



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10  
MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK  
KELOMPOK UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN  
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**BUDI HARSOYO**

**NPM. 19156014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10  
MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK  
KELOMPOK UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN  
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI SEMARANG untuk memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**BUDI HARSOYO**

**NPM. 19156014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10  
MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK  
KELOMPOK UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN  
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK**

**Disusun dan diajukan oleh  
BUDI HARSOYO  
NPM. 19156014**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji**

**Pembimbing I,**



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.**  
NPP. 097901230

**Semarang, Januari 2022**

**Pembimbing II,**



**Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.**  
NPP. 108401280

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10  
MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK  
KELOMPOK UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN  
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK

Yang disusun dan diajukan oleh

**BUDI HARSOYO**

NPM. 19156014

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Februari 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230

Dewan Penguji



Sekretaris,



Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236

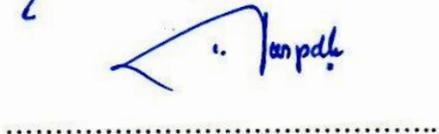
Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230



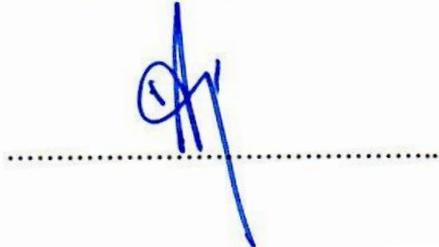
Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280



Penguji III

Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Moto :**

- 1. Belajar, belajar dan belajar untuk menambah ilmu**
- 2. Raih Kesuksesan dengan usaha, agar kita bisa merasakan indahnya hasil dari usaha yang telah dilakukan.**

### **PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan Skripsi ini untuk**

- 1. Istriku tercinta**
- 2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Budi harsoyo

NPM : 19156014

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihna tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan , maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan saya tersebut.

Semarang, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Budi Harsoyo

## ABSTRAK

Budi Harsoyo (NPM. 19156014). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Media Bermain Kereta Pintar Pada Anak Kelompok Umur 4-5 tahun Di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya Kemampuan membilang anak, karena Anak masih terpola dengan pola pembelajaran lama. Masalah dalam penelitian ini tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Media Bermain Kereta Pintar Pada Anak Kelompok Umur 4-5 tahun Di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan membilang anak melalui media bermain kereta pintar

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 20 anak Kelompok umur 4-5 Tahun di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak”. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan membilang anak pada siklus I perkembangan kemampuan anak mencapai persentase 50 % dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan siklus II perkembangan kemampuan membilang anak meningkat mencapai 80% dengan kategori Berkembang Sangat Baik, dengan demikian perkembangan kemampuan membilang anak mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator pencapaian kerja tercapai dengan optimal. Hasil hipotesis yang berbunyi kemampuan membilang anak dengan media bermain kereta pintar kelompok umur 4-5 Tahun di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak terbukti.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang anak dapat meningkat melalui media bermain kereta pintar. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah diharapkan anak untuk lebih cermat, tepat dan lebih cepat pada kegiatan pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Diharapkan kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan secara terprogram. Karena dengan media bermain kereta pintar, anak dapat mengembangkan kemampuan membilang angka 1-10 dengan kegiatan bermain, dimana anak praktek langsung cara membilang dengan media yang lebih menarik.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Media Bermain Kereta Pintar Pada Anak Kelompok Umur 4-5 tahun di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.” Ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan tantangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI SEMARANG Bapak Dr. Muhdi, SH., M.Hum, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sekaligus pembimbing I
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S. M.Pd, yang telah menyetujui skripsi penulis.

4. Pembimbing II, Ibu Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd, yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
5. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal Ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala TK Andini yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya. Teriring doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua. Amin .

Semarang, Januari 2022

Penulis,

BUDI HARSOYO

NPM . 19156014

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR .....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8

## BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Membilang.....	10
1. Pengertian Kemampuan.....	10
2. Pengertian Membilang.....	11
B. Media Bermain Kereta Pintar.....	18
1. Pengertian Media.....	18
2. Pengertian Bermain.....	22
3. Media bermain Kereta Pintar.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian.....	37
3. Subjek Penelitian.....	37
B. Sumber Data.....	37
C. Prosedur Penelitian dan Siklus Penelitian.....	38
D. Metode Pengumpulan Data.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Indikator Pencapaian.....	45

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	47
2. Sajian Data Penelitian Siklus.....	51
B. Pembahasan Antar Siklus.....	72

## BAB V SIMPULAN, SARAN, KETERBATASAN PENELITIAN

A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	78

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana aktivasi siklus 1 dan II.....	39
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Kemampuan Membilang Anak.....	45
Table 3.3 Indikator Pencapaian.....	56
Tabel 4.1 Pencapaian Kemampuan Membilang Pra-siklus.....	49
Tabel 4.2 Hasil Pertemuan 1 Belajar Siklus I.....	52
Tabel 4.3 Hasil Pertemuan 2 Belajar Siklus I.....	55
Tabel 4.4 Hasil Pertemuan 3 Belajar Siklus I.....	57
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi belajar siklus 1.....	59
Tabel 4.6 Pra siklus dan siklus 1.....	60
Tabel 4.7 Hasil Pertemuan 1 Belajar Siklus II.....	64
Tabel 4.8 Hasil Pertemuan 2 Belajar Siklus II.....	66
Tabel 4.9 Hasil Pertemuan 3 Belajar Siklus II.....	68
Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil belajar siklus II.....	70
Tabel 4.11 Siklus I dan Siklus II.....	72
Tabel 4.12 Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	73

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Pencapaian Kemampuan Membilang Pra-siklus.....	50
Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar siklus I.....	59
Grafik 4.3 Persentase Hasil Belajar Siklus II.....	71
Grafik 4.4 Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kegiatan pra siklus dengan papan tulis dan jari.....	49
Gambar 4.2 Kegiatan anak pra siklus dengan lembar kerja.....	50
Gambar 4.3 Guru menerangkan tentang media kereta pintar.....	53
Gambar 4.4 Kegiatan anak merangkai gerbong, menjalankan kereta.....	53
Gambar 4.5 Kegiatan anak memasukkan material ke gerbong.....	53
Gambar 4.6 Kegiatan anak menjalankan kereta, dan membongkar material.....	53
Gambar 4.7 Guru menerangkan kereta pintar, merangkai dan menjalankan.....	55
Gambar 4.8 Anak menjalankan kereta pintar, memasukkan material.....	55
Gambar 4.9 Anak membongkar material dan memasukan material.....	56
Gambar 4.10 Anak merangkai secara mandiri, memasang lambang.....	57
Gambar 4.11 Anak menjalankan kereta dan memasukan material.....	57
Gambar 4.12 Anak memasukkan material, dan membongkar.....	58
Gambar 4.13 Anak individual memasang gerbong dan kartu angka.....	65
Gambar 4.14 Anak individual memasukan material ke gerbong.....	65
Gambar 4.15 Anak individual membongkar material, dan memasukan.....	65
Gambar 4.16 Anak individual menjalankan kereta, memasukkan material.....	67
Gambar 4.17 Anak individual menggerakkan kereta dan membongkar material...	67
Gambar 4.18 Anak individual memasang gerbong, memasang lambang.....	68
Gambar 4.19 Anak individual enggerakkan kereta, memasukkan material.....	69
Gambar 4.20 Anak individual membongkar, memasukkan material.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat permohonan ijin penelitian.....	82
Lampiran 2 Surat keterangan penelitian.....	83
Lampiran 3 Instrumen penilaian kemampuan membilang Anak.....	84
Lampiran 4 Daftar nama anak.....	85
Lampiran 5 RPPM.....	86
Lampiran 6 Jadwal penelitian.....	89
Lampiran 7 Lembar penilaian peningkatan kemampuan pra siklus.....	90
Lampiran 8 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus I .....	91
Lampiran 9 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus I .....	92
Lampiran 10 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus I .....	93
Lampiran 11 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus II .....	94
Lampiran 12 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus II .....	95
Lampiran 13 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak siklus II .....	96
Lampiran 14 Dokumentasi kegiatan anak.....	97
Lampiran 15 Lembar proses bimbingan skripsi.....	103
Lampiran 16 RPPH.....	105

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) disebutkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “ suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Perlu disadari bahwa masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan Nilai Agama dan Moral, Bahasa, Sosial Emosional, Fisik Motorik, Seni dan Kognitif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bab IV pasal 10 butir 1 “lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa,

sosial emosional, dan seni”. Selanjutnya pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bab IV pasal 10 butir 4 “kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi a.belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru, b.berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat; dan, c.berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar”.

Pengembangan kemampuan kognitif di PAUD dilakukan melalui berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia dini. Metode pembelajaran yang paling tepat untuk anak usia dini adalah bermain. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Melalui bermain secara bebas anak bisa berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang baru.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini dilakukan melalui dua pendekatan yaitu pendekatan pembelajaran matematika dan pembelajaran sains. Pembelajaran matematika untuk anak usia dini merupakan aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya. Salah satu

pengembangan kognitif melalui pembelajaran matematika antara lain adalah membilang.

Menurut Arisna (2020:162) dalam pengenalan konsep membilang tidak terlepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pada dasarnya anak sudah mempunyai kemampuan dasar matematika secara formal.

Hal ini ditunjukkan dengan minat anak untuk mengetahui sesuatu yang baru di sekitar anak. Ciri-ciri kemampuan berhitung atau membilang pada anak usia TK adalah anak bisa memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik dan anak mampu mengenal bilangan dengan benda yang sesuai dengan bilangannya.

Menurut Copley (dalam Nary, Akmay, Sasmita 2019:45) konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian, konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.

Menurut Laiya (2020:88) membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak usia dini untuk bekal memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka, angka memiliki posisi yang penting dalam memperkenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, dalam

kehidupan sehari-hari lebih dikenal sebagai nomor atau angka, konsep angka disini melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak sesuatu.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa membilang merupakan awal pengenalan menghitung matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran menghitung matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah membilang. Pemahaman konsep lambang bilangan pada anak usia dini biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkret yang dapat dihitung dan diurutkan. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif dari piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahapan pra operasional ini ditandai oleh pembentuk konsep-konsep yang stabil, munculnya kemampuan menalar, egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah, serta terbentuknya gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran masih banyak anak yang belum bisa membilang. Dari 20 anak didik hanya 4 anak yang bisa membilang. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis dan jari tangan atau kurangnya media sebagai sumber belajar yang memadai.

