-anak lalu menjelaskan bahwa peneliti dalam beberapa waktu ke depan akan melakukan penelitian di kelas tersebut. Sementara, guru melanjutkan pembelajaran. Peneliti kembali mengamati keadaan kelas. Di dalam kelas terdapat loker, meja anak, jendela, karpet lantai, beberapa alat permainan seperti balok dan lego, rak sepatu dan beberapa poster foto yang ditempel di dinding.

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

B. Catatan Observasi Hari Ke-2

1. Kode Data : COH2
2. Hari, Tanggal : Senin, 31 Oktober 2022
3. Waktu : 08.00 s.d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Deskripsi:

Pada pukul 07.30 WITA guru mempersiapkan ruang kelas untuk melakukan pembelajaran, mulai dari menyapu kelas dan menyiapkan bahan pembelajaran. Setelah selesai, guru kemudian menunggu kedatangan anak-anak di depan kelas. Menit demi menit, anak-anak pun mulai berdatangan, beberapa di antar oleh orangtuanya, adapula yang ikut diboncengan temannya yang lain. Begitu jam sudah menunjukkan 08.00 WITA, guru langsung mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas. Sambil duduk melingkar, guru memulai kegiatan awal dengan mengucap “Ucapkan salam” kata guru, disahuti anak-anak dengan semangat dan lantang “Assalamu’alaikum warrahmatullah wabarrakatuh jawabnya wa’alaikumussalam warrahmatullah wabarrakatuh” se usai mengucapkan salam guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar anak. “Baik” jawab anak. “Kalau baik, jawabnya alhamdulillah” “Iya..”

“Hari ini hari apa?”

“Hari senin” jawab anak keras.

Guru mengulum senyum, “Kalau hari ini senin, kemarin hari apa hayo?”

“Minggu, bu” jawab anak, “Semalam hari minggu” sahut anak yang lain.

“Pintar” seru guru sembari memberi jempol.

“Tanggal berapa? Ada yang tahu?”

(*Diam*) anak-anak tampak bingung sambil menatap guru, lalu guru mengambil spidol dan menulis hari dan tanggal di papan tulis “Tiga puluh satu” jawab guru, “Bulan oktober tahun 2022”

“Nah, tanggal berapa tadi?”

“Tanggal tiga puluh satu”

“Bulannya bulan apa tadi?” tanya guru lagi, “Oktober bu” jawab anak kompak.

“Oh iya, ibu mau tahu adakah yang tidak masuk hari ini? Hayo semuanya lihat kanan dan kirinya, siapa temennya yang tidak ada?”

“Navis bu” “Alpin jua”

“Ada lagi?” tanya guru, anak-anak tampak celingukan. “Yasudah, kita tepuk absen dulu aja kalau gitu ya.” Setelah melakukan absen guru lalu mengajak anak bernyanyi. Lagu-lagu yang dinyanyikan seperti lagu selamat pagi, sarang burung, anak sholeh, hewan dalam al-Qur’an serta berhitung dari 1-10. “Ayo semuanya angkat kedua tangannya ke atas!” perintah guru. Anak-anak sigap mengikuti mengangkat kedua tangannya tinggi. “Sudah semua?” “Sudah” anak-anak menjawab, “Kalau sudah kita berhitung 1-10 sama-sama” “1, 2,..” guru memulai diikuti oleh anak hingga selesai, “Lanjut.. *one, two*” seru guru, diikuti oleh anak. “*Wahidun*, satu. *Itsnani*, dua” ujar guru lagi, “*Tsalasatun*, tiga. *Arba’atun*, empat” sambung anak. Sambil dibimbing guru, anak-anak mengikuti dengan serentak hingga selesai dan mereka bertepuk tangan.

Usai menyanyikan lagu-lagu kegiatan awal tersebut, guru lalu meminta dan membimbing anak mengucapkan ikrar syahadat, membaca doa hendak belajar lalu membaca asmaul husna.

Masuk kegiatan inti guru meminta peneliti untuk memperkenalkan diri secara langsung dihadapan anak. Setelah peneliti memperkenalkan diri, guru mengambil alih dengan menjelaskan kalau peneliti selama beberapa hari ke depan akan *standby* di kelas untuk melakukan penelitian. Guru lalu bertanya terkait tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tentang kebutuhanku dengan sub tema mengenal waktu.

Guru lalu memberikan informasi kepada anak bahwa hari ini mereka akan belajar menghitung angka yang ada di jam yaitu mulai 1-12, guru juga menulis bilangan tersebut di papan tulis dan meminta anak memperhatikan. “Nah coba kita hitung dulu, ayo semua ikuti ibu! Satu...” “Satu..” sahut anak, “Dua..” lanjut guru, diikuti anak “Dua...” guru menghitung 1-12 sesuai bilangan yang ditulis di papan tulis dan diiringi oleh anak. “Satu seperti apa?” tanya guru,

“Cobal lihat bentuknya, garisnya lurus. Seperti pa... paku.” Ujar guru, “Ayo ikuti ibu, kita nyanyi. Satu seperti paku, dua seperti bebek, tiga seperti kupu-kupu, empat seperti kursi, lima seperti... badut, enam seperti balon gaaaas, tujuh seperti cangkul, delapan seperti kaca...mata, sembilan seperti peluit, sepuluh seperti paku dan bola.” “Lagi bu, lagi?” ujar anak, “Nanti, ibu nanya dulu. Ini bentuknya seperti apa tadi?” tanya guru menunjuk angka 6, “Seperti?” “Seperti badut.” Jawab salah satu anak. “Iya, seperti badut. Kalau angka 9 seperti?” “Seperti... Seperti peluit.” Jawab guru, lalu menyambung “Seperti apa tadi?” “Seperti peluuu...it.” “Nah terus ini satunya ada dua, dibaca berapa ini?” “Sebelas.” “Benar, pintar anak ibu. Ini dibacanya sebelas, satu dan satu digabung dua dibaca sebelas. Kalau angka satu dan dua begini dibacanya apa?” “Dua belas” sahut anak yang tadi. “Pintar, dibaca dua... belas. Coba kita ulang lagi, yang semangat semuanya ikuti ibu ya?” pinta guru dan mereka kembali membaca bilangan tersebut dari awal.

Setelah menghitung bilangan guru lalu meminta anak untuk maju satu persatu menuliskan angka yang dipinta guru untuk ditulis. Satu persatu anak maju dan menulis di papan tulis, ada beberapa anak yang mampu menulis dengan lancar, namun adapula yang masih harus dibimbing karena masih nampak ragu ketika hendak menulis, selain itu adapula anak yang tidak bisa sama sekali dan terlihat akan menangis sehingga guru langsung menenangkan dan mengajari anak tersebut pelan-pelan. Setelah beberapa anak maju, guru menginstruksikan agar anak mewarnai gambar jam dinding di LKA yang sudah guru sediakan dan menebali kosakata yang ada di bawah gambar tersebut.

