

# BAKTI MIFDA

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

## Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan *Flashcard* Di Kecamatan Serang Panjang Subang

Adudin Alijaya, Muchamad Rifki, Siska Nurhaliza

[adudinalijaya73@gmail.com](mailto:adudinalijaya73@gmail.com), [rifki.muchamad@gmail.com](mailto:rifki.muchamad@gmail.com), [siskanoerliza@gmail.com](mailto:siskanoerliza@gmail.com)

### Abstract

This research is important in the teacher's effort to improve the ability to think symbolically in terms of recognizing the age group of 4-5 years. Early childhood is a period in which all aspects of development experienced by children occur in many aspects of development and all life skills that must be developed. Therefore, early childhood is said to be a golden age and is called a sensitive period for children. and after this development has passed, then any intelligence that is used, it is quite difficult to develop intelligence again in an effort to stimulate the development of children's abilities, it is necessary to use appropriate methods. This research develops aspects of the development of symbolic thinking of children aged 4-5 years at our institution, namely the ability to recognize symbols or numbers. The purpose of the researchers conducted this study was to see how much change in the increase in the ability to think symbolically children aged 4-5 years at our institution by playing a flashcard that is equipped with numbers and images. In the research the researchers conducted was to use a Quasi Experiment with the type of design none equivalent to Group Pretst posttest Design. The results of the study showed the results of the SPSS test version version 20. Then from the implementation of the study it was concluded that the conclusions of this study were quite significant in improving the ability to recognize the numbers of children aged 4-5 years.

Keywords: symbolic thinking ability, number card

### ABSTRAK

Penelitian ini penting dalam upaya guru untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik dalam hal mengenal angka kelompok usia 4-5 tahun. Anak usia dini merupakan masa di mana seluruh aspek perkembangan yang dialami anak terjadi dalam banyak aspek perkembangan dan segenap kecakapan hidup yang harus dikembangkan. Maka dari itu, anak usia dini di katakan usia keemasan dan di sebut masa peka bagi anak. dan setelah perkembangan ini lewat, maka kecerdasan apapun yang di pakai, cukup sulit mengembangkan kecerdasan lagi dalam upaya menstimulasi perkembangan kemampuan anak diperlukan adanya penggunaan cara yang tepat. Penelitian ini mengembangkan aspek perkembangan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di lembaga kami yaitu kemampuan untuk mengenal simbol atau angka-angka. Adapun tujuan peneliti mengadakan penelitian ini untuk melihat seberapa besar perubahan dalam peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di lembaga kami dengan melakukan permainan *flashcard* yang dilengkapi dengan angka dan gambar. Metode penelitian yang peneliti laksanakan adalah menggunakan *Quasi Eksperimen* dengan jenis desain *none equivalenten Group Pretst posttest Design*. Hasil dari penelitian menunjukkan hasil perhitungan uji SPSS versi 20. Maka dari pelaksanaan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan penelitian ini cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci : *kemampuan berfikir simbolik, kartu angka*

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

### Pendahuluan

Anak dari 0-6 tahun merupakan periode perkembangan yang cepat yang terjadi dalam banyak aspek dalam kehidupannya yang harus dikembangkan. Upaya menggali kemampuan yang dimiliki anak, kita sebagai pendidik harus memberikan pelatihan dan pembiasaan yang akan memudahkan anak untuk menerima pengetahuan dengan cara yang sesuai dengan apa yang anak butuhkan. Oleh karena itu, anak usia dini di katakan usia keemasan (Isjoni 2014). dan setelah perkembangan ini lewat tidak akan mengalami peningkatan kecerdasan lagi. Perlunya memilih alat dan cara yang tepat dalam memahami angka-angka sehingga AUD mengerti apa itu lambang bilangan. Oleh karena itu sebagai pendidik kita harus berusaha menemukan cara bagaimana anak menyelesaikan berbagai kesulitan yang dihadapi AUD. Menurut Aprianti (2017. Hal: 6). “Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan”. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan permainan *flashcard* atau kartu yang berisi angka-angka

kemampuan berfikir simbolik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal ini anak usia 4-5 tahun diperoleh dari kemampuan yang dimilikinya berkat adanya stimulasi dan pembiasaan yang dilakukan.

