ARTIKEL

"PERMAINAN KERETA ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A RA DA'WATUL KHOIRIYAH TAMANAN NAMBAKAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017-2018"

Oleh:

RENNY ANGGI SAPUTRI

14.1.01.11.0013

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Kuntjojo M.Pd., M.Psi**
   NIDN: 071 701 5501
2. **Widi Wulansari, M.Pd**
   NIDN. 0724038803

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Renny Anggi Saputri
NPM	: 14.1.01.11.0013
Telephone/HP	: 085708615900
Alamat Surel (Email)	: Rennot.nesu@gmail.com
Judul Artikel	:"Permainan Kereta Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A Ra Da'watul Khoiriyah Tamanan Nambaan Ringinrejo Kab.Kediri Tahun Pelajaran 2017-2018"
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PG - PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 9 Agustus 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Kuntjojo, M.Pd.,M.Psi	Widi Wulansari, M.Pd	Renny Anggi Saputri
NIDN: 071 701 5501	NIDN. 0724038803	14.1.01.11.0013

PERMAINAN KERETA ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A RA DA'WATUL KHOIRIYAH TAMANAN NAMBAKAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017-2018"

Renny Anggi Saputri
14.1.01.11.0013
FKIP – PG-PAUD
Rennot.nesu@gmail.com
Drs. Kuntjojo,M.Pd,. M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil penilaian anak dalam kemampuan berhitung 1 – 10 ada anak kelompok A Ra Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri, dari 21 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan dinyatakan hanya tuntas 9,5 %. Masalah ini dipecahkan dengan Penelitian Tindakan Kelas berupa permainan Kereta Angka dengan rumusan masalah"Apakah Melalui Permainan Kereta Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1 – 10 pada Anak kelompok A Ra Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri?" Desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart dan siklus yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Data dikumpulkan dengan teknik Pemberian Tugas dan observasi. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan cara membandingkan persentase ketuntasan belajar waktu sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan dengan norma 75% / lebih. Hasil analisis data menunjukan persentase ketuntasan belajar setelah siklus terakhir dilaksanakan mencapai 85, 7%, dengan demikian dinyatakan diterima karena setelah dilakukan tindakan ketuntasan belajar melebihi 75%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung 1 – 10 pada anak kelompok A Ra Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri dapat ditingkatkan melalui permainan Kereta Angka.

Kata kunci : Kemampuan berhitung angka 1 – 10, Permainan Kereta Angka,

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelanggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada beberapa aspek perkembangan yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik yang meliputi fisik motorik kasar dan fisik motorik halus, agama, kemampuan bahasa, dan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan terpenting yang harus dimiliki oleh anak. Karena kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yang mana kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses Kemampuan Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2011 : 47). Namun, pada kenyataanya tidak mudah mengembangkan kemampuan ini agar berkembang secara tepat dan optimal. Banyak anak yang mempunyai kemampuan berhitung angka di bawah harapan guru. Artinya, masih banyak anak yang kurang dalam kemampuan berhitung.

Di RA Da'watul Khoiriyah tahun ajaran 2017/2018 kemampuan berhitung angka 1-10 masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan menurut hasil pengamatan dari 21 anak, 2 anak mendapatkan bintang 4, 3 anak mendapat bintang 3 dan 16 anak mendapat bintang 2. Hal ini disebabkan karena pada waktu proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik dan hanya menoton menyebutkan angka saja, Sehingga membuat anak anak kurang antusias mengikuti pembelajaran serta tidak bisa menyerap materi yang diajarkan dengan baik dan hasilnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membutuhkan suatu media yang bisa menarik antusias anak anak dalam proses pembelajaran, sehingga terciptanya iklim pembelajaran yang menyenangkan serta membuat mereka mudah memahami kemampuan apa yang ingin dicapai dan bisa untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10. Melihat kondisi tersebut peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran dengan pengunaan media Permainan Kereta Angka. Permaina Kereta Kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal berhitung perpaduan dengan pembelajaran inovasi kereta api bilangan. Djamarah (2010: 149) angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Bermain kereta angka merupakan sebuah metode dalam bermain yang menggunakan gerbong kereta api sebagai media untuk menempelkan angka pada kereta bernomor. Dengan media permainan Kereta Angka ini, membuat anak anak menjadi lebih aktif dan tidak hanya duduk

di bangku memperhatikan guru tetapi dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak menjadi lebih kuat serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari cabang ilmu matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting.Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar dalam (Susanto,2011:97),kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