Setelah kegiatan belajar selesai, dilanjutkan dengan istirahat namun sebelum istirahat guru mengajak anak menyanyikan lagu 6 langkah cuci tangan dan doa hendak makan. Sesi istirahat ini anak-anak terbagi, ada yang menikmati bekal yang dibawanya dari rumah, ada yang memilih bermain dengan teman-temannya di luar kelas adapula yang bermain di kelas.

Masuk ke dalam kegiatan penutup, guru menginstruksikan anak untuk sama-sama membaca doa sesudah makan. Kegiatan dilanjutkan dengan guru melontarkan tanya kepada anak tentang apa yang sudah mereka pelajari hari ini

dan bagaimana perasaan anak. Setelah berbincang-bincang, guru lalu mengajak anak untuk beres-beres dan meminta anak berbaris rapi untuk bersiap pulang, sebelum pulang terlebih dahulu mereka menyanyikan lagu sayonara dan dilanjutkan membaca doa hendak pulang.

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

C. Catatan Observasi Hari Ke-3

1. Kode Data : COH3
2. Hari, Tanggal : Selasa, 01 November 2022
3. Waktu : 08.00 s/d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Deskripsi:

Seperti hari sebelumnya, pada pukul 07.30 WITA guru sudah terlihat di sekolah sedang mempersiapkan ruang kelas untuk melakukan pembelajaran, mulai dari menyapu kelas dan menyiapkan bahan pembelajaran. Anak-anak pun beberapa sudah mulai berdatangan dengan tas tersampir dikedua bahu.

Sembari menunggu anak-anak lain terkumpul, anak yang lebih dulu datang mengisi aktivitas mereka dengan bermain dengan temannya yang lain. Mereka bermain hingga tidak terasa waktu sudah menunjukkan pukul 08.00 WITA dan waktu untuk belajar dimulai. Guru-guru langsung mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas untuk belajar. Begitu anak-anak sudah duduk rapi dan suasana kondusif, guru pun memulai membuka pembelajaran dengan mengucapkan instruksi, “Ucapkan salam” “Assalamu’alaikum warrahmatullahi wabarakatuh, jawabnya, wa’alaikumussalam warrahmatullahi wabarakatuh”.

“Semuanya bagaimana kabarnya hari ini?”

“Alhamdulillah, luarbiasa, allahuakbar, yes, yes, yes” sahut anak sambil mengepalkan kedua tangan.

“Alhamdulillah.”

Setelah mengucapkan salam, guru melanjutkan dengan mengajak anak untuk berdiri sambil menyanyikan lagu kepala pundak lutut kaki. “Ayo semuanya ikuti ibu... kepala... pundak... lutut... kaki... lutut... kaki” bimbing guru, anak-anak serentak mengikuti gerakan yang dilakukan oleh guru, “bagus semuanya... sekarang lebih cepat.. kepala..pundak...” seru guru dengan kecepatan gerak dan nada lebih dari yang sebelumnya dan diikuti anak sama cepatnya. Lagu tersebut disambung dengan tepuk anak sholeh, tepuk cinta, ayo main tebak-tebakkan dan

sifat wajib 20 bagi Allah.

Setelah bernyanyi sambil bergerak, guru lalu mengajak anak duduk kembali dan lalu bertanya “Hari ini hari apa?... Ada yang tahu?” “Selasa.” “Hari selasa, tanggal berapa?” Tanya guru tersebut tak mendapatkan jawaban, “Tanggal 1 November tahun 2022... ingat ya... kalau kemarin hari apa, nak? Kalau hari ini selasa, kemarin hari apa?” “Hari senin” “Pintar... tepuk jempol” ujar guru, diikuti anak. “Jempol kanan... jempol kiri... dua jempol... baaguuuus” setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan melakukan absen. Setelah absen, guru mengajak anak untuk berhitung seperti biasa, “Kita berhitung 1-12 dulu... ayo semua tangannya angkat ke atas?” pinta guru sambil mengangkat kedua tangan. Dengan dibimbing oleh guru, anak-anak mulai berhitung serentak. Seperti sebelumnya, berhitung dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia, inggris dan juga arab. Selesai berhitung, dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek dan juga membaca doa harian.

Masuk ke dalam kegiatan inti, guru mengajukan pertanyaan “Kemarin kita udah belajar apa? Ada yang masih ingat?” “Mewarnai jam, bu” “Betul, apalagi?” “Berhitung...” “Heem, masih ada lagi... kemarin kita juga maju ke depan menulis bilangan 1-12. Hayo siapa yang kemarin ibu tunjuk buat maju?” anak-anak sahut-menyahut menjawab pertanyaan guru sambil mengacungkan tangan, “Bener, semua anak ibu kemarin ibu suruh maju ke depan. Pintar semuanya, sudah berani tampil.” Ujar guru sambil mengacungi jempol. “Kalau hari ini kita ngapain ya?” “Menggambar bu” jawab seorang anak perempuan, “Maju lagi ke depan bu kayak kemarin” sahut anak lainnya.

Tampak ibu tengah berpikir, “Ibu nanya aja deh” lalu guru mengeluarkan gambar yang dibawa guru dan menunjukkannya pada anak. Terdengar seruan anak yang antusias ketika melihat gambar yang diperlihatkan oleh guru, “Ini gambar apa?” “Jam bu” jawab anak, “Bener, ini namanya jam... jam dinding... ada berapa gambar jam yang ibu pegang?” anak-anak terlihat menghitung dan salah seorang anak menyahut dengan lantang, “ada 3 bu” “Pintar, ada ti...ga... tiga... coba tiga itu bagaimana jarinya?” ujar guru melihat satu persatu anak. “Bisa?” tanya guru begitu melihat anak kebingungan, guru

mengulurkan tangan ke depan dan menunjukkan jari-jari tangan sejumlah 3.
 “Lihat tangan ibu, jumlahnya ada 3.”

“Terus lihat bentuknya sama tidak?” “Tidaaaakk” “Kenapa?” “Ada yang besar ada yang kecil” “Benar, jam yang pertama itu bentuknya lebih kecil atau yang paling kecil... yang kedua bentuknya sedang... yang paling ujung yang terakhir yang paling be... besar” kata guru sambil menunjuk gambar jam yang di pegang.

“Betul tidak?”

“Betul”

“Warnanya sama atau tidak?”

“Tidak”

“Ada apa aja warnanya, ibu nanya?”

“Biru”

“Merah... biru”

“Hitam” “Hitam bu”

Guru sontak mengacungkan kedua jempol, “Benar semua” ujar guru tersenyum. “Jamnya ada yang kecil, ada yang sedang, ada juga yang besar.... Kalau yang kecil warnanya apa?”

