

PENERAPAN PERMAINAN KERETA ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI

Yuli Triandini¹, Sa'adatul Atiyyah²

¹Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia

²Universitas Jember, Indonesia

e-mail: 1yulitriandinii@gmail.com, 2attyah@gmail.com

Abstract

Numeracy is a basic ability that must be possessed by children. Through arithmetic, children will learn to solve problems (problem solving) accustomed to arithmetic which always happens in every day-to-day activities. But early childhood introducing numbers is not easy, therefore it is needed support as a medium or interesting game for children so that the introduction of numbers and counting becomes easy and fun. The purpose of this study is to implement the number train game to improve the numeracy ability of group B children in Al-Islah Genteng Banyuwangi Kindergarten. The method used is a Hopkins model classroom action research with research subjects 25 children in group B procedures for data collection by observation, and tests. Qualitative and quantitative data analysis techniques. The results showed that there was a significant increase in the ability to count early childhood through the numbers train game.

Keywords: Game, Numeracy, Early Childhood

Accepted: Januari 07 2020	Reviewed: April 11 2020	Publised: Mei 15 2020
------------------------------	----------------------------	--------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat menentukan dan berpengaruh terhadap perubahan sosial (Rahman, 2018). Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah upaya pengembangan potensi siswa melalui serangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara berkesinambungan dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan (Faishol, 2018). Tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh model atau metode pembelajaran yang digunakan.

Seperti yang diungkapkan oleh (Subandriyo & Faishol, 2019) dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran dapat membantu tingkat pemahaman siswa, terutama dalam memahami konsep sehingga siswa menjadi lebih jelas dalam memahami suatu mata pelajaran tersebut. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Faishol, 2011) yang menyebutkan bahwa apabila pebelajar merasa mudah dalam belajar, hal ini akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar. Salah satu model atau metode yang dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu pembelajaran adalah metode bermain.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika. Memiliki keterampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dasar (Depdiknas, 2007:2). Pembelajaran matematika (berhitung) harus sesuai dengan usia anak, sehingga pemberian rangsangan terhadap kemampuan berhitung tepat. Berhitung merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak. Melalui berhitung, anak akan belajar memecahkan masalah (*problem solving*) terbiasa dalam berhitung yang selalu terjadi pada setiap kegiatan sehari-hari. Misalnya, menghitung jumlah, menghitung waktu, hari, melalui aktivitas jual-beli dan aktivitas-aktivitas sehari-hari lainnya. seperti yang disebutkan oleh Q.S. Yunus 10: 5

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَنَدَرَهُ مَنَازِلٌ لِتَعْلَمُواْ عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِنَّا بِالْحَقِّ يُعْصِي إِلَيْهِ أَيُّتُلَقُومُ
يَعْلَمُونَ

Artinya: “Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.”

Mendukung paparan sebelumnya, ayat ini menjelaskan bahwa manusia diwajibkan untuk mempelajari hitungan mulai dari hitungan hari, bulan, tahun serta perhitungan waktu karena pada setiap waktu itu memiliki hak dan melalui turunnya ayat ini agar umat manusia mengetahui. Sehingga setiap individu diwajibkan mempelajari hitungan.

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007:4) adalah sebagai berikut: 1) Tingkat perkembangan mental anak Piaget menjelaskan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak didik. Belajar sebagai suatu proses yang memerlukan aktifitas baik fisik dan psikis. Selain itu kegiatan pembelajaran pada anak harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak. Dimana anak TK berada pada tahapan pra-operasional