Perkembangan kemampuan berhitung dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru bagi anak usia dini harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Selain itu, jika kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Berkenaan dengan kemampuan berhitung. (Hidayati,2010:1) mengemukan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah faktorinternal dan faktor eksternal. Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Metode tersebut yaitu Metode Demonstrasi, Metode Pemberian Tugas, Metode Bermain, Metode Tanya Jawab. Menurut Rusma (2012:182) Adapun media yang dapat digunakan dalam kegiatan berhitung adalah Media pohon hitung,

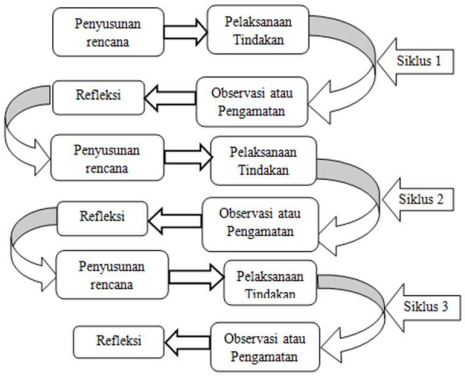
Media kartu angka bergambar, Media balok, Media Papan flannel, Media Audio Visual.

Kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal berhitung perpaduan dengan pembelajaran inovasi kereta api bilangan. Djamarah (2010: 149) angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Bermain kereta angka merupakan sebuah metode dalam bermain yang menggunakan gerbong kereta api sebagai media untuk menempelkan angka pada kereta bernomor. Permainan kereta angka merupakan sebuah permainan matematika dalam hal berhitung perpaduan dengan pembelajaran inovasi kereta api bilangan yang berfungsi sebagai berikut Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sarana melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat dan konsentrasi anak, menambah pengalaman belajar anak.

B. METODE PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) mengunakan desain model Kemmis dan Taggart dengan menggunakan 3 siklus. Setiap siklus penelitian tindakan terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Penyusunan rencana tindakan (2) Pelaksanaan tindakan (3) Pengamatan dan (4) Refleksi. Adapun tahapan pelaksanaan dalam setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1 siklus Kemmis dan Mc Taggart

Siklus I, II dan III

a. Tahap perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut : Menyusun RPPM, Menyusun RPPH, Membuat dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran, Membuat lembar observasi penelitian.

b. Tahap pelaksanaan

Dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus yaitu: Siklus I Dilaksanakan pada Hari/ tanggal : Sabtu, 20 Januari 2018 ,Tema/ sub tema : kendaraan/ kendaraan darat, Indikator: Menghitung Jumlah roda kendaraan (menghitung 1-10). Media: Gambar gerbong kereta bernomor, kartu huruf. Siklus II Dilaksanakan pada Hari/

tanggal : Sabtu, 27 Januari 2018, Tema/ sub tema : kendaraan/Kendaraan darat. Indikator: Menghitung Penjumlahandan Pengurangan Benda (menghitung 1-10), Media: Gambar gerbong kereta, kartu huruf, Kartu kereta. Siklus III dilaksanakan pada Hari/ tanggal : Sabtu, 3 Februari 2018, Tema/ sub tema : kendaraan/ kendaraan udara, Indikator: Menghitung Jumlah pesawat, halikopter dll (menghitung 1-10) ,Media: Gambar gerbong kereta, kartu huruf, kartu kereta angka berupa gambar.