Menurut Yuliani (2007), bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Tanpa bermain berarti anak tidak belajar karena anak akan memperoleh pengetahuannya salah satunya didapatkan dari bermain. Dalam hal ini kita sebagai pendidik anak usia dini harus mengarahkan bermain seperti apa yang akan menambah pengetahuan sebagai bagian dari proses pembelajaran kepada peserta didik kita.

Kognisi atau kognitif menurut para ahli mempunyai pengertian luas seputar aktifitas berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan kognitif merupakan cara berfikir yang membuat seseorang menjadi bertambah pengetahuannya. Selain itu kognitif dartikan sebagai kegiatan mental yang di dalamnya mengandung unsur perolehan, pengolahan, pengorganisasian, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan.

Pada pemahaman dan pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung anak pada kelompok A di Pos Paud Karya Budi Asih, kami mencoba dengan kegiatan permainan kartu angka, karena masih banyak didapatkan beberapa masalah di antaranya guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran menghitung jumlah benda, sebagian anak ada yang belum bisa menyebutkan lambang bilangannya, belum bisa mengerti konsep bilangan, bentuk, warna dan ukuran. pendekatan dan strategi yang tepat, sehingga anak didik belum mampu menerima pengetahuan dengan baik. Guru masih cenderung mengajar dengan pendekatan yang monoton, sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan dan merasa bosan. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun dalam pengetahuan mengenai angka-angka, jumlah benda dan pasangan jumlah benda.

Pada pemahaman dan pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung anak pada kelompok A di Pos Paud Karya Budi Asih, kami mencoba dengan kegiatan permainan *flashcard*, karena masih banyak ditemukan beberapa permasalahan di antaranya guru menemukan masalah dalam menerapkan pembelajaran di antaranya :

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

- 1) Dalam menghitung banyak benda,
- 2) Sebagian anak ada yang belum bisa menyebutkan lambang bilangannya,
- 3) Belum memahami konsep bilangan.
- 4) Pendekatan dan strategi yang tepat, sehingga anak didik belum mampu menerima pengetahuan dengan baik.

Berdasarkan pemikiran tersebut dan masalah yang terjadi pada anak usia dini, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah permainan *flash card* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode biasa dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak?

Bagaimana analisis permainan *flash card* dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak?

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan meninjau sebesar apa perubahan pemahaman dalam mengenal angka pada kelompok A Pos Paud Karya Budi Asih melalui permainan berhitung dengan permainan *flash card*.

Berdasarkan permasalahan tersebut yang telah ditentukan, penulis mempunyai beberapa tujuan penelitian yaitu: Mengetahui apakah dengan permainan *flashcard* kemampuan berfikir simbolik AUD di Kelompok A POS PAUD Karya Budi Asih ada peningkatan?

Menelaah bagaimana implementasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada pembelajaran dengan permainan *flashcard* pada Siswa Kelompok A POS PAUD Karya Budi Asih.

### Metode Penelitian

Adapun cara yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Quasi Eksperimen*, menurut Sukardi (dalam Jakni, 2016), mengatakan bahwa *Quasi Eksperimen* adalah penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas pembandingan desain *nonequivalent group pretest posttest design*. Menurut Jakni (2016). Desain ini hampir sama dengan *Two Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat sebesar apa pengaruh dari tindakan yang diberikan. Menurut Jakni (2016) perlakuan atau cara seperti ini kurang lebih sama dengan *two group pretest-posttest design*.