“Warna merah”

“Yang sedang? Ini yang paling tengah... warnanya apa?”

“Merah...”

“Yang ini? Yang paling besar?”

“Warna hitam”

Setelah itu, guru lalu mengeluarkan LKA dan menunjukkan pada anak lalu menjelaskan tugas “menjiplak gambar jam dinding” dan bagaimana cara mengerjakannya. Disela anak-anak mengerjakan LKA yang guru bagikan di meja masing-masing, guru berkeliling untuk meninjau aktivitas anak dan membimbing anak apabila ada anak yang tampak kesusahan. Akhirnya, ketika satu persatu anak mulai menyelesaikan dan mengumpulkan LKA miliknya guru meminta anak untuk mengisyrakatkan pada anak jika guru memiliki permainan baru untuk anak. Seperti biasanya, anak tampak penasaran. Sambil tersenyum guru lalu

mengeluarkan media permainan jampit dan menunjukkan pada anak. Respon anak langsung berseru senang.

“Ini namanya media permainan jam pintar” kata guru meneliti satu persatu anak, “Siapa yang mau main sama ibu?”

Anak-anak cepat mengacungkan tangan sambil berteriak mengajukan dirinya masing-masing, “Senang ibu kalau semua pada antusias begini”

“Tapi sebelum kita main, ibu jelasin dulu ini apa namanya... ini tadi namanya media permainan jam pintar... bisa dimainkan sesuai bilangan yang ada di jam... kemarin kan kita sudah belajar menulis angka 1-12, jadi karena sudah belajar pasti mainnya jadi lebih mudah...” sambil guru menjelaskan media yang guru pegang, sesekali juga guru menjawab beberapa pertanyaan yang anak lontarkan. “Gimana cara penggunaannya nah nanti ibu bilang, ibu akan mengarahkan ke jam 1, nanti caranya seperti ini, jarum pendeknya ke angka 1 dan jarum panjangnya ke angka 12. Terus nanti kita sesuaikan dengan gambarnya, tepat di angka 1 ada warna kuning, kita lihat gambarnya yang jumlahnya ada 1 ada apa? Ada gambar pisang. Sekarang ibu arahkan lagi, jam 2 misalnya. Ibu arahkan jarum pendeknya ke arah angka 2, jarum panjangnya ke angka 12 terus kita cari gambarnya yang jumlahnya ada 2, angka 2 ada gambar helicopter, helikopternya ada 2 jadi kalau sama jumlah angka sama gambarnya langsung ditaruh di samping angkanya. Angka 3, cari juga gambarnya yang jumlahnya 3. Angka 4, gambarnya juga harus sama jumlahnya begitu seterusnya sampai ke jam 12. Kalau jam 12, jarum pendeknya harus diarahkan ke angka 12 dan jarum panjangnya juga ke angka 12. Kalau sudah, nanti cari gambarnya yang jumlahnya sama kayak angka 12 kayak tadi.” Jelas guru, namun melihat anak yang nampak tidak menunjukkan respon, guru berasumsi bahwa anak masih belum begitu mengerti penjelasan yang baru saja guru terangkan, sehingga guru meminta salah seorang anak maju dan kembali menjelaskan dengan pelan dan bahasa yang lebih dimengerti anak. Setelah itu guru juga memanggil beberapa anak lain yang masih belum paham untuk maju. Pelan—pelan, anak akhirnya mulai mengerti cara memainkan permainan jam pintar setelah beberapa kali mencoba.

“Paham sampai sini?”

“Paham...” ujar anak, namun masih ada beberapa anak yang terlihat diam. Melihat hal itu, guru cepat bertanya, “Kenapa diam aja nak? Sudah paham belum yang sudah ibu jelaskan tadi?”

Salah seorang anak berinisial Q tersenyum lalu menggeleng. “Tidak papa, nanti ibu ajari lagi pelan-pelan, masih ada besok-besok. Semangat ya”

Setelah kegiatan tersebut guru lalu mengajak anak untuk membaca doa hendak makan secara serentak sebab waktu sudah menunjukkan waktu untuk istirahat.

Ketika kegiatan penutup, guru mengajak anak sama-sama melantunkan doa sesudah makan dan melemparkan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan hari ini, dari hasil tanya jawab tersebut anak mampu untuk memberikan timbal balik pada guru. Usai bercakap, guru mengajak anak untuk mengambil tas dan langsung mengambil barisan untuk bersiap pulang, sebelum pulang guru menyampaikan pesan pada anak untuk apa yang harus anak lakukan setelah keluar dari kelas hingga pulang ke rumah, guru juga menyampaikan jika besok tetap masuk kembali seperti biasa. Setelah menyanyikan lagu sayonara dan dilanjutkan membaca doa hendak pulang, anak satu-persatu meninggalkan kelas.

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

D. Catatan Observasi Hari Ke-4

1. Kode Data : COH4
2. Hari, Tanggal : Rabu, 02 November 2022
3. Waktu : 08.00 s.d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Deskripsi:

Tepat pada pukul 08.00 WITA kurang, anak-anak tampak sudah berkumpul di area sekolah. Guru yang tiba lebih awal dan telah menanti kedatangan anak, langsung mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas. Masuk kegiatan awal, guru mengajak anak untuk mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak. Tidak jauh berbeda dengan kegiatan awal yang dilakukan sebelumnya, setelah melakukan absensi guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu-lagu pembukaan dan juga berhitung dalam tiga bahasa. Anak tampak semangat ketika berhitung menggunakan ruas-ruas jarinya dan guru acungi jempol untuk semangat anak sepagian tersebut, “Seneng ibu dengernya kalau pagi-pagi sudah pada semangat... sudah tidak sabar mau main jampit yang kemarin ya?” tanya guru, “Ayo bu, main bu” “Kapan mainnya bu?” ujar anak sahut-menyahut, tampak tidak sabarannya. “Nanti ya pikir-pikir dulu, kalau kalian semangat baca surah-surahnya, nanti kita main. Tapi kalau tidak semangat, kayaknya tidak jadi.” “Janjii buuu” sahut anak, lalu mereka membaca surah-surah pendek pilihan yang terdiri dari al-Fatihah, al-Ikhlas, al-Falaq, An-Nas, dan al-Kafirun, sesuai janji mereka anak-anak tampak semangat dalam membaca surah. Usai membaca surah, dilanjutkan dengan membaca doa hendak belajar.