Kegiatan di kelas sering meminta anak-anak untuk mengerjakan tugas-tugas yang ada di majalah atau di Lembar Kerja Anak (LKA) seperti menebalkan angka, meniru angka, menghubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar dan sebagainya. Dan juga meminta anak-anak untuk meniru angka yang telah dicontohkan di papan tulis. Sehingga anak merasa bosan dalam

mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan karena guru tidak menggunakan media yang menarik untuk anak-anak.

Dari urain diatas penulis menemukan masalah dalam kemampuan membilang anak yang kurang maksimal dengan media tersebut yang berupa papan tulis, jari tangan, lembar kerja, menebalkan, meniru, menghubungkan angka dan sebagainya.

Kegiatan pembelajaran agar menarik dan menyenangkan untuk anak perlu adanya media yang berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Peneliti memilih menggunakan media permainan Kereta Pintar untuk membantu anak dalam membilang, karena permainan ini merupakan hal yang menarik untuk anak sebagai alat pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan. Peneliti berharap dengan penggunaan media berupa “kereta pintar” sebagai alat bantu dapat memberikan rangsangan maupun minat anak agar lebih tertarik dan perhatian terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membilang anak.

Kegiatan bermain dengan “Kereta Pintar” adalah suatu kegiatan bermain yang terdiri dari gerbong yang terbuat dari papan dan kartu angka 1-10. Alat permainan kereta pintar ini mempunyai kelebihan antara lain: dapat dilakukan dengan berbagai cara baik didalam maupun diluar kelas, dapat dimodifikasi dalam bermacam-macam bentuk permainan, dan lebih murah karena dapat dibuat sendiri. Dengan permainan ini diharapkan anak didik dapat berperan aktif dan memahami secara langsung konsep bilangan dan lambang bilangan melalui alat permainan yang telah disiapkan oleh guru.

Berdasarkan analisis masalah yang terdapat pada latar belakang diatas penulis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penelitian “Upaya meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini kecamatan Mranggen kabupaten demak”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Banyak anak yang cenderung pasif dalam proses kegiatan belajar di kelas dikarenakan masih bingung mengenai angka/lambang bilangan.
2. Banyaknya anak yang tidak suka membilang dengan media papan tulis, jari tangan termasuk dengan kertas kerja.
3. Perkembangan kemampuan membilang anak belum berkembang secara optimal.
4. Alat peraga dan permainan yang kurang menarik.
5. Masih banyak anak yang tidak menyelesaikan kegiatan membilang.
6. Belum berkembangnya kemampuan membilang anak dengan media. papan tulis, jari tangan dan kertas kerja.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti akan membatasi masalah sebagai berikut: Upaya meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di Tk

Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. ini bisa dilihat dari KD 3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan KD 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda- benda disekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini masalah yang diajukan adalah “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di Tk Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan Umum**

Untuk meningkatkan kemampuan membilang anak.

##### **2. Tujuan Khusus**

Untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak”

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat, diantaranya:

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan dibidang pendidikan anak usia dini, khususnya bagi pengembangan kemampuan membilang anak dengan media kereta pintar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi anak

Kegiatan bermain dengan “Kereta Pintar” ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membilang anak, karena anak secara tidak langsung asik bermain sambil belajar mengenal, menyebut, dan membilang yang merupakan materi dalam lambang bilangan.

#### b. Bagi guru

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam profesionalisme guru.
- 2) Memotivasi agar lebih kreatif dan inovatif.
- 3) Mengadakan perbaikan dalam pembelajaran.

#### c. Bagi sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah agar meningkatkan kualitas mutu pembelajaran bagi anak usia dini.

d. Bagi Orangtua

Memberi kesadaran tentang pentingnya memberikan kesempatan pada anak untuk bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

e. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan, memotivasi untuk dapat menemukan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kemampuan Membilang**

##### **1. Pengertian Kemampuan**

Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa melakukan sesuatu, bisa, sanggup. Kemampuan mendapat imbuhan ke-an sehingga arti kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, seseorang dalam melakukan suatu usaha untuk dirinya sendiri yang menjadi tanggung jawabnya.

Menurut Munandar (dalam Khusna, 2019:23) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari suatu pembawaan dan latihan.

Menurut Susanto (dalam Putri, 2019:59) seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimiliki, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan atau latihan, sehingga anak mampu melakukan sesuatu

Retnowati (2015:3) kemampuan merupakan salah satu hal yang harus dimiliki dalam jenjang apapun karena kemampuan memiliki kepentingan tersendiri dan sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan untuk menguasai atau mengerjakan sesuatu.

Dengan demikian yang dimaksud dengan kemampuan disini adalah kemampuan yang dimiliki anak TK dalam membilang angka 1 sampai 10.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan kemampuan adalah kesanggupan kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri atau orang . kemampuan merupakan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan dan harus dapat dipertanggungjawabkan.

## **2. Pengertian Membilang**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia membilang adalah menghitung, menyebutkan satu persatu untuk mengetahui berapa banyaknya, membilang merupakan suatu kemampuan untuk menghitung dengan tujuan mengetahui banyaknya benda, kemampuan membilang adalah kemampuan anak untuk membilang satu, dua dan tiga dan seterusnya dan hanya sekedar menyebutkan atau dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk menyebutkan bilangan tanpa harus mengetahui lambang bilangan yang menyertai.

Hamida (2018:23) bahwa karakteristik membilang anak TK, yaitu: 1) menyebutkan bilangan 1-10; 2) membilang (mengenal konsep dengan benda-benda sampai 10; 3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda; dan 4) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10.

Shamsudin (dalam Laiya, 2020:90) menyatakan bahwa membilang adalah kegiatan berhitung dengan cara menyebutkan bilangan asli mulai

dari satu sambil menunjuk benda yang hendak di hitung, bilangan ditunjuk satu persatu sampai semua benda habis terhitung

Damayanti (2015:18) membilang adalah suatu kegiatan membandingkan. Kegiatan membandingkan ini dilakukan dengan cara mengkorespondenkan atau memasangkan benda, unsur atau elemen suatu himpunan. Hasil dari kegiatan membandingkan dengan cara memasangkan satu demi satu tersebut adalah himpunan sama banyak atau tidak sama banyak. Jika hubungan tidak sama banyak yang diperoleh, maka dapat ditentukan mana yang lebih banyak dan mana yang lebih sedikit. Jadi, membilang berarti menyebutkan bilangan tentang banyaknya unsur suatu himpunan yaitu sifat satuan, duaan, tigaan dan seterusnya.

Runtukahu (2014:97) membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Karena menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya. Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Proses membilang menyangkut dua kegiatan, yakni (1) Anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan (2) Anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda sementara itu. Adapun beberapa empat prinsip membilang. Keempat prinsip tersebut sebagai berikut: (1) Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan; (2) Nama bilangan harus sesuai dengan urutan objek tertentu; (3) Membilang tidak perlu mulai

dari obyek yang pertama atau terdepan. dan (4) Nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah objek

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan membilang adalah kemampuan anak untuk menghitung benda satu-persatu untuk mengetahui berapa banyak benda yang ada, dengan menyebutkan bilangan satu per satu secara urut, atau acak baik ditunjuk maupun tidak, dapat juga dengan menghafal semua bilangan secara urut sesuai dengan jumlah benda yang ada tanpa harus mengerti lambang bilangan yang menyertainya. Dalam penelitian ini kemampuan membilang yaitu membilang banyak benda.

#### **a. Tujuan dan Manfaat Kemampuan Membilang**

Depdiknas (2007:1-2) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang pada anak TK terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut.:

##### **1) Tujuan umum**

Secara umum bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

##### **2) Tujuan khusus**

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang

terdapat di sekitar anak; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi; 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya; 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Beberapa teori yang mendasari perlunya kemampuan membilang pada anak, menurut Depdiknas (2007:8-11) adalah sebagai berikut:

- a) Tingkat Perkembangan Mental Anak
- b) Masa peka anak
- c) Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa melakukan sesuatu, bisa, sanggup. Kemampuan mendapat imbuhan ke-an sehingga arti kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, seseorang dalam melakukan suatu usaha untuk dirinya sendiri yang menjadi tanggung jawabnya.

Retnowati (2015:4) dengan demikian kemampuan anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia TK. Misalnya, anak memahami nama angka mulai dari satu dan meneruskannya, dua, tiga, empat, dan seterusnya secara urut berdasarkan angka yang dilihatnya. Dengan memahami konsep nama angka yang dibilangnya, dapat

membantu anak berpikir bahwa angka tersebut dapat berubah-ubah tergantung dari letak susunan angka yang ada

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahawa tujuan dan manfaat membilang bagi anak usia dini adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang dan menunjukkan pengetahuan tentang angka dan sistem nomor, serta dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang**

Maesaroh, Sumardi, Nur (2019:63-64) banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah:

##### 1. Faktor Hereditas/keturunan

Setiap orang lahir memiliki potensi masing-masing yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan

##### 2. Faktor lingkungan

Perkembangan individu dimungkinkan dan ditentukan oleh lingkungan, intelegensi seseorang ditentukan oleh lingkungan hidupnya

##### 3. Faktor kematangan

Dikatakan bahwa matang yaitu ketika setiap organ tubuh sudah sanggup menjalankan fungsinya masing-masing

#### 4.Faktor pembentukan

Adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang dapat mempengaruhi intelegensi, pembentukan ini dapat dilakukan secara sengaja maupun tidak

#### 5.Faktor minat dan bakat,

Minat mengarahkan perbuatan, kepada sesuatu tujuan sehingga mendorong seseorang untuk lebih giat sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan yang masih perlu dikembangkan

#### 6.Faktor kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berfikir *divergen* atau menyebar, artinya manusia dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah

Hartono (2010:5) kemampuan anak dalam membilang bervariasi, ada yang lambat, sedang, bahkan ada yang cepat. Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum usia sekolah. Anak usia prasekolah sudah mengerti tentang kuantitas, misalnya banyak dan sedikitnya benda, dapat mengenali perubahan dalam banyaknya benda yang disebabkan oleh adanya benda yang ditambah atau dikurangi dari sekelompok benda dan mengurut besar kecilnya sejumlah benda sesuai dengan banyaknya benda tersebut, selain juga pengetahuan dasar dibalik aktivitas menghitung, walaupun mereka belum dapat menyebutkan nama bilangan secara tepat