Dalam observasi ini, peneliti ingin melihat sebesar apa pengaruh dari pemberian stimulasi penggunaan *flashcard* terhadap kemampuan berfikir simbolik bagi anak usia 4-5 tahun. Alasan peneliti memilih metode ini karena peneliti ingin mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan berhitung antara anak yang menggunakan permainan kartu *flashcard* dengan yang tidak, sehingga atas dasar itulah peneliti menggunakan metode quasi eksperimen.

Menurut Jakni populasi adalah keseluruhan orang atau apapun di suatu wilayah. Di mana dalam penelitian ini penulis mengadakan penelitian di PP Karya Budi Asih pada kelompok A yang terdiri dari 20 anak.

Sedangkan sampel menurut jakni merupakan bagian dari populasi, di mana pada kesempatan ini peneliti mengambil sampel pada kelompok A PP Karya Budi Asih yang terdiri dari 20 orang anak kelompok A. Sampel yang diambil yaitu :

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

**Tabel Data Kelompok**

Kelompok	Jumlah Peserta Didik
Kelompok eksperimen	10 anak
Kelompok kontrol	10 anak
Jumlah	20 anak

## Hasil Dan Pembahasan

### Hasil

Sebelum peneliti mengetahui seberapa jauh pengaruh dari pelaksanaan proses pembelajaran terhadap kemampuan berfikir simbolik anak dalam hal mengenal angka, di PP Karya Budi Asih kelompok A, terlebih dahulu peneliti mencoba mengadakan pretest, untuk melihat kemampuan awal anak, sehingga peneliti dapat menganalisa sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil peretest pada kedua kelompok maka diperoleh hasil kemampuan anak belum sesuai apa yang diharapkan.

Setelah dilakukan pretest untuk melihat sampai di mana kemampuan anak di PP Karya Budi Asih kelompok A, kemudian guru menyiapkan cara dengan permainan kartu. Terlebih dahulu peneliti menyiapkan kartu dari kertas karton yang dibuat semenarik mungkin untuk anak, yang di tambahkan lambang angka dan dilengkapi dengan gambar sesuai jumlah bilangan pada kartu tersebut.

Untuk melihat sebesar apa peningkatan dari permainan *flashcard* terhadap kemampuan berfikir simbolik anak 4-5 tahun di lembaga kami, kemudian peneliti melakukan posttest. Sehingga diperoleh hasil yaitu pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari posisi rendah menjadi sedang.

Permainan *flash card* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan menggunakan pembelajaran permainan *flashcard*.

Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak terutama dalam merangsang perkembangan kognitif anak.

Dari paparan sebelumnya menunjukkan kemampuan dalam berfikir simbolik khususnya pada pemahaman mengenai angka, pengenalan simbol-simbol angka serta gambar yang di desain di dalam kartu sehingga memudahkan anak dalam menyebutkan bilangan 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta memasang lambang bilangan dengan benda 1-10.

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

Dengan kegiatan bermain *flashcard* merupakan permainan yang bisa menunjukkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berfikir simbolik, terutama dalam memperkenalkan konsep bilangan.

Dari penelitian maka diketahui keadaan kemampuan berfikir simbolik anak di Pos Paud Karya Budi Asih sebelum perlakuan terdapat dua kategori kemampuan anak dalam hal mengenal angka yaitu kategori sedang dan rendah. Di mana ada delapan orang anak berada pada kategori sedang dan dua orang anak berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol, kondisi kemampuan berfikir simbolik dalam mengenal angka sebelum perlakuan berada dalam dua kategori yang sama yaitu kategori sedang dan rendah. Pada kelompok kontrol ada sembilan orang anak berada pada kategori sedang dan satu anak berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap rendahnya kemampuan berfikir simbolik anak ini, dikarenakan faktor belum optimal dalam memanfaatkan alat belajar dan cara menyampaikan materi pembelajaran yang masih monoton dan membosankan anak sehingga apayang diharapkan guru kepada anak kurang optimal.

### Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak di PP Karya Budi Asih, peneliti melakukan peretest pada kedua kelompok tersebut, untuk melihat kemampuan awal anak. Sehingga diperoleh hasil dari kedua kelompok tersebut, kemampuan kedua kelompok tersebut hampir sama, yaitu berada pada kondisi sedang dan rendah. Untuk itu peneliti mencoba memberikan perlakuan menggunakan *alt main* berupa kartu dan pembelajaran konvensional atau biasa pada kelompok kontrol. Sehingga dapat diperoleh hasil perbandingan antara kelompok satu dan kelompok dua tersebut pada saat diberikannya *posttest*.

Kondisi tersebut dapat di lihat kemampuan berfikir simbolik anak atau kemampuan dalam mengenal angka-angka di Pos Paud Karya Budi Asih pada saat *pretest* masih berada dalam kategori sedang dan rendah. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa stimulasi yang selama ini diberikan masih kurang efektif untuk mendorong kemampuan anak.

. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dengan digunakannya kegiatan bermain kartu yang berisi angka-angka terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan berfikir simbolik anak. Selain itu, terjadi pula dalam peningkatan kemampuan kognitifnya, karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mempelajari apa yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

### Kesimpulan

Adapun langkah-langkah kegiatan bermain *flashcard* yang dilaksanakan pada penelitian ini berkaitan dengan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan, kemampuan berfikir simbolik yaitu menyebutkan bilangan, berhitung dan mencocokkan. Dengan terus menerus anak distimulasi melalui permainan kartu angka ini sehingga diharapkan ada peningkatan dalam kemampuan mengenal angka. Hasil dari penelitian ini perubahan mulai terlihat setelah beberapa kali diberikan stimulasi.

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

Anak-anak pada kelompok eksperimen sudah mulai mengenal lambang bilangan, menyebutkannya, sudah mulai mampu menghitung jumlah benda walaupun ada sebagian anak yang masih perlu bantuan guru dalam menyebutkan lambang bilangannya.

Berdasarkan observasi diperoleh kesimpulan bahwa kondisi kemampuan berfikir simbolik anak di Pos Paud Karya Budi Asih setelah diterapkannya permainan *flash card* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Kondisi ini berdasarkan data hasil posttest bahwa terdapat sembilan orang anak berada dalam kategori tinggi, dan satu orang anak di posisi sedang. Sedangkan kondisi kemampuan anak setelah pembelajaran konvensional terdapat empat orang anak berada pada kategori tinggi dan enam orang anak berada pada kategori sedang.

Perbedaan yang cukup signifikan ini, dikarenakan adanya perbedaan dalam pemberian stimulasi yang diberikan. Yang satu diberikan stimulasi dengan metode pembelajaran biasa, sedangkan yang lain diberikan stimulasi dengan menggunakan alat main berupa kartu angka.

Dari uraian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan kegiatan bermain *flashcard* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik, khususnya kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun, terutama dalam memperkenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alijaya, A. (2018). Pendekatan Obyektif Dalam Tafsir Penciptaan Alam. *Al Burhan: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pengembangan Budaya Al-Qur'an*, 18(2). <https://journal.ptiq.ac.id/index.php/alburhan/article/view/103>
- Alijaya, A. (2019). *Argumen Ekopedagogi Dalam Al-Qur'an*. Penerbit K-Media. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SxVEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=info:sVKGP5mzWc4J:scholar.google.com&ots=bIZ1H21gbz&sig=ZPMD\\_E9\\_2Bd8uzCx5cC3Il5Un\\_g](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SxVEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=info:sVKGP5mzWc4J:scholar.google.com&ots=bIZ1H21gbz&sig=ZPMD_E9_2Bd8uzCx5cC3Il5Un_g)
- Alijaya, A. (2020). Konstruksi 'Ubudiyah dalam Pembelajaran Perspektif Tafsir. *Ar-Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 1–5.
- Alijaya, A. (2022). Peta Al-Jashshash Dalam Kajian Tafsir Fiqhy (Analisis terhadap Kitab Ahkam Al-Qur'an). *AL-KAINAH: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–26.
- Asmawi, M., & Tarlam, A. (2023). Great Human Potential Islamic Perspective. *MAQOLAT: Journal of Islamic Studies*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.58355/maqolat.v1i3.15>
- Hartini, K. D. H., Sukatma, & Parid, M. (2023). Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Mencap Dengan Menggunakan Pelepah Pisang Pada Kelompok B Di TKIT Cahaya Qolbu Tambakdahan: Kreativitas; Pelepah Pisang; *JUPIDA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 1(1), Article 1.