Sebelum masuk kegiatan inti, guru bercakap-cakap dengan anak mulai dari menanyakan pelajaran yang telah dipelajari kemarin dan juga menjelaskan bahwa hari ini mereka akan mengerjakan tugas yang sudah guru siapkan, anak-anak nampak menghela nafas namun ketika guru mengeluarkan LKA yang akan dikerjakan anak-anak berseru senang. Guru menunjukkan LKA yang akan dikerjakan anak dan menjelaskan apa yang harus dilakukan, “Nanti kalau

mengerjakan, lihat dulu gambarnya terus dihitung ada berapa jumlah gambarnya kalau misalnya... ini... gambar kursinya ada berapa...ada enam misalnya lalu cari angka enam bagaimana bentuknya... nah ini...ini angka enam nih, nanti tarik garis lurus dari gambar kursi ke angka enam.” ujar guru meneliti anak satu persatu, “Bisa?” “Bisaaaa” “Yasudah, ini ibu bagikan... yang namanya ibu panggil langsung ambil tugasnya ke depan.”

Satu-persatu anak menyelesaikan LKA yang diberikan, setelah semua rampung guru mengeluarkan media jampit yang ada di atas meja guru dan menunjukkannya pada anak, anak langsung mendekat. “Masih ingat bagaimana cara mainnya kemarin?” “Masihhh.” Jawab anak serentak dengan antusias. “Bener?” tanya guru lagi, diangguki anak-anak. “Ibu tetap jelaskan ulang ya, siapa tahu ada temennya yang lupa.” Ujar guru lalu menjelaskan kembali bagaimana cara memainkan permainan jampit tersebut di hadapan anak-anak. Anak-anak tampak fokus mendengarkan penjelasan tersebut. Karena waktu masih banyak tersisa sebelum transisi istirahat, jadi usai menjelaskan guru langsung meminta anak-anak untuk maju satu-persatu.

Dengan semangat anak yang dipanggil namanya maju ke depan, ketika memainkan permainan jampit tersebut tidak banyak yang terjadi, satu persatu anak yang maju dapat menyelesaikan permainan seperti yang diinstruksikan oleh guru, meskipun beberapa kali harus dibimbing oleh guru. Namun ketika salah seorang anak berinisial Q diminta maju oleh guru, anak tersebut nampak keberatan hingga beberapa kali dipaksa barulah anak tersebut maju ke depan. Saat giliran anak tersebut, anak berinisial Q tersebut nampak ragu dan kedapatan menatap lekat guru, alhasil guru pun kembali menjelaskan cara bermain permainan jampit tersebut dengan bahasa yang diperhalus agar mudah ditangkap anak. Namun ketika anak tersebut diberikan kesempatan, terlihat masih ada *gesture* ragu-ragu sehingga gurupun memotivasi anak agar anak tetap semangat, “Ayo, bisa kok... yang lain aja bisa... kamu juga pasti bisa” ujar guru, anak pun mencoba memainkan permainan jampit tersebut sesuai instruksi guru, “Ayo yang mana angka 5?” tanya guru ketika melihat anak hanya diam, “Jangan takut salah, nanti kalau salah ibu benarkan” sesekali ketika anak masih terlihat ragu, guru

memperagakan sekaligus mengarahkan pada anak cara memainkan permainan tersebut. “Ya udah benar, terus arahkan jarum jam pendeknya ke angka 5.” Perintah guru, dan anak lalu menggulung jarum pendek tersebut ke arah angka 5. “Setelah itu, cari gambarnya... cari yang jumlahnya sesuai sama angkanya... berapa angkanya yang ditunjuk jarum jam pendeknya?” “Lima” jawab anak pelan, “Benar, sekarang cari gambar yang menunjukkan jumlah 5” anak tersebut menatap guru, “Ketemu?” tanya guru, melihat anak hanya diam guru lalu tersenyum dan meminta anak menghitung jumlah gambar bersama-sama, “Coba hitung sama ibu... kita hitung gambar mobil... satu...dua...tiga...empat” ujar guru diikuti anak tersebut, “Sama tidak angkanya? Ti... tidak... terus yang mana yang gambarnya sama sama angka 5 tadi?” “Nih... kalau kupu-kupu... coba kita hitung... satu... dua... tiga... empat... li... lima... berapa jumlahnya tadi?” “Lima” “Sama tidak sama yang ini?” guru menunjuk ke arah jarum jam pendek yang menunjuk ke angka lima. Anak tersebut lalu mengangguk, “Coba masukkan ke dalam tempatnya” setelah itu anak berinisial Q tersebut memasukkan gambar kupu-kupu tersebut ke tempatnya. Guru memuji anak tersebut, “Nah, kan bisa aja. Ibu kasih jempol nih karena sudah berani maju ke depan. Besok kita coba lagi ya” ujar guru lalu meminta anak tersebut duduk kembali ke tempatnya.

Setelah satu-persatu anak maju akhirnya kegiatan inti tersebut berakhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak anak membaca doa hendak makan bersama-sama dan lalu anak diperbolehkan untuk beristirahat.

Seperti kegiatan sebelumnya, setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Kegiatan penutup guru melakukan *recalling* pembelajaran yang telah dilakukan lalu menanyakan perasaan anak selama pembelajaran, setelah itu guru menyampaikan pesan-pesan pada anak sebelum pulang. Sebelum pulang, anak-anak menyanyikan lagu sayonara lalu diakhiri dengan membaca doa hendak pulang.

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

E. Catatan Observasi Hari Ke-5

1. Kode Data : COH5
2. Hari, Tanggal : Kamis, 03 November 2022
3. Waktu : 08.00 s.d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Deskripsi:

Hari ini adalah hari ke lima peneliti melakukan penelitian, seperti biasanya peneliti berangkat ke sekolah sekitar pukul 07.30 lewat dari rumah dan tiba di tempat penelitian sekitar lima belas menit setelahnya. Begitu peneliti datang, kehadiran guru-guru sudah tampak tengah bebersih di sekitar sekolah, pun telah nampak segelintir anak tengah bermain seluncuran di halaman sekolah. Setelah menunggu beberapa menit, akhirnya anak-anak mulai berdatangan dan guru meminta anak untuk langsung masuk ke dalam kelas.

Di dalam kelas guru menyapa dan menginstruksikan anak untuk mengucapkan salam seperti biasanya. Karena anak-anak hadir semua, guru tidak melakukan absensi. Sehingga selesai salam, guru langsung mengajak anak menyanyikan lagu-lagu kegiatan awal, membaca doa harian, surah-surah pilihan dan juga tidak lupa berhitung 1-10 dalam tiga bahasa. Kegiatan awal diakhiri dengan membaca doa hendak belajar.