kongkrit; 2) Masa peka berhitung permulaan pada anak Masa usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung permulaan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Sejalan dengan teori-teori yang telah dikemukakan, permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007:6) yaitu: 1) Penguasaan Konsep Pada tahap penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan; 2) Masa transisi Pada tahap ini proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya; 3) Lambang Pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Adapun prinsip-prinsip berhitung permulaan berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007:2) adalah sebagai berikut: 1) Permainan berhitung permulaan haruslah diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda- benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar; 2) Keterampilan serta pengetahuan tentang permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks; 3) Keberhasilan permainan berhitung yaitu jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dan dimotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri; 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana atau kondisi yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media yang bersifat konkret sesuai dengan benda yang sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan; 5) Penggunaan bahasa dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya menggunakan bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak; 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang; 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Kemampuan berhitung pada anak-anak Kelompok B TK Al-Islah kecamatan Genteng kabupaten Banyuwangi masih rendah. Kelompok B TK Al-Islah belum menguasai angka dengan baik. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran, masih banyak anak yang tidak bisa mengurutkan bilangan, sebagian anak juga masih kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti hasil pembelajaran pada kelompok B di TK Al-Islah anak yang belum mampu berhitung disebabkan karena media pembelajaran guru kurang menarik, kurang alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga minat dan motivasi dalam belajar berhitung pada anak kurang.

Guna mendukung kemampuan berhitung anak usia dini, diperlukan media pembelajaran sebagai perantara membantu memperkuat pemahaman berhitung anak. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti perantara atau pengantar. Menurut bahasa Arab kata media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2011:3). Media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar instruksional yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adapun fungsi dan tujuan pengaplikasian media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu untuk memotivasi anak melakukan kegiatan pembelajaran, sebagai alat peraga untuk membantu memperjelas materi, untuk mengembangkan kreatifitas anak, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal serta sebagai wahana permainan bagi anak usia dini (Daryanto, 2011:22).

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dalam mencari kesenangan dan kepuasan meskipun di dalamnya ditandai dengan proses mencari kemenangan atau kekalahan (Musfiroh, 2015). Daeng (2009) menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Hurlock (1978:320) berpendapat bahwa bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Pengertian ini menggambarkan bahwa permainan merupakan suatu hal yang melekat dalam diri seorang anak dan permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan anak-anak. Permainan juga merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembentukan kepribadian seorang anak (Musfiroh, 2015). Tahapan bermain anak yang berdasarkan tahapan bermain Piaget menyebutkan bahwa ada tiga tahapannya, yaitu 1) Fungsional/ Bermain Sensorimotor (*Functional/ sensorimotor play*), 2) bermain simbolik/bermain

drama (*Symbolic/dramatic play*), 3) bermain dengan aturan (*games with rules*) (Dietze, 2006:130).

Bermain kereta angka merupakan permainan simbolik yang akan diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B, hal ini dikarenakan melalui bermain kereta angka dapat meningkatkan berhitung anak dengan menunjukkan benda-benda yang konkret, pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, sehingga anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas belajar anak menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Bermain kereta angka ini akan didukung dengan penggunaan media yang kongkret yaitu media kereta angka. Definisi lainnya menjelaskan bahwa permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dalam mencari kesenangan dan kepuasan dan meskipun di dalamnya ditandai dengan proses mencari kemenangan atau kekalahan (Musfiroh, 2015). Tidak hanya mendapatkan kesenangan, pun juga melalui permainan anak dapat belajar berbagai hal yang ada disekitar lingkungan anak. Piaget, Vygotsky, dan Bruner mengindikasikan bahwa anak-anak akan mengembangkan kemampuan representatif dan mendapatkan pengetahuan melalui bermain (Dietze, 2006: 118). Bermain kereta angka merupakan salah satu pilihan dalam memilih media permainan yang menyenangkan serta, mempunyai keunggulan yaitu anak dapat belajar sambil bermain serta memudahkan dalam meningkatkan daya ingat, berfikir logis dan sistematis. Pembelajaran bermain kereta angka dapat menciptakan suasana yang menyenangkan memicu anak untuk memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga pembelajaran dapat bermakna dan sesuai harapan.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model Hopkins (Arikunto, 2010:105), mengadakan penyelidikan atau kajian secara sistematis dan berencana yang dilakukan untuk meneliti kemampuan berhitung anak dengan bermain kereta angka.

Prosedur penelitian ini menggunakan alur siklus, yaitu pra siklus, siklus I, siklus II. Data di dapat dari hasil observasi, wawancara dan tes hasil belajar. Data dari hasil observasi berupa aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran berhitung dengan menggunakan media kereta angka. Observasi tersebut berpedoman pada format observasi guru. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berhitung, baik sebelum dan sesudah menggunakan media kereta angka di kelas terhadap guru sebagai narasumber. Data yang diperoleh dari tes lisan berupa tanya jawab.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes hasil belajar, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung sebelum dan sesudah penerapan media kereta angka. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas atau kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran. Tes hasil belajar yang telah diperoleh melalui analisis data deskriptif kualitatif juga dianalisis menggunakan kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh (Masyhud, 2012:238).