Berpijak pada pendapat di atas, berikut ini akan dikemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar Matematika, termasuk kemampuan dalam membilang, sebagaimana dikemukakan oleh Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin (Chaer, 2009:44) berikut ini:

- 1) Faktor Alamiah
- 2) Faktor Perkembangan Kognitif
- 3) Faktor Latar Belakang Sosial
- 4) Faktor Motivasi Belajar
- 5) Faktor Kemampuan Guru
- 6) Faktor Sarana Prasarana

Menurut Mudjito (dalam Laiya, 2020:5) penyampaian pembelajaran membilang dalam penelitian mengacu pada pengenalan permainan berhitung yaitu:

1. Permainan membilang diberikan secara bertahap, diawali dengan membilang benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar
2. Pengetahuan dan keterampilan dalam permainan membilang di berikan secara bertahap menurut tingkat kesukaran , misalnya dari yang konkrit ke yang abstrak, mudah ke sukar dari sederhana ke komplek
3. Permainan membilang akan berhasil jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah sendiri

4. Permainan membilang membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak
5. Bahasa yang digunakan dalam konsep membilang sebaiknya bahasa sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh di lingkungan sekitar anak
6. Dalam permainan membilang anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir

Berdasar uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang anak dalam membilang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh banyak faktor sesuai karakteristik anak, dan diberikan secara bertahap, mulai dari penguasaan awal sampai kepada pemahaman, dan membutuhkan evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan

## **B. Media Bermain Kereta Pintar**

### **1. Pengertian Media**

Putri (2019:34) media adalah perantara penyampaian suatu informasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pesan-pesan kepada anak didik atau siswa. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Komariyah (2018:17) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap

Menurut Arsyad (2016:2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara penyampaian sesuatu melalui alat atau bahan atau media sehingga anak lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran, merangsang pikiran, perhatian anak demi tujuan pembelajaran.

#### a. Jenis-Jenis Media

Menurut Usep Kustiawan (2016:12) dilihat dari bahan baku dan cara pembuatan dan cara pemanfaatannya, media secara umum dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media pembelajaran sederhana 2 dimensi, terdiri dari: media grafis, media papan, media cetak
2. Media pembelajaran sederhana 3 dimensi, terdiri dari: media sebenarnya (asli) dan media benda tiruan (imitasi)

Ditinjau dari pembuatan dan penggunaannya, media sederhana mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat dengan mudah di buat sendiri oleh guru ataupun bersama-sama anak
2. Dapat di buat dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh di sekitar lingkungan
3. Penggunaan media sederhana dalam kegiatan belajar mengajar tidak memerlukan keahlian atau ketrampilan tehnik khusus

Munurut Kustiawan Usep (2016:17) secara umum media sederhana memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dapat mengatasi keterbatasan ukuran, waktu dan tempat, maksudnya adalah dengan media sederhana dapat menggambarkan dunia luar kedalam kelas
2. Dapat membuat konkrit suatu pengertian, maksudnya media dapat mengatasi verbalisme dalam belajar
3. Dapat memperlihatkan tentang bagaimana kontruksi, cara bekerja, penampang atau irisan suatu benda atau objek

Menurut Naldi Zanwar (2010:5) jenis dan karakteristik media pembelajaran adalah:

#### 1. Media *Visual*

Media yang hanya dapat di lihat, jenis media ini banyak di gunakan pada lembaga Paud, untuk menyampaikan misi dan tema pendidikan

## 2. Media *Audio*

Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema

## 3. Media *Audio visual*

Merupakan kombinasi media visual dan audio, melalui media ini penyajian isi dan tema pembelajaran kepada anak semakin lengkap

Menurut Thoiruf (dalam Kurnia Dewi, 2017:9) disamping jenis media *audio*, *visual* dan *audio visual*, menambahkan pada jenis media lingkungan, yaitu lingkungan yang digunakan dalam proses belajar, dimana anak dikenalkan pada tempat yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran anak khususnya anak usia dini dapat berupa *audio*, *visual*, *audio visual* maupun lingkungan, media *visual* banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena sifatnya sederhana, dan dapat memberikan gambaran konkrit tentang sesuatu yang akan di pelajari oleh anak sesuai tema pembelajaran, dan bisa dibuat secara sederhana dengan bahan-bahan di sekitar lingkungan anak.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis media *visual* berbentuk kereta yang mudah di buat dan sederhana untuk merangsang kemampuan anak dalam membilang, memberikan gambaran konkrit tentang sesuatu yang akan dipelajari anak

## **2. Pengertian Bermain**

Fadlillah (2017:1) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.

Aprilianti (2017:90) bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam

kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif, maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya, seperti halnya kebutuhan makan, kebutuhan akan rasa nyaman, kebutuhan kasih sayang, dan lain-lain. Sebagai kebutuhan, sebaiknya aktivitas bermain juga perlu diperhatikan secara cermat, bukan hanya dijadikan sarana untuk mengisi kesibukan atau mengisi waktu luang. Bermain pada anak harus selalu diperhatikan sebagaimana memperhatikan pemenuhan terhadap kebutuhan lainnya.

Sumiyati (2018:38) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsik melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

Berdasarkan beberapa pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua anak, dilakukan dengan melibatkan

peran aktif anak, sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif, maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya .

a. Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan baginya.

Menurut Huizinga, Mason dan Dearden (dalam Sumiyati, 2018:30) yang telah meneliti mengenai karakteristik bermain, mengungkapkan terdapat empat karakteristik bermain, diantaranya :

- 1) *Activity Level*, merupakan karakteristik bermain bahwa bermain itu bersifat aktif. Ketika anak bermain, anak dapat menggerakkan otot besar dan otot kecilnya. Anak-anak dapat menggunakan badan mereka dan memanipulasi alam dan mainan buatan manusia yang mereka temukan di lingkungan bermain anak.
- 2) *Choice*, merupakan karakteristik bermain bahwa permainan bersifat pada pilihan anak. Anak dapat melakukan apa saja

yang diinginkan, terlepas dari realitas, seperti pura-pura terbang, mengendarai mobil atau menjadi superman. Anak-anak dapat memilih permainan secara bebas dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan bermain.

- 3) *Motive*, merupakan karakteristik bermain bahwa permainan bersifat pada motivasi anak. Adanya motivasi internal, dimana anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri. Anak-anak bermain tanpa tekanan dan mementingkan proses dibandingkan produk.
- 4) *Mindset*, merupakan karakteristik bermain bahwa permainan bersifat membangun pengetahuan dan sangat mementingkan proses daripada akhir. Anak-anak dapat membangun pengetahuan dan pemikiran mereka melalui bermain. Permainan digambarkan sebagai tahapan untuk menghadapi kehidupan yang nyata.

Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak, yaitu :

- 1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan sendiri
- 2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama)
- 3) Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.

4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Menurut Fadlilah (2017:43) karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi:

1. Bermain muncul dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan anak dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus bebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya
4. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa
5. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Menurut Hurlock (dalam Halimah, 2018:72) karakteristik bermain pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Bermain dipengaruhi tradisi, anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi sebelumnya

2. Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan , tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin anak
3. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia
4. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia
5. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia
6. Bermain menjadi lebih sesuai dengan jenis kelamin: bayi dan anak kecil hanya sedikit membedakan antara mainan anak laki-laki dan anak perempuan akan tetapi ketika mulai sekolah anak laki-laki jelas menyadari bahwa mereka tidak akan bermain dengan beberapa mainan tertentu
7. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal : permainan anak kecil bersifat spontan dan informal mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan waktu dan tempat
8. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
9. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak: jenis permainan , variasi kegiatan, permainan dan jumlah waktu yang dihabiskan
10. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak, walaupun sesuai anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat

diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak memiliki tahapan-tahapan yang berbeda-beda, spontan, aktif, berbeda dan disesuaikan dengan perkembangan umur, riil, spontan muncul dalam diri anak dan membangun pengetahuan anak

#### b. Manfaat Bermain

Menurut Mayke S.Tedjasaputra (dalam Putri, 2019:42) bermain mempunyai beberapa manfaat yaitu:

##### 1.Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik, bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar

##### 2.Mengembangkan aspek sosial

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran , dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan

##### 3.Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, saat kegiatan, permainan, anak dapat mengendalikan emosi, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan

#### 4. Mengembangkan aspek kognisi

Bermain bagi anak mempunyai fungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak, untuk berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan kognisinya menjadi menjadi lebih baik

Montolalu (dalam Sumiyati, 2018:13) bermain bagi anak- anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Adapun manfaat bermain dalam menyusun program pengembangan yang sesuai di TK antara lain adalah :

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Menurut Fadlilah (2017:8) manfaat bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk antara lain:

1. Untuk mengeksplorasi anak

Anak-anak suka melakukan hal-hal baru yang diinginkan dan dianggap baik bagi dirinya. Karakteristik anak yang mempunyai rasa ingin tau membuat anak cenderung bereksplorasi untuk melakukan segala aktifitas

2. Untuk eksperimen anak

Eksperimen data diartikan sebagai uji coba demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan , bermain sebagai eksperimen diartikan sebagai uji coba anak untuk mendapatkan pengetahuan dua hal baru

3. Untuk *imitation* anak

Imitasi diartikan sebagai bentuk tiruan anak-anak, imitasi merupakan peniruan terhadap permainan yang akan dimaninkan

4. Untuk adaptasi anak

Adaptasi merupakan penyesuaian diri dengan lingkungannya , maksudnya melatih anak untuk bersosialisasi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, manfaat bermain dapat mengembangkan berbagai aspek baik aspek fisik, sosial, emosi maupun kognisi dan dapat meningkatkan kreatifitas anak serta kemampuan sosialisasi anak. Bermain memberikan manfaat kepada anak tentang hal-hal baru

melalui imitasi, eksperimen maupun melalui eksplorasi lingkungan ketika bermain

**c. Media Bermain Kereta Pintar**

Sumiyati (2018:40-41) guru-guru perlu menyadari bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh panca indera anak usia dini. Melalui kegiatan bermain seluruh panca indera anak distimulasi untuk memberikan rangsangan pada kemampuan penalarannya. Pada saat anak usia dini bermain terjadi eksplorasi, penemuan, penciptaan dan kreativitas.