Masuk ke dalam kegiatan inti, guru mengajak anak bercakap-cakap tentang apa yang telah mereka pelajari kemarin dan hari sebelumnya. Selain itu, tidak lupa guru juga menanyakan, “Ada tidak belajar di rumah sama mama?” tanya guru seperti pesan yang sudah disampaikan hari sebelum-sebelumnya, “Aaaaa” ujar anak menjawab, “Kemarin ulun belajar sama mama... belajar berhitung” sahut anak lainnya. Sebelum melanjutkan kegiatan, guru melakukan *recalling* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana anak mampu mengingat pembelajaran yang telah dilakukan. Guru meminta beberapa anak untuk maju menuliskan angka yang guru sebutkan di papan tulis dan dari beberapa anak yang awal mulanya selalu tertukar dalam menulis angka akhirnya dapat menuliskan

jawabannya dipapan tulis dengan benar dan anak yang selalu menuliskan angka secara terbalik dapat menulis angka dengan sesuai.

Setelahnya, guru juga mengungkit kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini. Guru menjelaskan bahwasanya hari ini kegiatan mereka adalah menuliskan angka di dalam gambar sesuai urutan dan juga menebali kosakata dua belas yang berada di bawah jam. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh anak dan memberikan contoh dengan menuliskan gambar jam di papan tulis beserta jumlah angkanya, baru kemudian membagikan LKA tersebut kepada anak. Setelah anak selesai mengerjakan LKA tersebut, kemudian guru mengajak anak untuk memainkan permainan jampit, sama seperti sebelum-sebelumnya guru mengulang lagi menjelaskan bagaimana cara memainkan jampit yang tengah guru pegang dan bahkan memperagakannya.

Usai menjelaskan dan memperagakan, kembali guru meminta anak untuk maju secara bergiliran sesuai dengan nama yang guru sebutkan. Satu-persatu anak maju, setelah beberapa kali latihan anak yang awalnya seringkali tertukar ketika menyebutkan bilangan 6 dan 9 mulai bisa membedakan antara dua angka tersebut, “ibu mau ananda N sekarang yang maju ke depan.” Anak yang disebutkan namanya tersebut lantas maju tanpa disuruh dua kali. “Karena giliran N, jadi sekarang tunjukkan sama ibu jam 6 itu bagaimana? Hayo... bisa tidak?” Anak berinisial N tersebut lalu mengarahkan tangannya dan menunjukkan jarum jam pendek kearah angka 6 dengan sekali percobaan bahkan tanpa dibimbing oleh guru sama seperti sebelumnya.

Tak ayal guru dibuat tersenyum, “Nah ... sekarang kalau arah jarum jamnya ke angka 9 bagaimana?” anak berinisial N tersebut tampak terdiam lama sambil menatap guru, “Ke angka 9? 9 itu kebalikannya angka 6” tambah guru, seperseki detik akhirnya anak tersebut menuntun tangannya untuk mengganti jarum jam pendek tersebut yang dari mulanya kearah angka 6 lalu menggesernya ke angka 9. Setelah itu, anak tersebut diijinkan untuk duduk oleh guru.

Lalu giliran anak lain yang maju, hingga satu-persatu akhirnya maju. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran, “Bagaimana? Senang main permainan jam pintarnya?” anak-anak menjawab

serentak, “Senaaaang” guru tersenyum, lalu melontarkan pertanyaan kepada salah seorang anak, “Ananda N senang nggak main sama ibu hari ini?” anak tersebut mengangguk sambil menjawab, “Senang” “Kalau menurut Q gimana? Permainannya asyik nggak?” “Asyik bu” “Pintar, jangan lupa belajar lagi dirumah ya”. Guru kemudian meminta anak untuk mengakhiri pembelajaran dengan bersama-sama untuk membaca doa hendak makan.

Sesaat sebelum pulang guru tidak lupa menyampaikan pesan-pesan pada anak. Lalu dilanjutkan dengan anak-anak menyanyikan lagu sayonara hingga diakhiri dengan membaca doa hendak pulang.

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

A. Catatan Dokumentasi Hari Ke-1

1. Kode Data : CDH1
2. Hari, Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2022
3. Waktu : 08.00 s/d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

No	Kegiatan	Keterangan
1		Tampak depan bangunan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
2		Tampak depan bangunan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
3		Tampak luar dari bangunan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

No	Kegiatan	Keterangan
4		Visi dan misi sekolah RA Babussalam Pemurus Banjarmasin terbaru
5		Profil dan visi misi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin
6		Sarana prasarana berupa APE yang ada di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

No	Kegiatan	Keterangan
7		<p>Sarana prasarana berupa APE yang ada di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin</p>
8		<p>Media jam pintar yang ada di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin</p>
9		<p>Contoh media jam pintar yang ada di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin</p>

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

B. Catatan Dokumentasi Hari Ke-2

1. Kode Data : CDH2
2. Hari, Tanggal : Selasa, 01 November 2022
3. Waktu : 08.00 s/d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

No	Kegiatan	Keterangan
1		<p>Penampakan ketika guru tengah menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan jam pintar pada anak di kelas</p>
2		

3	 A young child with dark hair, wearing a green patterned shirt, is focused on playing a colorful educational toy. The toy is a clock face with numbers 1 through 12 and a red hand. Other children are partially visible around the toy, suggesting a group activity. The setting appears to be a classroom or play area with a wooden table and a green floor.	Anak ketika memainkan media permainan jam pintar
---	--	--

Lanjutan Lampiran 3 : Catatan Lapangan

C. Catatan Dokumentasi Hari Ke-3

1. Kode Data : CDH3
2. Hari, Tanggal : Sabtu, 05 November 2022
3. Waktu : 08.00 s/d 10.00 WITA
4. Tempat : RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

No	Kegiatan	Keterangan
1		<p>Peneliti ketika melakukan wawancara mendalam dengan guru kelas kelompok A RA Babussalam Pemurus Banjarmasin yaitu ibu Siti Khadijah, S.Pd</p>
2		<p>Peneliti saat melakukan wawancara dengan guru pendamping kelas kelompok A RA Babussalam Pemurus Banjarmasin yaitu ibu Mahmudah, S.Pd</p>

3



Peneliti ketika melakukan wawancara dengan ibu Niprah, S.Pd selaku kepala RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

Lampiran 4: Triangulasi Data

No	Fokus Penelitian	Catatan Lapangan	Catatan Wawancara	Catatan Dokumentasi
1	Implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.	COH2 COH3 COH4 COH5	CWGGK1P1B5 CWGP2P1B5 CWKS3P1B4 CWGP2P1B4 CWKS3P1B5 CWGGK1P1B4 CWGGK1P1B5 CWGGK1P1B11 CWGP2P1B11 CWGGK1P1B12 CWGP2P1B12 CWGGK1P1B13 CWGP2P1B13 CWGGK1P1B17 CWGGK1P1B20 CWGGK1P1B19 CWGGK1P1B21 CWGP2P1B21 CWGGK1P1B6 CWGP2P1B6 CWGGK1P1B16 CWGP2P1B16 CWGGK1P1B18 CWGP2P1B18	CDH2
2	Respon anak setelah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin	COH4 COH5	CWGGK1P1B22 CWA4P1B2 CWA4P1B6 CWA5P1B2 CWA5P1B6	