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupa tes hasil belajar dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung menggunakan bermain kereta angka dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 1, Pedoman Pensekoran Tes Hasil Belajar Anak

Indikator Penilaian Berhitung Anak			Total nilai
Kemampuan menyebutkan angka 1-20(4)	Kemampuan mengurutkan angka 1-20(4)	Kemampuan menempelkan angka 1-20(4)	12

Analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung.

- 1) Presentase kegiatan anak dalam pembelajaran berlangsung dapat dicari dengan rumus :

Analisis Data individu / siswa

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100 [Sic]$$

$$\sum si$$

Keterangan :

Pi : Nilai Individu

Srt: Skor rill tercapai individu

Si : skor ideal yang harus dicapai

100 % : Kostanta

- 2) Presentase rata-rata seluruh kemampuan berhitung anak selama pembelajaran berlangsung di cari dengan rumus :

PK : $\Sigma srtk \times 100$ [Sic]

Σsik

Ket :

Pk : Prestasi kelompok

Srtk : Skor rilltercapai kelas

Sik : Skor ideal yang harus dicapai secara keseluruhan siswa

100 % : Kostanta

Berikut ini adalah kriteria penilaian bermain berhitung dengan menggunakan persentase, secara individu.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Berhitung Anak Menggunakan Persentase

Kualifikasi	Kriteria skor (%)
Sangat baik	76-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

(Modifikasi,Mashyud, 2012:289)

Keberhasilan dari proses belajar berhitung anak menggunakan kereta angka ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu :

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes belajar, jika mencapai $\geq 70\%$, maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung anak melalui metode bermain kereta angka;
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan tes lisan, jika mencapai nilai $\geq 70\%$, maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung anak melalui metode bermain kereta angka.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Al-Islah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2019/2020 setelah menggunakan bermain kereta angka dapat dilihat dari perbandingan penilaian hasil belajar anak kelompok B yang diperoleh pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berikut disajikan tabel perbandingan penilaian hasil belajar kemampuan berhitung anak kelompok B TK Al Islah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2019/2020 pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 3, Perbandingan nilai hasil belajar kemampuan anak dalam berhitung prasiklus, siklus I, dan siklus II

Tahap	Ketuntasan					
	Tuntas (persentase $\geq 70\%$)		Belum tuntas (persentase $\leq 70\%$)			
	f	%	f	%		
Pra siklus	10	40	15	60	25	
Siklus I	16	64	9	36	25	
Siklus II	20	80	5	20	25	

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh keterangan sebagai berikut: pada tahap prasiklus dengan rincian 10 anak tuntas belajar dan 15 anak belum tuntas belajar, dengan persentase 40 % anak tuntas belajar dan 60% anak belum tuntas belajar. Siklus I digunakan bermain kereta angka dalam pembelajaran kemampuan berhitung anak meningkat dengan rincian 16 anak tuntas belajar dan sisanya 9 anak belum tuntas belajar, dengan persentase 64% anak tuntas belajar dan 36% anak belum tuntas belajar.

Pembelajaran dengan kegiatan bermain kereta angka yang sama yaitu pembelajaran kemampuan berhitung anak dilanjutkan pada siklus II untuk tahap pemantapan dan penguatan agar hasil penilaian yang diperoleh lebih maksimal sesuai dengan yang telah ditetapkan. siklus II nilai meningkat dengan rincian 20 anak tuntas belajar dan 5 anak yang belum tuntas belajar, dengan persentase 80% anak tuntas belajar dan 20 % anak belum tuntas belajar.

Berdasarkan hasil peningkatan hasil belajar anak siklus I dan siklus II tersebut menurut rata-rata atau data klasikal di peroleh siklus I sebesar 70.00 dan siklus II 80.30. Hal tersebut menunjukan peningkatan kemampuan berhitung anak di TK Al IslahKecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi menggunakan kereta angka meningkat menggunakan kegiatan bermain kereta angka di dalam proses pembelajaran.