Menurut Patmonodewo (dalam Sumiati, 2018:17) guru perlu menyediakan alat permainan yang sesuai dengan taraf kematangan anak. Jangan memberikan pada anak alat permainan yang terlalu sulit atau terlalu mudah, karena bisa membuat anak merasa tidak mampu atau bosan. Untuk mengatasi hal tersebut disini guru membuat atau menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang diberi nama “Kereta Pintar”. Kereta pintar ini merupakan suatu alat permainan yang dibuat oleh guru untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10, belajar memecahkan masalah sederhana

melalui bermain maze, mengurutkan pola berdasarkan warna dan kegiatan lainnya.

Menurut Stone (dalam Asmawati, 2014:37) menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak untuk anak usia dini adalah :

1. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini,
2. Memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain,
3. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa.

Media kereta pintar ini dibuat dalam bentuk yang menarik agar anak merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Permainan “Kereta Pintar” ini merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyeimbangkan berbagai aspek perkembangan. Namun, yang lebih ditekankan disini adalah perkembangan pada aspek kognitif anak. Manfaat dari permainan ini yaitu untuk merangsang pemahaman anak tentang mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal cara memecahkan masalah secara sederhana dan mengenal pola warna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Guru perlu menyediakan alat permainan yang sesuai dengan taraf kematangan anak. Jangan memberikan pada anak alat permainan yang terlalu sulit atau terlalu mudah, karena bisa membuat anak merasa tidak mampu atau bosan. Untuk mengatasi hal tersebut disini guru membuat Alat Permainan Edukatif (APE) yang diberi nama “Kereta Pintar”. APE ini merupakan suatu permainan yang dibuat untuk anak sebagai alat pembelajaran untuk membilang angka 1-10.

Cara bermainnya yaitu sebagai berikut : Permainan “Kereta Pintar” ini merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyeimbangkan berbagai aspek perkembangan. Namun, yang lebih ditekankan disini adalah perkembangan aspek kognitif. Manfaat dari permainan ini yaitu untuk merangsang pemahaman anak tentang membilang angka 1-10. “Kereta Pintar” ini terbuat dari kayu papan/triplek. Yang terdiri dari 10 kotak sebagai gerbong kereta dan kartu angka 1-10 yang bisa dilepas dan dipasang. Setiap Gerbong diberi warna-warna agar menarik untuk anak dan bisa digunakan untuk kegiatan menyusun pola. Jadi dalam permainan ini anak mampu membilang, menyebutkan lambang bilangan 1-10, memasangkan angka sesuai jumlah benda, mengurutkan angka 1-10 dan menyusun gerbong kereta dengan pola ABC-ABC.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemampuan anak dalam membilang angka secara rasional merupakan kemampuan yang sangat penting untuk anak usia TK. Misalnya, anak memahami nama angka mulai dari satu dan meneruskannya, dua, tiga, empat, dan seterusnya secara urut berdasarkan angka yang dilihatnya. Dengan memahami konsep nama angka yang dibilangnya, dapat membantu anak berpikir bahwa angka tersebut dapat berubah-ubah tergantung dari letak susunan angka yang ada.

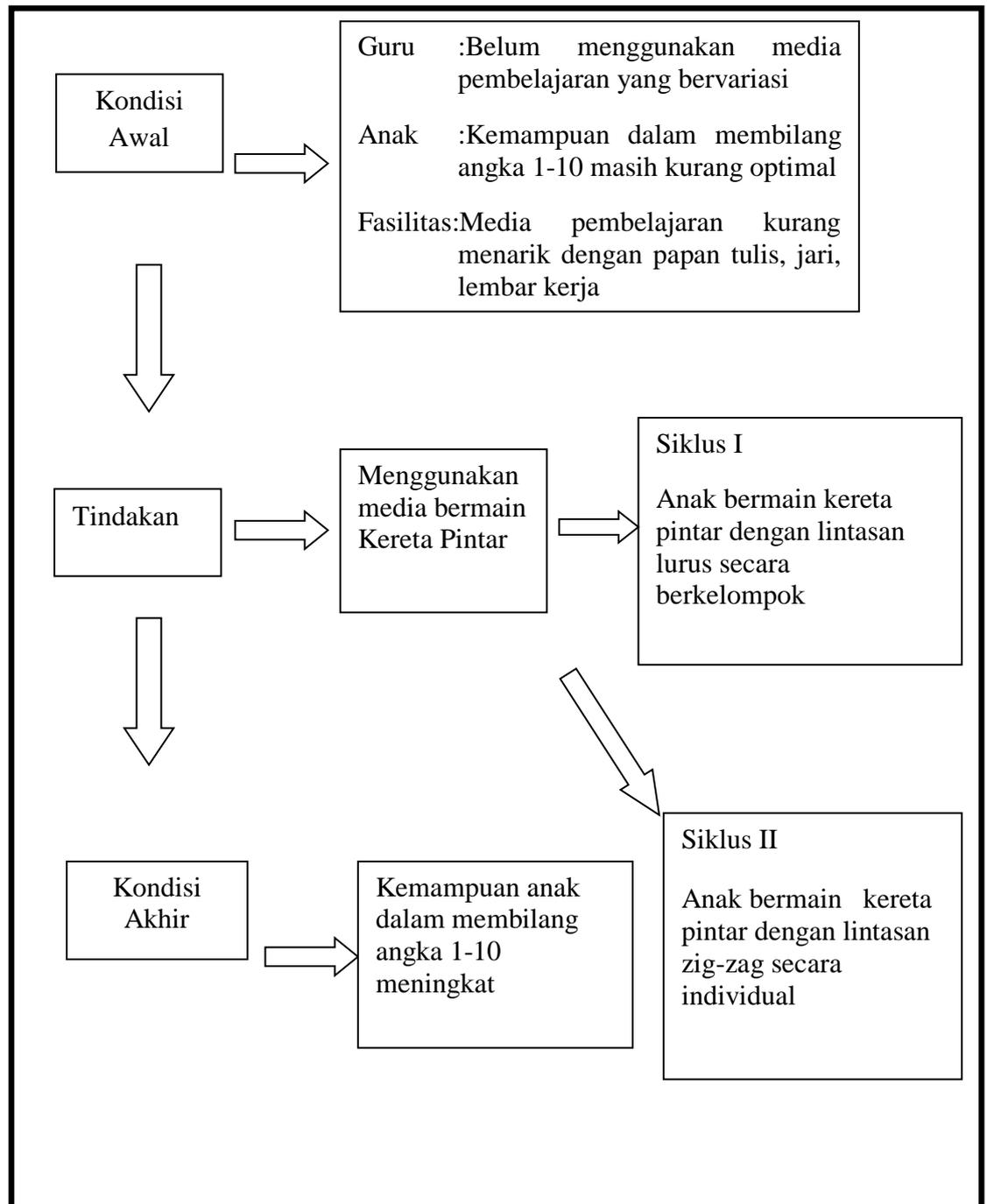
Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian kemampuan membilang adalah kemampuan anak untuk menghitung benda satu-persatu untuk mengetahui berapa banyak benda yang ada, dengan menyebutkan bilangan satu per satu secara urut, atau acak baik ditunjuk maupun tidak, dapat juga dengan menghafal semua bilangan secara urut sesuai dengan jumlah benda yang ada tanpa harus mengerti lambang bilangan yang menyertainya. Dalam penelitian ini kemampuan membilang yaitu membilang banyak benda.

Dari hasil observasi diketahui bahwa kemampuan membilang anak kurang optimal karena masih menggunakan media yang anak kurang tertarik, bosan, menggunakan papan tulis, jari dan lembar kerja kurang diminati anak, anak tidak tuntas dalam kegiatan , membilang ini, maka di kebangkanlah sebuah media bermain yang anak merasa senang, berminat, media ini berupa kereta bergerbong terbuka yang dapat di ganti-ganti gerbongnya dengan pola angka, warna dan kartu angka yang tertempel

yang dapat di variasi dan diganti pada masing masing gerbong, anak dapat bermain dengan media kereta pintar ini tentang membilang angka.

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berlandaskan landasan teori dan uraian sebelumnya maka dapat di tarik suatu hipotesis dari penelitian ini adalah”Dengan Menggunakan Media Bermain Kereta Pintar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Pada Anak Kelompok Umur 4-5 Tahun di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Seting Penelitian**

##### 1. Waktu

Waktu penelitian yang akan digunakan pada saat penelitian adalah pada semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Pada bulan November, Desember dan Januari, kegiatan penelitian digunakan untuk persiapan penelitian dan perencanaan penelitian Siklus I, kemudian pelaksanaan Siklus II dan penyusunan laporan.

##### 2. Tempat

Tempat penelitiannya adalah di TK Andini Dk. Krajan Rt 10/2 Kembangarum, Mranggen Demak. Dengan penelitian pembelajaran di tempat tugas tentunya akan memudahkan bagi peneliti dalam memperoleh data dan sekaligus hasil dari penelitian akan langsung dapat dirasakan.

##### 3. Subjek Penelitian

Yang akan digunakan untuk penelitian adalah anak-anak TK Andini Dk. Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak. Dengan jumlah anak 20 dengan 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan

#### **B. Sumber Data**

Menurut sumbernya, data penelitian dibagi menjadi dua (Azwar, 2007:91), yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

### 1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian menggunakan alat pengukuran atau pengukuran data langsung pada objek sebagai informasi yang akan dicari. Sumber data primer, dalam hal ini sumber data dari anak didik kelas yang dilakukan tindakan. Data yang dimaksud dapat berupa lembar observasi.

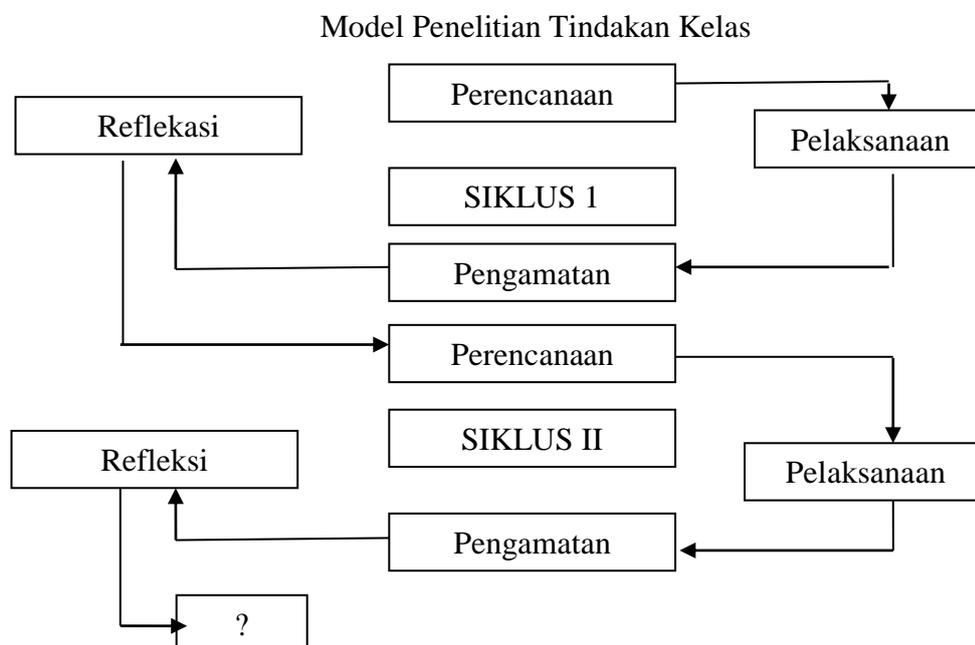
### 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain, tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian. Data ini berbentuk dokumen-dokumen yang meliputi data-data umum tentang TK Andini, sejarah berdirinya, visi misi dan tujuan, sarana prasarana, keadaan guru, dan keadaan peserta didik. Data ini diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan staf lainnya .