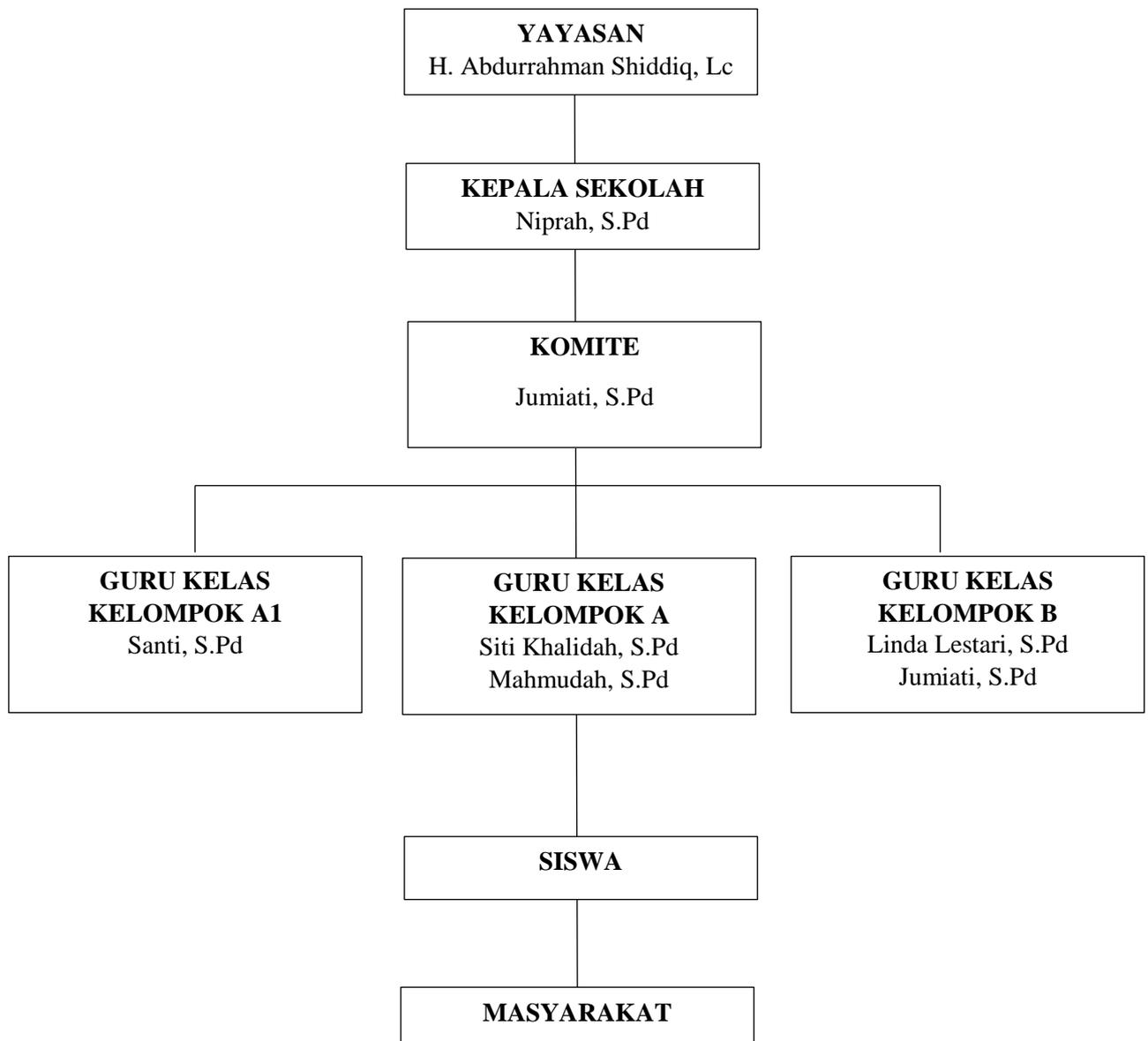
Lampiran 5: Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Implementasi Permainan Jam Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin	<ol style="list-style-type: none"> Implementasi alat permainan edukatif jam pintar Perkembangan kemampuan dasar matematika anak usia 4-5 tahun 	<ol style="list-style-type: none"> Data pokok yang membahas tentang: <ol style="list-style-type: none"> Implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Respon anak setelah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Data penunjang yang berkaitan dengan pembahasan meliputi: <ol style="list-style-type: none"> Profil dan sejarah singkat berdirinya RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, Visi, misi dan tujuan RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, Keadaan guru dan staf administrasi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, Keadaan peserta didik RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, Data peserta didik kelompok A RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, Keadaan sarana dan prasarana RA Babussalam Pemurus Banjarmasin Struktur organisasi, Denah sekolah, Lama belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan pendelitan: kualitatif Jenis penelitian: lapangan Lokasi penelitian: RA Babussalam Pemurus Banjarmasin Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Bagaimana respon anak setelah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