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

- Julrissani, J., Parid, M., & Kusainun, N. (2020). Membangun Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah Karangbendo. *El Midad*, 12(1), 1–17.
- Komarudin, O. (2021). *Keberagamaan masyarakat Baduy muslim setelah konversi agama di Kecamatan Leuwidamar Lebak-Banten* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati]. <https://etheses.uinsgd.ac.id/42032/>
- Komarudin, O. (2022). Landasan Teologis Pendidikan Sains Di Pondok Pesantren. *AL-KAINAH: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 34–54.
- M Yunus, B., Nurhasanah, S., Irwansyah, S., & Saepulah. (2020). Religiosity of Indigenous Communities in Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 4071–4077.
- Musyaddat, A., Rais, M. S., & Tarlam, A. (2024). AJARAN IMAM AL GHOZALI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK: AJARAN IMAM AL GHOZALI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 1(2), Article 2.
- Nasrudiansyah, I., & Alijaya, A. (2023). Kajian Yuridis Undang-Undang No. 23 Tahun 2004 Tentang Penghapusan Kekerasan dalam Rumah Tangga Ditinjau Berdasarkan Hukum Islam. *MIM: Jurnal Kajian Hukum Islam*, 1(1), 39–64.
- Nisa, H., Hidayat, A., & Parid, M. (2021). Relevansi Kesesuaian Kompetensi Dasar Dengan Materi Buku Ajar Matematika Kelas VI SD/MI. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.3531>
- Nisa, H., Parid, M., Hidayat, A., & Mustofa, A. (2020). Relevansi Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar Dengan Materi Ajar Tematik Kelas IV Tema 2. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 169–182.
- Nugraha, L. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Gogreen Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* [PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/89671>
- Nugraha, L., & Parid, M. (2023). IMPLEMENTATION OF THE GOGREEN MODEL IN OPTIMIZING ABILITY LITERACY WRITE NARRATION ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *El Midad*, 15(2). <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/8082>
- Nugraha, L., Saud, U. S., Hartati, T., & Damaianti, V. S. (2022). Profile of Learning Environmental Literacy in Elementary School. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 6(2), 211–222.
- Nugraha, L., Sa'ud, U. S., Hartati, T., Damaianti, V. S., & Puspita, R. D. (2022). Improving Indonesian Elementary School Students' Writing Skill on Narrative Text using "GOGREEN" Learning Model. *Specialusis Ugdyms*, 1(43), 8963–8988.
- Parid, M., & Alif, A. L. S. (2020). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Tafhim Al- 'Ilmi*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v11i2.3755>
- Parid, M., & Rosadi, R. (2020). Aliran Filsafat dalam Pendidikan Islam Ditinjau dari Perspektif Muhammad Jawwad Ridla. *Journal of Islamic Education Policy*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30984/jiep.v4i2.1285>

# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

- Rifki, M. (2023). *Internalisasi Nilai Kesantunan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Membentuk Karakter Religius Siswa Di Sekolah: Studi pada SMA Negeri 1 Pamanukan Subang* [PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/90863>
- Rifki, M., Riyadi, A., & Hasanah, H. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Musik Anak Melalui Kegiatan Bermain Musik Dengan Barang Bekas Pada Kelompok B TK Alam Istiqomah Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 2(1), 76–89.
- Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., & Supriadi, U. (2022). Students' Religious Character Development based on Exemplary: Study at MA Miftahul Huda Subang. *Specialusis Ugdymas*, 1(43), 7771–7787.
- Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., Supriadi, U., & Parid, M. (2022). Pengembangan Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Keteladanan Guru Dalam Pembelajaran PAI. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(4), 273–288.
- Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., Supriadi, U., & Parid, M. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter melalui Metode Keteladanan Guru di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4274>
- Ropei, A. (2020). Formulasi Hukum Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Dalam Kerangka Maqoshid As-Syari'ah. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4(02), Article 02. <https://doi.org/10.26618/j-hes.v4i02.4259>
- Ropei, A., Alijaya, A., Hasan, M. Z. A., & Fadhil, F. (2022). Rethinking the Minimum Age of Marriage Law in Indonesia: Insights from Muḥammad 'Ābid al-Jābirī's Epistemology. *Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 56(2), 245–264.
- Ropei, A., Huda, M., Alijaya, A., Fadhil, F., & Zulfa, F. (2023). Managing 'Baligh' in four Muslim countries: Egypt, Tunisia, Pakistan, and Indonesia on the minimum age for marriage. *Al-Ahwal: Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 16(1), 112–140.
- Sulaeman, D., Rifki, M., & Utami, D. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI PEMBUATAN KEMBANG KELAPA PADA KELOMPOK A DI TK MAHABBAH KECAMATAN MAJALAYA KABUPATEN KARAWANG. *PEDIAMU: Journal of Education, Teacher Training and Learning*, 2(1), 55–68.
- Syukur, A., Komarudin, O., Marjani, G. I., & Kahmad, D. (2021). Muslim Baduy: Conversion and Changing Identity and Tradition. *Jurnal Penelitian*, 181–196.
- Tarlam, A. (2015). ANALISIS DAN KRITIK METODE HERMENEUTIKA AL-QUR'AN MUḤAMMAD SHAḤRŪR. *EMPIRISMA*, 24(1). <https://doi.org/10.30762/empirisma.v24i1.10>
- Tarlam, A. (2022). Hermeneutik dan Kritik Bible. *AL-KAINAH: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 103–118.
- Tarlam, A. (2023a). HUBUNGAN AHKLAK TASAWUF (MORAL ETHIC) DALAM LAW AND SOCIAL CHANGES DI INDONESIA. *De Jure Muhammadiyah Cirebon (DJMC)*, 7, 15–20.
- Tarlam, A. (2023b). Potensi Hebat Manusia Perspektif Islam. *Journal of Islamic Studies*, 1(3). <https://scholar.google.com/scholar?cluster=14145874365402098965&hl=en&oi=scholar>



# BAKTI MIFDA

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penerbit: P3M Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Huda Subang

Jl. Raya Rancasari Dalam No.B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41254

- Tarlam, A. (2023c). Strategi Rasulullah Dalam Pendidikan Perspektif Tafsir Tarbawi. *Al-Mau'izhoh*, 5, 226–241.
- Tarlam, A. (2023d). Studi Analisis Metodologi Tafsir Mafatih Al-Ghayb Karya Fakruddin Al-Razi. *AL-KAINAH: Journal of Islamic Studies*, 2(1), 46–68.
- Uripah, U., Rifki, M., & Komarudin, O. (2023). Upaya Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain Bahan Alam Kelompok A RA Darul Ma'arif Pamanukan Subang: Meningkatkan karakter anak dengan media bahan alam. *JUPIDA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 1(1), 43–56.
- Utami, I. H., & Parid, M. (2021). The Role of Pai Teachers in Building Children's Religious Attitudes In the Industrial Revolution 4.0. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 55–72.
- Yuhana, Y., & Tarlam, A. (2023). Memahami Tugas Manusia Dari Segi Agama Islam. *KAMALIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 34–44