## **C. Prosedur atau Siklus Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto (2014:20) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu: Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).

Bagan 3.1



**Tabel 3.1**  
**Rencana Aktivasi Siklus 1 dan II**

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
<b>Perencanaan</b> ( <i>planning</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama mitra kolaborasi, peneliti memfokuskan permasalahan dengan seksama dengan media bermain kereta pintar agar tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I atau tindakan berikutnya berjalan efektif sesuai indikator yang ingin di capai</li> <li>• Mengadakan perubahan pada perangkat pembelajaran, terutama pada rencana program harian RPPH yang sudah digunakan pada kegiatan pembelajaran standar</li> <li>• Menguraikan secara rinci dalam perangkat pembelajaran, perubahan apa saja yang digunakan untuk siklus berikutnya</li> <li>• Uraian dalam siklus hanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama mitra kolaborasi, peneliti memfokuskan permasalahan dengan seksama dengan media bermain kereta pintar agar tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II atau tindakan berikutnya berjalan efektif sesuai indikator yang ingin di capai</li> <li>• Mengadakan perubahan pada perangkat pembelajaran, terutama pada rencana program harian RPPH yang sudah digunakan pada kegiatan pembelajaran pada siklus I</li> <li>• Menguraikan secara rinci dalam perangkat pembelajaran, perubahan apa saja yang digunakan untuk siklus berikutnya</li> <li>• Uraian dalam siklus hanya bagian yang dimodifikasi bukan seluruh proses pembelajaran</li> </ul>

	<p>bagian yang dimodifikasi bukan seluruh proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan jadwal</li> <li>• Pembuatan instrumen</li> <li>• Menyusun instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Jenis instrument harus sesuai dengan karakteristik variabel yang diamati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan jadwal</li> <li>• Pembuatan instrumen</li> <li>• Menyusun instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. jenis instrumen harus sesuai dengan karakteristik variabel yang diamati.</li> </ul>
<p><b>Pelaksanaan</b> (<i>acting</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan apersepsi</li> <li>• Memotivasi anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran,</li> <li>• Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran</li> <li>• Memancing perhatian anak dengan menunjukkan media bermain kereta pintar</li> <li>• Menunjukan anak tentang lintasan lurus dengan nomor pemberhentian stasiun 1-10 dan stasiun pemberhentian utama</li> <li>• Menunjukkan kepada anak tentang gerbong kereta pintar, jumlah , warna, lambang bilangan yang akan ditempel pada gerbong</li> <li>• Menunjukkan kepada anak tentang bagaimana merangkai gerbongnya sesuai urutan 1-10</li> <li>• Menunjukan kepada anak tentang barang-barang di stasiun pemberhentian yang akan diangkut, jenis dan jumlahnya</li> <li>• Melaksanakan pembelajaran membilang dengan media bermain kereta pintar bimbingan guru</li> <li>• Melakukan kegiatan bermain kereta pintar secara berkelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan apersepsi</li> <li>• Memperbaiki tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran</li> <li>• Guru menerapkan kegiatan bermain kereta pintar dengan lintasan zig –zag</li> <li>• Anak belajar dalam situasi baru berupa lintasan zig-zag pada saat melakukan kegiatan bermain dengan media bermain kereta pintar</li> <li>• Menunjukkan kepada anak tentang gerbong kereta pintar, jumlah , warna, lambang bilangan yang akan ditempel pada gerbong</li> <li>• Menunjukkan kepada anak tentang bagaimana merangkai gerbongnya sesuai urutan 1-10</li> <li>• Menunjukan kepada anak tentang barang-barang di stasiun pemberhentian yang akan diangkut, jenis dan jumlahnya</li> <li>• Memantau perkembangan kemampuan membilang pada anak melalui kegiatan bermain kereta pintar</li> <li>• Melakukan kegiatan bermain kereta pintar secara individual</li> <li>• Melakukan penilaian</li> <li>• Melakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran</li> </ul>

- Melakukan penilaian
- Melakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran



		
<p><b>Observasi</b> (<i>Observing</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama melaksanakan tindakan pembelajaran, peneliti dibantu teman sejawat mengamati semua aktivitas anak dengan menggunakan lembar observasi/alat penilaian observasi unjuk kerja, pemberian tugas, dan hasil karya selama pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama melaksanakan tindakan pembelajaran, peneliti dibantu teman sejawat mengamati semua aktivitas anak dengan menggunakan lembar observasi/alat penilaian observasi unjuk kerja, pemberian tugas, dan hasil karya selama pembelajaran.</li> </ul>
<p><b>Refleksi</b> (<i>Reflecting</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan</li> <li>• Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi</li> <li>• Menemukan kekurangan dan kelemahan proses pelaksanaan pada siklus pertama</li> <li>• Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi tindakan dan hasil belajar untuk menyusun tahap siklus berikutnya</li> <li>• Evaluasi tindakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan</li> <li>• Jika hasil perkembangan membilang anak usia dini sudah mencapai target yang diharapkan, maka tindakan dapat dihentikan</li> </ul>

#### D. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Metode yang dipakai oleh peneliti untuk mendapatkan informasi tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang yang tertulis (Arikunto, 2010:201) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam sebuah penelitian.

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengetahui dan mendapatkan daftar nama peserta di TK Andini Dk.Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak yang menjadi sampel penelitian *Classroom Action Research*.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran tentang keaktifan dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Metode observasi ini peneliti gunakan untuk mengetahui keadaan riil yang terjadi di lapangan dan dapat menangkap gejala sesuatu kenyataan sebanyak mungkin mengenai apa yang diteliti. Metode ini juga digunakan untuk memperoleh data tentang letak geografis, sarana dan prasarana tentang pembelajaran pada siswa TK Andini Dk.Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena instrumen atau alat tersebut mencerminkan cara pelaksanaannya. Wina Sanjaya (2011:93) menjelaskan *check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi. Peneliti tinggal memberi tanda ada atau tidak ada dengan tanda cek ( $\checkmark$ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Menurut Sugiyono (dalam Nary, Akmay, Sasmita: 2019:47) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Semua perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti dan diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variable yang diteliti, kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat dalam table 3.3

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD mengenai lingkup perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik kelompok usia 4-5 tahun meliputi: 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) Mengenal konsep bilangan, 3) Mengenal lambang bilangan.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen penelitian kemampuan membilang anak**

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Membilang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal konsep bilangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu memahami berapa jumlah dan berapa banyak benda</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal lambang bilangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak bisa memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik dan anak mampu mengenal bilangan dengan benda yang sesuai dengan bilangannya.</li> </ul>

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

#### **F. Indikator Pencapaian**

Keberhasilan atau ketuntasan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Media Bermain Kereta Pintar Pada Anak Kelompok Umur 4-5 Tahun Di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak adalah: apabila terjadi peningkatan persentase kemampuan membilang anak, yang indikator keberhasilan peserta didik minimal sebanyak 75% berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan membilang yang baik (BSB)

Berkembang Sangat Baik. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan Media Bermain Kereta Pintar dapat meningkatkan kemampuan membilang anak di TK Andini Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

**Tabel 3.3**  
**Indikator Pencapaian**

No	Kualifikasi	Kreteria Nilai
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	75% - 100%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	56% - 74%
3	Mulai Berkembang (MB)	45% - 55%
4	Belum Berkembang (BB)	0% - 44%

Sumber :Aqip (2009 : 41)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian ini dilakukan di TK Andin Dk. Krajan RT 10 RW 02 Kembangarum Mranggen Demak pada kelompok umur 4-5 Tahun . Kegiatan belajar berlangsung di kelas dengan jumlah anak sebanyak 20 orang yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan serta wali kelas bernama Elly Oktaviani

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan. Dengan melakukan observasi kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan membilang anak melalui lembar observasi atau lembar penilaian kerja anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran yang terjadi supaya rancangan tindakan yang diambil dapat mengenai sasaran. oleh karenanya perlu diadakan lembar observasi dan lembar penilaian/lembar kerja anak.

Data yang diperoleh adalah observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Peneliti dibantu observer melakukan pengamatan pada peningkatan kemamuan membilang anak di TK Andini Dk. Krajan RT 10/02 Kembangarum Mranggen Demak Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan data hasil observasi mengenai kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas kemampuan membilang anak di TK

Andini Dk. Krajan Rt 10/02 Kembangarum Mranggen Demak , dapat dilihat dibawah ini :

**a. Deskripsi Pra Siklus**

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini guru seperti biasanya yaitu guru hanya mempersiapkan pembelajaran seperti hari-hari biasanya.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan contoh dari guru, lembar kerja, papan tulis, jari jemari. Anak hanya melihat dan meniru apa yang diajarkan oleh guru. Seperti kegiatan menebali angka di kertas yang telah disediakan, menulis di papan tulis. Pada saat kegiatan membilang masih banyak anak yang meminta bantuan guru, dan pemilihan media kurang bervariasi serta belum bisa mengkomunikasikan hasil karya serta tidak sabar dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

3) Observasi

Tahapan ini guru hanya mengamati anak dalam mengikuti kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan dan tanpa menggunakan pedoman observasi dan penilaian. Guru hanya memberi penilaian baik dan bagus pada anak yang aktif dan mampu melaksanakan tugas dengan baik dalam proses pembelajaran.