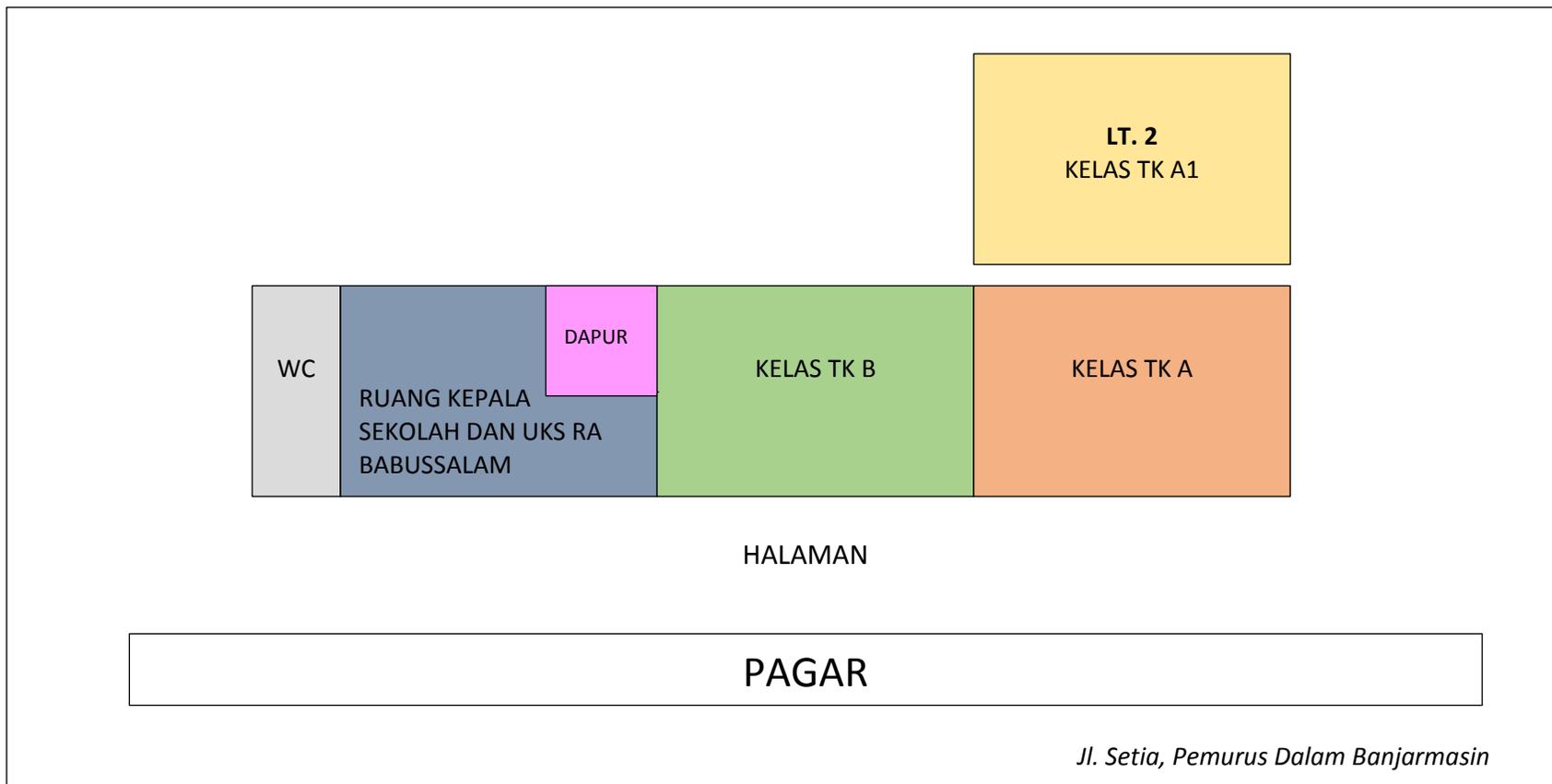
Lampiran 6 : Struktur Organisasi RA Babussalam Pemurus Banjarmasin

STRUKTUR KEPENGURUSAN

RA BABUSSALAM PEMURUS BANJARMASIN 2022/2023



Lampiran 7 : Denah RA Babussalam Pemurus Banjarmasin



Lampiran 8 : Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 013 TAHUN 2021
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.
- Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan PIAUD Tanggal 25 Januari 2021
- MEMUTUSKAN:
- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2020/2021
- Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:
1. Nama : Dra. Hj. Ikta Yarliani M.Pd.
NIP/NUP : 196710131995032001
Pangkat/Golongan : Penata Tingkat I/III/d
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan
2. Nama : Nor Izatil Hasanah, S.Pd, M.Pd
NIP/NUP : 201701001
Pangkat/Golongan : Penata/III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Alfisyah Hasanah
NIM : 170102080521
Jurusan/Prodi : PIAUD
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Jam Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok A Di RA Babusalam Pemurus Banjarmasin
- Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 25 Januari 2021
DEKAN,


Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd.
NIP. 196001061986032004

- Tembusan:
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
 2. Ketua Jurusan;
 3. Dosen Pembimbing;
 4. Arsip.

Lampiran 9: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Desain
Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: piaud@uin-antasari.ac.id Web: <https://piaud.uin-antasari.ac.id/>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 133 /Un.14/III.1.k/PP.00.9/ 04/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Alfisyah Hasanah
N I M : 170102080521
Jurusan/Prodi : PIAUD
Alamat : Jl. Lembu Jantan, Pekapuran Raya, RT 24 No. 129 Kecamatan Bajarmasin Timur

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

**Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar
Matematika Anak Usia Dini pada Anak Kelompok A di RA Babusalam Pemurus
Dalam Banjarmasin**

Pada Hari/Tanggal : 31 Januari 2022
Tempat : WhatsApp Group (WAG)

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 28 April 2022
Ketua,



M. Irfan Islamy

Lampiran 10 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939; Faksimili (0511) 3274492;
Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B-299 /Un.14/III.1/PP.00.9/10/2022

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Alfisyah Hasanah
NIM : 170102080521
Semester : XI (sebelas)

Alamat : Jalan D.I Panjaitan Rt. 004 Rw. 002 Desa Baluti Kec. Kandangan Kab. Hulu Sungai Selatan

Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

**IMPLEMENTASI PERMAIN JAM PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
DASAR ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI RA BABUSALAM PEMURUS
BANJARMASIN**

Tempat Penelitian : RA Babusalam Pemurus Dalam Banjarmasin
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 24 Oktober 2022
Sampai Tanggal : 24 Desember 2022

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 20 Oktober 2022
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,


Dr. Ahmad Muradi, M.Ag
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Alfisyah Hasanah
170102080521



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939; Faksimili (0511) 3274492;
Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id

Nomor : B-2819 /Un.14/III.1/PP.00.9/10/2022
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Surat Izin Riset

20 Oktober 2022

Yth.
.....
.....

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Alfisyah Hasanah
NIM : 170102080521
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jalan D.I Panjaitan Rt. 004 Rw. 002 Desa Baluti Kec. Kandangan
Kab. Hulu Sungai Selatan
No HP : 081256666976

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 11 : Surat Rekomendasi KEMENAG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANJARMASIN
 Jalan Pulau Laut Nomor 24 Kota Banjarmasin - 70114
 Telepon (0511) 3353586; Faksimili (0511) 3353586; e-mail:bjmkasel@kemenag.go.id

Nomor : B- /Kk.17.01-1/PP.00.9/10/2022 26 Oktober 2022
 Lampiran. : -
 Hal : Persetujuan Penelitian

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
 (UIN) Antasari Banjarmasin
 di-
 Banjarmasin

Berdasarkan Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin Nomor : B-2819/UN.14/III.1/PP.00.9/10/2022 tanggal. 20 Oktober 2022 Hal : Permohonan izin penelitian, maka bersama ini kami menerangkan :

Nama : Alfisyah Hasanah
 NIM : 170102080521
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi:

IMPLEMENTASI PERMAINAN JAM PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI RA BABUSALAM PEMURUS BANJARMASIN

Pada prinsipnya kami menyetujui yang bersangkutan melaksanakan penelitian tersebut di RA. Babusalam Pemurus Dalam Banjarmasin terhitung mulai tanggal 24 Oktober s/d 24 Desember 2022 dengan ketentuan :