c. Tahap Pengamatan

Keaktifan anak selama kegiatan berhitung 1-10 melalui permainan kereta angka, Kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan berhitung 1-10 melalui permainan melalui permainan kereta angka, Kemampuan anak dalam berhitung 1-10 melalui permainan kereta angka sesuai dengan langkah – langkah.

d.Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru kelas dibantu oleh kolaborator Setelah dilakukan pengamatan, peneliti melakukan refleksi dari tahap tindakan yang sudah dilakukan. Jika ada kegagalan harus ada penjelasan secara konkret. Data informasi dan penjelasan ini sangat bermanfaat untuk melaksanakan tindakan berikutnya apabila hasilnya belum signifikan.

2.Teknik dan Instrumen Pengumpulan

a. jenis data yang dibutuhkan yaitu Data Jenis data yang dibutuhkan yaitu data tentang kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A kelompok Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri, Data tentang proses belajar dan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

b. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data yaitu Data tentang kemampuan berhitung 1-10 anak kelompok A Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik pemberian tugas dengan instrument berupa rubrik unjuk kerja Data tentang proses belajar dan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar atau pedoman observasi

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan dan Pengambilan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada 21 anak yang terdiri dari 9 anak laki – laki dan 12 anak

perempuan. Perkembangan kemampuan berhitung 1 – 10 pada kelompok A Da'Watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri. pada pelaksanaan Pra Tindakan hingga siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kemampuan berhitung 1-10 Melalui Permainan Kereta Angka Pada Anak Kelompok A RA Da'watul Khoiriyah mulai Pra Tindakan Sampai Dengan Tindakan Siklus III

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	☆	0%	4,7%	0%	0%
2	☆☆	76,2 %	28,5%	14,3%	9,54%
3	☆☆☆	14,3 %	19,2%	14,3%	4,76%
4	☆☆☆☆	9,5%	47,6%	71,4%	85,7%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Ketuntasan belajar anak dalam kemampuan berhitung 1-10 melalui permainan kereta angka dikatakan tuntas apabila jumlah persentase bintang tiga dan bintang empat sekurang-kurangnya 75%

Jadi menurut penulis hipotesis tindakan akan diterima jika ada peningkatan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan siklus III (Ketuntasan sekurang-kurangnya 75%). Dan perolehan angka 75% dapat dihitung dari hasil penjumlahan persentase bintang bintang empat.

Dari tabel diatas menyatakan bahwa dari pra tindakan yang mendapat bintang empat 9,5% jumlah dan bintang empat pada siklus I yakni 47,6%, siklus II naik menjadi 71,4%, dan pada siklus III naik menjadi 85,7%.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dengan permainan Kereta Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A RA Da'watul Khoiriyah Tamanan Nambakan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018 dapat ditingkatkan dengan Permainan Kereta Angka. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil peningkatan kemampuan berhitung 1- 10.

2.Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada pihak yang terkait sebagai berikut:

a. Bagi guru RA kelompok A: Sebaiknya Guru menggunakan media

yang lebih menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 salah satunya dengan menggunakan Kereta Angka.

b. Kepala RA: Disarankan agar mendukung pengadaan model pembelajaran atau pemainan permian yang inovatif dan menunjang pengembangan kemampuan berhitung.

c. Bagi peneliti selanjutnya : Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar mengkaji lebih dalam tentang kemampuan berhitung dan mengembangkan media media yang lebih inovatif, kreatif serta menyenangkan terkait kemampuan berhitung

. **E. DAFTAR PUSTAKA**

Djamarah Saiful Bahri,*2010, Strategi Belajar Mengajar.Jakarta* ,Rineka Cipta

Hidayati, 2010. *Dasar-Dasar Membaca, Menulis dan Berhitung. Jakarta :* Gramedia Pustaka Utama

Rusma, 2012*, Model – Model Pembelajaran, mengembangkan Profesional guru.*Rineka Cipta : Jakarta

Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana. Prenada.* Media Group