#### 4) Refleksi

Kondisi awal anak dapat diketahui tingkat pencapaian kemampuan membilang anak yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan benda dengan lambang bilangan kriteria Belum Berkembang (BB) mencapai 50%, dan Mulai Berkembang (MB) yaitu hanya 30% dan capaian (BSH) yaitu cuma 20 % serta (BSB) masih belum muncul pada kondisi awal penelitian , hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk dilakukannya penelitian tindakan kelas guna tercapainya indikator yang diinginkan yaitu minimal 75% dari capaian kemampuan membilang anak

**Tabel 4.1**  
**Pencapaian Membilang Anak Pra-siklus**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	0	0%
2	BSH (3)	3	4	20%
3	MB (2)	2	6	30%
4	BB (1)	1	10	50%
Jumlah			20	100%

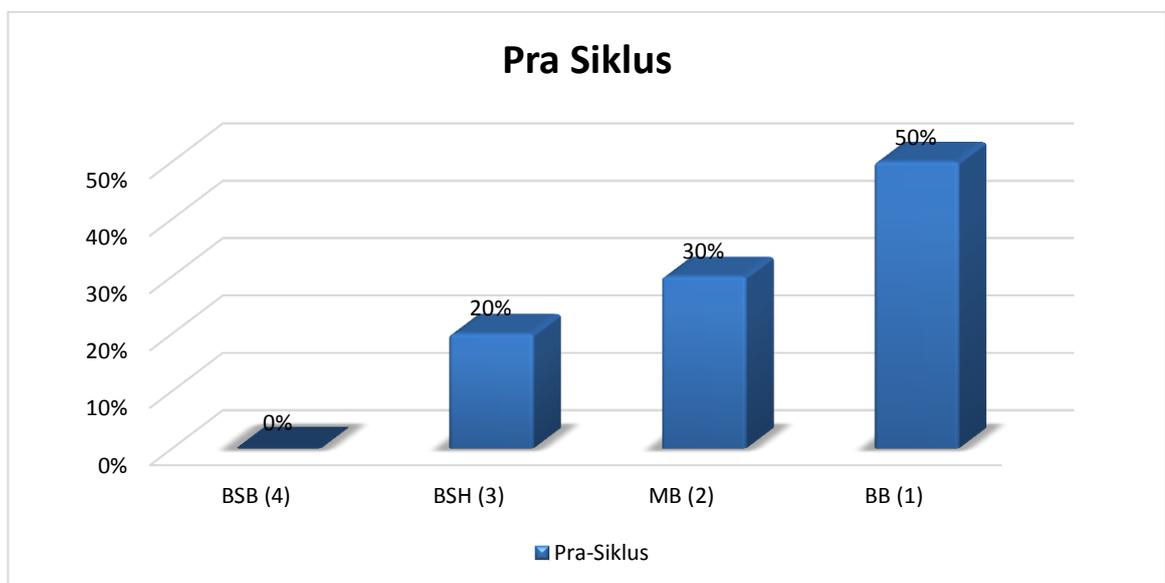


**Gambar 4.1** Kegiatan pra siklus hanya menggunakan papan tulis dan jari jemari



**Gambar 4.2 Kegiatan anak pra siklus kegiatan membilang dengan media lembar kerja**

Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kemampuan membilang anak menunjukkan persentase 30% pada capaian MB (mulai berkembang) dan 50% pada capaian BB (Belum berkembang) dan 20 % pada capaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan), hal tersebut menunjukkan belum tercapainya indikator pencapaian/ keberhasilan yang ditargetkan yaitu minimal 75% dari perkembangan membilang anak, sehingga perlu adanya penelitian tindakan kelas.



**Grafik 4.1 Pencapaian Kemampuan Membilang Anak Pra Siklus**

## 2. Sajian Data Penelitian Siklus

### a. Siklus I

Pada Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis (18 November 2021), Sabtu (20 November 2021), Senin (22 November 2021). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan

Guru Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan untuk pembelajaran kemudian membuat lembar observasi tentang perkembangan membilang anak serta menyiapkan media bermain kereta pintar yang akan digunakan pada siklus I.

#### 2) Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya, urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan siklus 1. Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut :

##### a) Kegiatan 1

Hari /Tgl : Kamis, 18 November 2021

Langkah-langkah kegiatan: 1

Guru mengkondisikan anak, Guru memberikan arahan dan aturan main dalam pembelajaran , Guru memperlihatkan peralatan

dan penataan media kereta pintar, gerbong, kartu angka, lintasan, stasiun, barang angkut. Guru masih membantu anak tentang kegiatan membilang dengan media kereta pintar kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada Guru sebagai kegiatan penutup.

Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan membilang anak dengan media kereta pintar pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan 1 yaitu anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak, anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) yaitu 6 anak, anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 5 anak dan anak dengan kriteria Berkembang dengan Baik (BSB) sebanyak 4 anak.

**Tabel 4.2 Hasil Pertemuan 1 Belajar Siklus I**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	4	20%
2	BSH (3)	3	5	25%
3	MB (2)	2	6	30%
4	BB (1)	1	5	25%
Jumlah			20	100%



**Gambar 4.3 Guru menerangkan tentang media kereta pintar**



**Gambar 4.4 Kegiatan anak Merangkai 10 gerbong dan menjalankan kereta dari stasiun 1-10**



**Gambar 4.5 Kegiatan anak memasukkan material ke gerbong berdasarkan lambang bilangan pada gerbong**



**Gambar 4.6 Kegiatan menjalankan kereta menuju stasiun utama dan membongkar material sesuai lambang bilangan**

b) Kegiatan 2

Hari /Tgl : Sabtu, 20 November 2021

Langkah-langkah kegiatan: 2

Guru mengkondisikan anak, Guru memberikan arahan dan aturan main dalam pembelajaran , Guru memperlihatkan peralatan dan penataan media bermain kereta pintar, Guru mengajak anak membilang dengan media kereta pintar seperti kemaren, namun untuk hari yang kedua ini anak bermain sendiri secara berkelompok tanpa bantuan Guru. Kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada Guru sebagai kegiatan penutup.

Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan membilang anak dengan media bermain kereta pintar pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan 2 yaitu anak dengan kriteria Belum Berkembang sebanyak 2 anak, anak dengan kriteria Mulai Berkembang yaitu 4 anak, anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan yaitu 7 anak dan anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 7 anak.

**Tabel 4.3 Hasil Pertemuan 2 Belajar Siklus I**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	7	35%
2	BSH (3)	3	7	35%
3	MB (2)	2	4	20%
4	BB (1)	1	2	10%
Jumlah			20	100%



**Gambar 4.7 Guru menerangkan tentang kereta pintar dan anak merangkai 10 gerbong dan menjalankan melintasi 10 stasiun**



**Gambar 4.8 Anak menjalankan kereta melintasi 10 stasiun dan memasukkan material sesuai lambang bilangan di gerbong**



**Gambar 4.9 Anak membongkar material di stasiun utama dan meletakkan material sesuai lambang bilangan**

c) Kegiatan 3

Hari /Tgl : Senin, 22 November 2021

Langkah-langkah kegiatan: 4

Guru mengkondisikan anak, Guru memberikan arahan dan aturan main dalam pembelajaran , Guru memperlihatkan peralatan dan penataan media bermain kereta pintar, Guru mengajak anak membilang dengan media bermain kereta pintar, disini guru tidak memberikan contoh, anak-anak bermain sambil membilang seperti kemarin namun di hari ketiga ini yang dilakukan anak-anak diberi tambahan mainan kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada Guru sebagai kegiatan penutup.

Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan membilang anak dengan media bermain kereta pintar pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan 3 yaitu anak dengan kriteria Belum Berkembang sebanyak 0 anak, anak

dengan kriteria Mulai Berkembang yaitu 3 anak, anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan yaitu 7 anak dan anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 10 anak. dengan adanya hasil tersebut didapatkan hasil yang belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

**Tabel 4.4 Hasil Pertemuan 3 Belajar Siklus I**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	10	50%
2	BSH (3)	3	7	35%
3	MB (2)	2	3	15%
4	BB (1)	1	0	0%
Jumlah			20	100%



Gambar 4.10 Anak merangkai secara mandiri , memasang lambang bilangan



Gambar 4.11 Anak menjalankan kereta dan memasukkan material



Gambar 4.12 Anak memasukkan material dan membongkar material di stasiun utama

### 3) Observasi

Selama tindakan perbaikan berlangsung peneliti sebagai guru melakukan observasi terhadap respon anak didik di TK Andini Dukuh Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil observasi ini dikumpulkan dan dicatat dalam lembar penilaian observasi, adapun aspek yang dinilai yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan lambang bilangan, penilaian observasi yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran berdasarkan observasi siklus I, peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan membilang anak menggunakan media bermain kereta pintar
  - 1) Saat kegiatan membilang, anak sangat senang dan antusias dalam kegiatan membilang dengan media bermain kereta pintar
  - 2) Anak mulai membilang secara cepat dan tepat dengan media bermain kereta pintar

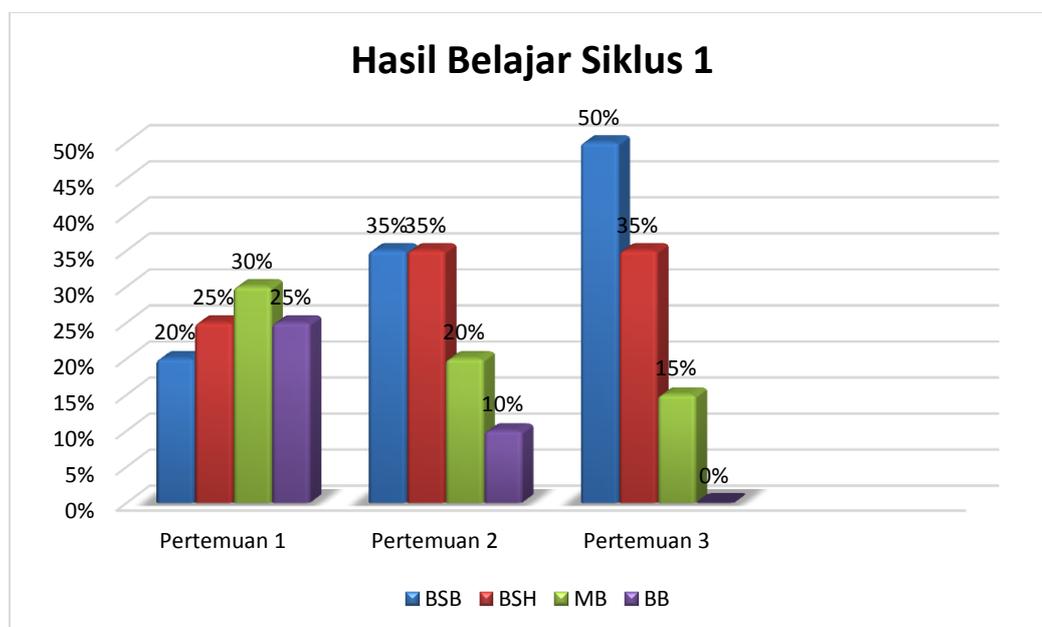
3) Rasa tertantang dan mengeksplorasi media untuk melakukan kegiatan membilang dengan bermain secara cepat dan tepat

b) Hasil pengamatan

Berdasarkan observasi selama kegiatan anak diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Belajar Siklus I**