Ketuntasan di dalam hasil belajar anak sangat di perlukan untuk mengukur kemampuan anak dalam berhitung menggunakan bermain kereta angka. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada penilaian hasil belajar anak kelompok B TK Al IslahKecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2019/2020 pada siklus I dan siklus II. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain kereta angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Al Islah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang diawali oleh kegiatan pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak rendah. Hal ini dikarenakan tidak adanya penggunaan media yang kreatif dan inovatif yang diterapkan oleh guru dalam mengajarkan kemampuan berhitung kepada anak, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami, namun setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar anak, yaitu kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan.

Pra siklus rata-rata kelas anak mendapatkan 49 %. Tindakan pada siklus I diikuti oleh 25 anak. Nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 70,00 dengan kualifikasi Baik. Peningkatan kemampuan berhitung hasil belajar anak secara klasikal pada siklus I yaitu dari 25 anak terdapat 16 anak yang tuntas dan 9 anak yang belum tuntas.

Tindakan siklus I, dilakukan observasi terhadap guru pada saat mengajar di kelas. Hasil observasi yaitu guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang direncanakan, sehingga tidak terjadi hambatan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan siklus II juga diikuti oleh 25 anak. Nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus II sebesar 80,30 dengan kualifikasi Sangat baik, hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke II sebesar 9,37. Peningkatan ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal pada siklus II yaitu dari 25 anak terdapat 20 anak yang tuntas dan 5 anak yang belum tuntas. Hal ini juga menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar anak dari siklus I ke II sebanyak 4 anak.

Tindakan siklus II, juga dilakukan observasi terhadap guru pada saat mengajar di kelas. Hasil observasi yaitu guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang direncanakan, sehingga tidak terjadi hambatan pada saat pembelajaran berlangsung. Permainan kereta angka digunakan sebagai alat penunjang peningkatan kemampuan berhitung anak. Hal ini menjawab teori Piaget, Vygotsky, dan Bruner mengindikasikan bahwa anak-anak akan mengembangkan kemampuan representatif dan mendapatkan pengetahuan melalui bermain (Dietze,2006: 118). Hasil yang didapatkan yaitu melalui permainan kereta angka, kemampuan berhitung anak di kelompok B TK Al Islah Genteng Kabupaten Banyuwangi meningkat signifikan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kereta angka dalam pembelajaran dinilai efektif dalam

menungkatkan kemampuan berhitung anak serta memiliki daya tarik yang menarik sehingga menarik fokus anak dalam mengikuti pembelajaran, bermain dan belajar dengan menyenangkan yang akhirnya memberikan kemampuan berhitung anak menjadi lebih meningkat.

Kemampuan berhitung pada anak ini penting untuk di tingkatkan, mengingat dalam kehidupan sehari-hari anak sebagai agen ekonomi juga tidak lepas dalam hal berhitung. Pengenalan dan peningkatan kemampuan berhitung pada anak juga tidak terlepas dari peran guru di sekolah. Guru memberikan media dan permainan yang tepat sehingga belajar berhitung menjadi menyenangkan dan menarik salah satunya yaitu melalui permainan kereta angka. Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, permainan kereta angka terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B anak dengan rentang usia 5-6 Tahun.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Cetakan keduabelas. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daeng, Hans (2009). *Metode Pembelajaran dan Permainan*. [online]. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>
- Departemen Agama RI. (2008). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dietze, Beverlie. (2006). *Foundations of Early Childhood Education Learning Environments and Child care in Canada*. Canada: Pearson Prentice Hall.
- Faishol, R. (2011). Pengembangan Paket Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di Mts Puspa Bangsa Banyuwangi. *DISERTASI Dan TESIS Program Pascasarjana UM*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/15356>
- Faishol, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2

Tamanagung. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 31–49.

Rahman, K. (2018). Perkembangan Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia.

Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–14.

Subandriyo, S., & Faishol, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Al Hikmah. *Tadrisuna : Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Keislaman*, 2(1), 19–32.

<http://ejournal.stitradensantri.ac.id/index.php/tadrisuna/article/view/18>