1. Tidak mengganggu proses kegiatan Belajar dan Mengajar.
2. Menyampaikan laporan Selesai penelitian tersebut ke Kantor Kemenag Kota Banjarmasin

Demikian, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

An. Kepala Kantor Kementerian Agama
 Kota Banjarmasin
 Kepala Sub.Bag. Tata Usaha

 Fahrurazi

Tembusan :

1. RA. Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 12 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL BABUSSALAM**
Jl. Setia RT. 37 Pemurus Dalam Banjarmasin 70248

SURAT KETERANGAN SELESAI RISET

Nomor: /SK/RA/BS/ /2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niprah, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Lembaga : RA Babussalam
 Alamat : Jl. Setia Rt. 37 Pemurus Dalam

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Alfisyah Hasanah
 NIM : 170102080521
 Judul : Implementasi Permainan Jam Pintar Untuk
 Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini
 Pada Kelompok A di RA Babussalam Pemurus
 Banjarmasin

Menyatakan nama tersebut di atas telah selesai melaksanakan penelitian di RA Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin pada 24 Desember 2022.

Demikian Surat Rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 25 Januari 2023

Kepala RA Babussalam



Niprah, S.Pd

Tembusan

1. UIN Antasari Banjarmasin
2. Arsip

Lampiran 13 : Surat Perubahan Judul



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235

Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492

Email: fk.antasari@gmail.com Web: fk.iain-antasari.ac.id

Nomor Pendaftaran	149
-------------------	-----

BLANKO PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan :

N a m a : Alfisyah Hasanah
 N I M : 170102080521
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Banjarmasin
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

bahwa judul skripsi yang bersangkutan mengalami perubahan dari :

Judul Semula : Implementasi Permainan Jam Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Permatus Banjatmasin

Menjadi : Implementasi Permainan Jam Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Permatus Banjatmasin

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 16 November 2023

Menyetujui
 Mhs. ybs

Alfisyah Hasanah
 NIM. 170102080521

Sekretaris,

Muhammad Robby
 NIP.

Lampiran 14 : Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : ALFISYAH HASANAH
NIM : 170102080521
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA
DINI (PIAUD)
TANGGAL SURAT PENETAPAN : 25 JANUARI 2021
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL: 31 JANUARI 2022
DOSEN PEMBIMBING BIDANG : KONTEN DAN METODOLOGI
JUDUL SKRIPSI :

**IMPLEMENTASI PERMAINAN JAM PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR MATEMATIKA ANAK USIA
DINI PADA ANAK KELOMPOK A DI
RA BABUSSALAM PEMURUS BANJARMASIN**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
TAHUN 2023 M/1445 H**

Bimbingan Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	Rabu, 28 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada halaman 4 di fokus penelitian nomor 2, diganti dari faktor-faktor menjadi respon yang diberikan anak setelah dilakukan implementasi permainan jam pintar. ▪ Di tabel 1.4 matriks data, nanti samakan untuk data pokoknya yang nomor 2 diganti seperti yang sudah dijelaskan di atas. 	
2	Senin, 11 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada definisi operasional, masukkan detil angka yang akan dikenalkan pada anak, kalau permainan jam pintar berarti erat kaitannya dengan lambang angka 1-12 pada anak. ▪ Lihat pedoman 	
3	Jum'at, 6 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatikan bab II, kurang rujukan, hati-hati plagiasi. 	
4	Selasa, 10 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada halaman 22 tambahkan kemampuan dasar matematika pada anak usia 4-5 tahun dan tambahkan juga permendiknas kognitif anak 4-5 tahun. ▪ Sebelum riset, buat instrumen penelitian. 	
5	Senin, 23 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Daftar pustaka minimal 30, lihat pedoman, masih banyak kata yang tidak sesuai KTI 	
6	Jumat, 27 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semua kata swt diawali huruf besar. ▪ Pada bagian respon anak baik di penyajian data maupun pembahasan, lebih ditunjukkan bagaimana perasaan anak, bukan kemampuannya. Nanti dikesimpulan juga. ▪ Kata-kata orang dicetak miring. ▪ ACC untuk disidangkan. 	

Lanjutan Lampiran 14 : Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : ALFISYAH HASANAH
NIM : 170102080521
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA
DINI (PIAUD)
TANGGAL SURAT PENETAPAN : 25 JANUARI 2021
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL: 31 JANUARI 2022
DOSEN PEMBIMBING BIDANG : BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN
JUDUL SKRIPSI :

**IMPLEMENTASI PERMAINAN JAM PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR MATEMATIKA ANAK USIA
DINI PADA ANAK KELOMPOK A DI
RA BABUSSALAM PEMURUS BANJARMASIN**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
TAHUN 2023 M/1445 H**

Bimbingan Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	Rabu, 28 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perbaiki spasi, ▪ Pendahuluan masih kurang fokus, lebih tekankan pada penelitian yang akan diambil, <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lihat pedoman bagaimana penulisan f ▪ ootnote yang benar 	
2	Selasa, 12 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masukkan link pada footnote/daftar pustaka yang diambil online, ▪ Ukuran font tabel itu 10, format penulisan TNS dan spasi 1 	
3	Senin, 9 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masih banyak typo, ▪ Masukkan foto di bab 4 dan jelaskan, 	
4	Selasa, 10 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Foto diletakkan disebelah kiri, judulnya mengikuti, buka pedoman, ▪ Bab 4 masih kurang fokus, 	
5	Senin, 23 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurang rujukan pada pembahasan di bab 4, ▪ Simpulan hanya 1 lembar, 	
6	Jumat, 27 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACC untuk disidangkan 	

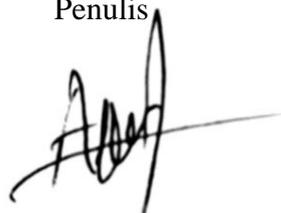
Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Alfisyah Hasanah
2. NIM : 170102080521
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 22 Juli 1999
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. D.I Panjaitan Gg. Mulia Rt. 002 Rw.
004 Kec. Kandangan Kabupaten Hulu
Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
6. No. HP : 0821-5666-6976
7. Pengalaman Organisasi/Kerja
 - a. Anggota HMJ PIAUD 2018
 - b. Anggota Sanggar Bahana Antasari 2018
8. Prestasi Non Akademik
 - a. Juara 1 Lomba Tari Rudat Tingkat Kabupaten dalam Acara Menyambut Harlah Kabupaten Hulu Sungai Selatan ke-56 Tahun (2015).
 - b. Juara 1 Lomba Tari Kreasi Tingkat Jurusan PIAUD PIANO (2018)
 - c. Juara 2 Lomba Tari Kreasi Tingkat Jurusan PIAUD PELANGI (2017).

Banjarmasin, 13 November 2023

Penulis



Alfisyah Hasanah