No	Kategori	Skor	Siklus 1 Pertemuan 1		Siklus 1 Pertemuan 2		Siklus 1 Pertemuan 3	
			Jumlah anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BSB	4	4	20%	7	35%	10	50%
2	BSH	3	5	25%	7	35%	7	35%
3	MB	2	6	30%	4	20%	3	15%
4	BB	1	5	25%	2	10%	0	0%
			20	100%	20	100%	20	100%



**Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1**

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa hasil prosentase tingkat pencapaian keberhasilan membilang anak pada siklus 1 dari jumlah anak sebanyak 20 anak, didapatkan kesimpulan bahwa Pencapaian perkembangan kemampuan membilang anak pada siklus I ini mulai meningkat, yaitu pada siklus I pertemuan 1 perkembangan anak baru mencapai persentase 20 %. pada siklus I pertemuan 2 perkembangan anak mencapai persentase 35%. pada siklus I pertemuan 3 perkembangan anak sudah mencapai persentase 50 % belum memenuhi indikator keberhasilan yang diinginkan sehingga perlu adanya tindak lanjut ke siklus II.

#### 4) Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada pra siklus dan siklus I. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel perbandingan rata-rata data peningkatan kemampuan membilang anak

**Tabel 4.6 Pra siklus dan siklus 1**

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	50%	30%	20%	0%
Siklus 1	0%	15%	35%	50%

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang anak mengalami peningkatan setelah tindakan siklus I. Namun demikian peneliti merasa bahwa penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu minimal 75% dari perkembangan kemampuan anak.

Oleh karena itu perlu dilaksanakannya siklus II untuk memperbaiki pembelajaran tindakan dalam siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I peneliti juga menemukan beberapa permasalahan antara lain :

1. Rasa percaya diri belum muncul sehingga anak masih takut untuk melakukan kegiatan membilang dengan media bermain kereta pintar sesuai dengan keinginannya
2. Aturan main yang belum dipahami oleh anak sehingga membuat anak menjadi berebut

Walaupun Pembelajaran pada siklus I masih terdapat beberapa permasalahan , namun juga terdapat beberapa kelebihan diantaranya yaitu :

1. Anak sangat antusias dan bersemangat terhadap pembelajaran Membilang
2. Anak mulai mengenal banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan (berapa jumlah dan banyak sesuatu), mengenal lambang bilangan
3. Keaktifan anak mulai muncul saat kegiatan berlangsung

Proses pembelajaran pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan di siklus II guna mencapai hasil yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu :

1. Guru memberi motivasi pada anak agar anak merasa percaya diri sehingga tidak ragu-ragu dan mendapat hasil yang diinginkan
2. Guru menjelaskan aturan main dengan lebih rinci supaya tidak terulang seperti yang ada pada siklus I
3. Memberikan kebebasan pada anak untuk mengeksplor kembali apa yang diinginkan anak melalui kegiatan bermain kereta pintar

#### **b. Siklus II**

Pada tindakan siklus I indikator kinerja yang telah ditetapkan masih belum tercapai, oleh karena itu peneliti melanjutkan dengan siklus II. Siklus II juga dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yaitu pada hari Kamis tanggal 25 November, Sabtu 27 November dan Senin 29 November 2021. Pada siklus II guru membuat kesepakatan pada anak untuk aturan main yang akan dilaksanakan pada kegiatan bermain kereta pintar, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan yang disepakati bersama yang dapat memudahkan anak dalam kegiatan membilang, sehingga anak lebih cermat dan cepat dalam membilang. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang diuraikan sebagai berikut :

##### 1) Perencanaan

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai permasalahan yang ada sebelumnya. Kegiatan awal yang dilakukan

pada siklus II ini dimulai dari penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran Mingguan (RPPM). Kegiatan yang direncanakan adalah guru lebih memotivasi agar rasa percaya diri anak meningkat sehingga anak lebih kreatif, guru menawarkan pada anak untuk menyepakati bentuk lintasan yang akan dibuat zig-zag dan bersifat individu sebelum kegiatan berlangsung yang sesuai dengan keinginan anak sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan inovasi pada anak, guru memberikan bahan angkut kereta berupa barang-barang yang lebih bervariasi, sedotan, batang kayu, bambu

## 2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan kelas siklus II peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang disusun, yaitu mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan anak. Pada siklus II kegiatan anak dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan.

### a) Pertemuan 1 siklus II (Kamis, 25 November 2021)

Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat, guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu membilang dengan media bermain kereta

pintar. Guru telah menyiapkan alat bahan serta media yang akan digunakan, kemudian anak diajak praktek membilang dengan dengan media bermain kereta pintar, selama kegiatan berlangsung guru memotivasi agar anak cermat serta mentaati aturan main yang sudah disepakati, contohnya seperti tidak berebut ketika bermain. Menunggu giliran, karena sudah disepakati secara individu aturan mainnya.

Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* serta foto bersama di depan media main kereta pintar, dan berdo'a sebelum pulang. Hasil penelitian pada hari pertama pada siklus II menunjukkan 2 anak dalam pencapaian Belum Berkembang 1 anak dalam capaian Mulai Berkembang sebanyak 2 anak. Anak dalam capaian Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak dan 11 anak dalam tingkat pencapaian Berkembng Sangat Baik. Telah terjadi peningkatan dari hari ketiga siklus I, namun belum sesuai indikator kinerja yang ditetapkan.

**Tabel 4.7 Capaian Pertemuan I Siklus II**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	11	55%
2	BSH (3)	3	6	30%
3	MB (2)	2	2	10%
4	BB (1)	1	1	5%
Jumlah			20	100%



**Gambar 4.13 Anak secara individual memasang gerbong dan kartu angka pada gerbong**



**Gambar 4.14 Anak secara individual memasukkan material ke gerbong**



**Gambar 4.15 Anak secara individual membongkar material dan memasukkan ke tempat sesuai lambang bilangan**

b) Pertemuan 2 siklus II (Sabtu, 27 November 2021)

Guru menyiapkan alat alat, bahan dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar kemudian guru

melakukan pembukaan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain dengan media kereta pintar. Guru telah menyiapkan alat bahan serta media yang akan digunakan, guru mengulas kegiatan bermain sebelumnya, kemudian anak diajak bermain kembali, selama kegiatan bermain anak diajak secara individual kembali, dan dilakukan secara cermat, selama kegiatan berlangsung guru memotivasi agar anak lebih cermat serta mentaati aturan main yang sudah disepakati, contohnya seperti tidak berebut, menunggu giliran, setelah selesai kegiatan kemudian diperlihatkan kepada guru. Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* dan berdo'a sebelum pulang.

Hasil penelitian pada hari kedua pada siklus II menunjukkan anak dalam capaian Belum Berkembang sudah menunjukkan 0 anak, dalam capaian Mulai Berkembang sebanyak 1 anak. Anak dalam capaian Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak dan 13 anak dalam tingkat pencapaian Berkembang Sangat Baik, telah terjadi kenaikan pada capaian Berkembang Sangat Baik.

Tabel 4.8 Capaian Pertemuan 2 Belajar Siklus II

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	13	65%
2	BSH (3)	3	6	30%
3	MB (2)	2	1	5%
4	BB (1)	1	0	0%
Jumlah			20	100%



**Gambar 4.16 Anak secara individual menggerakkan kereta melewati 10 stasiun dengan lintasan zig-zag dan memasukkan material**



**Gambar 4.17 Anak secara individual menggerakkan kereta ke stasiun utama dan membongkar material**

c) Pertemuan ke 3 siklus II ( Senin, 29 November 2021 )

Guru menyiapkan alat-alat, bahan dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar kemudian guru mengajak anak bernyanyi " Naik Kereta Api " untuk menambah semangat belajar, kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu membilang dan dilakukan secara teliti, cermat dan tepat. Guru telah menyiapkan alat bahan serta media yang akan digunakan, guru mengulas kegiatan kemarin ketika bermain di pertemuan 2 siklus 2, kemudian anak diajak

praktek kegiatan bermain dengan media kereta pintar, pada kegiatan hari ke 3 ini anak benar-benar diberi keleluasan secara bebas, senang dan dengan hasil yang tepat, hal tersebut membuat anak lebih cermat dan tepat dalam kegiatan membilangnyanya sambil bermain..Sebagai penutup guru menanyakan tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil penelitian di hari ke 3 siklus II yaitu anak dengan kriteria Belum berkembang (BB) sudah tidak ada, anak dengan kriteria Mulai Berkembang yaitu 1 anak (5%) dan anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 3 anak 15% dan anak dengan kriteria berkembang Sangat Baik (BSB) sudah menunjukkan 16 anak 80%

**Tabel 4.9 Capaian Pertemuan 3 Belajar Siklus II**

NO	Kategori	Skor	Jumlah anak	Persentase jumlah anak/20x100%
1	BSB (4)	4	16	80%
2	BSH (3)	3	3	15%
3	MB (2)	2	1	5%
4	BB (1)	1	0	0%
Jumlah			1	100%



**Gambar 4.18 Anak secara individual memasang gerbong, menempel lambang bilangan ke gerbong**



**Gambar 4.19 Anak secara individual menggerakkan kereta dan memasukkan material**



**Gambar 4.20 Anak secara individual membongkar material dan memasukkan material ke tempat sesuai lambang bilangan**

### 3) Observasi

Selama tindakan perbaikan berlangsung peneliti sebagai guru melakukan observasi terhadap respon anak didik di TK Andini Dk. Krajan Rt 10/02 Kembangarum Mranggen Demak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil observasi ini dikumpulkan dan dicatat dalam lembar penilaian observasi, adapun aspek yang dinilai yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang lambang bilangan .

Pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a) Proses belajar selama pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir, anak melakukan kegiatan pembelajaran di

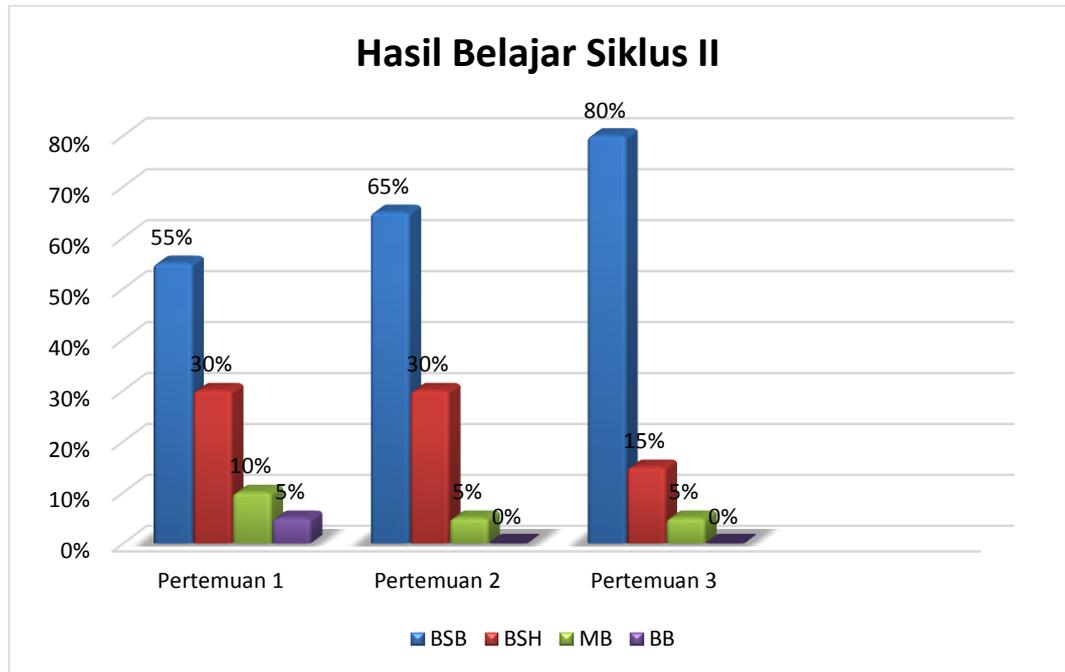
dalam kelas, berdasarkan observasi siklus II peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan membilang anak melalui media bermain kereta pintar

- 1) Anak sangat mencermati dan antusias dengan kegiatan bermain dengan media kereta pintar.
  - 2) Anak lebih cermat dan cepat dan tepat dalam kegiatan membilang dengan media bermain kereta pintar.
  - 3) Anak melalui media bermain kereta pintar sudah Berkembang Sangat Baik, beberapa anak melampaui kriteria indikator yang diukur seperti, mengatur gerbong dengan pola warna berpola merah, kuning , hijau dengan benar dan tepat , dan mengenal lambang bilangan di atas bilangan 10.
- b) Hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi selama kegiatan yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil belajar siklus II**

No	Kategori	Skor	Siklus 2 Pertemuan 1		Siklus 2 Pertemuan 2		Siklus 2 Pertemuan 3	
			Jumlah anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BSB	4	11	55%	13	65%	16	80%
2	BSH	3	6	30%	6	30%	3	15%
3	MB	2	2	10%	1	5%	1	5%
4	BB	1	1	5%	0	0%	0	0%
			20	100%	20	100%	20	100%

Dari tabel diatas dapat digambarkan grafik sebagai berikut :



**Grafik 4.3 Persentase Hasil Belajar Siklus II**

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa hasil prosentase tingkat pencapaian kemampuan membilang anak pada siklus II dari jumlah anak sebanyak 20 anak, didapatkan kesimpulan bahwa Pencapaian perkembangan anak pada siklus II ini meningkat, yaitu pada siklus II pertemuan 1 perkembangan anak mencapai presentase 55%. Pada siklus II pertemuan 2 perkembangan anak mencapai presentase 65%. Pada siklus II pertemuan 3 perkembangan anak mencapai presentase 80% , dari data tersebut motorik halus anak sudah meningkat memenuhi indikator pencapaian yaitu 75% sehingga penelitian sudah terhenti.

#### 4) Refleksi siklus II

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada siklus I dan siklus II. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

Perbandingan data peningkatan kemampuan membilang anak

**Tabel 4.11 siklus I dan siklus II**

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Siklus I	0%	15%	35%	50%
Siklus II	0%	5%	15%	80%

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang anak mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus II. Berdasarkan kenyataan dan bukti diatas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung kemampuan membilang anak dengan media bermain kereta pintar benar-benar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain kereta pintar meningkatkan kemampuan membilang anak. Dengan didapatkan hasil ini maka peneliti menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan.

#### **B. Pembahasan Antar siklus**

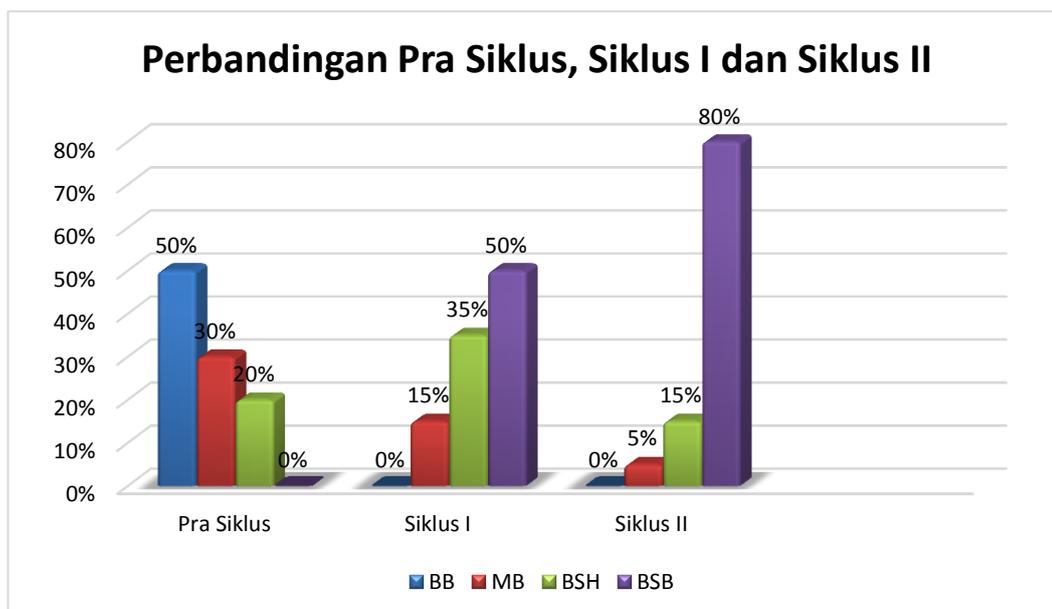
Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan membilang anak melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini Dk. krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Sebelum tindakan masih 0%,

kemudian pada siklus I sebesar 50 %, dan pada siklus II sebesar 80 %. Sehingga indikator kinerja penelitian ini membuktikan bahwa melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini Dk Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022 benar-benar meningkatkan kemampuan membilang anak. Penjelasan tersebut di atas dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.12 Perbandingan Data Pra Siklus, siklus I dan siklus II**

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	50%	30%	20%	0%
Siklus I	0%	15%	35%	50%
Siklus II	0%	5%	15%	80%

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan membilang anak mengalami peningkatan dari pra siklus 0% ke siklus I yaitu 50% dan kenaikan ke siklus II 80%.



**Grafik 4.4 Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Berdasarkan hasil pengamatan baik dari proses maupun hasil dari kondisi awal, siklus I dan siklus II diketahui kemampuan membilang anak kelompok umur 4-5 tahun semakin meningkat secara bertahap. Seperti yang sudah dituangkan dalam tabel persentase kemampuan membilang anak mampu melampaui indikator kinerja yang sudah ditentukan secara umum dapat disimpulkan melalui media bermain kereta pintar dapat meningkatkan kemampuan membilang anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini Dukuh Krajan Rt 10/2 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang diperoleh dari Penelitian oleh Sumiati (2018) berjudul upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kereta pintar pada anak kelompok A di TK Ceria Desa Wringinjajar Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Dari penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media kereta pintar dalam pembelajaran pada anak kelompok A di TK Ceria desa Wringinjajar kecamatan Mranggen kabupaten Demak untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menjadi salah satu cara yang efektif. Data yang didapatkan saat kondisi awal 25% meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan meningkat menjadi 86.6% pada siklus II.

Penelitian oleh Ratna Endrasti (2014) berjudul “Meningkatkan kemampuan membilang menggunakan media papan raba pada anak kelompok A di TK Sedyo Rukun Bantul”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan

dengan melalui media papan raba pada kelompok A di TK Sedyo Bantul. Hasil peningkatan kemampuan dapat dilihat dari penelitian pra tindakan, siklus I hingga siklus II. Persentase Pra Tindakan sebesar 58,82% yang berada pada kriteria cukup, pada siklus I meningkat sebesar 15,25 menjadi 74,07% dan meningkat kembali pada siklus II sebesar 18,09% menjadi 92,16%

Penelitian oleh Yuningsih (2015) berjudul ” Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia dini melalui kolam pancing angka pada anak TK A Tunas Mekar Kecamatan Tembalang Kota Semarang “. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa dengan media kolam pancing angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian di TK A Tunas Mekar Kecamatan Tembalang Kota Semarang pada Pra Siklus 13,3%, Siklus I 33,3% dan Siklus II mengalami kenaikan yaitu mencapai 80 %.

Penelitian oleh Supriatin, Asmah, Anggraini (2021) berjudul “penerapan media piring berjepit untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun di TK Rian Patal Lawang Kabupaten Malang diperoleh hasil penelitian pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata 52,2 % dan siklus I pertemuan 2 69,9% diperoleh rata-rata 69,9 %, sedangkan siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata 75 % dan siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 80,1 %, hal ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan dengan menunjukkan hasil lebih dari 75% , sehingga dapat dikatakan dengan media piring berjepit dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun di TK Rian Patal Lawang Kabupaten Malang

Penelitian oleh Citra Ayu (2016) berjudul “meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan metode bermain kartu angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang, diperoleh hasil penelitian bahwa kemampuan kognitif anak dalam kemampuan membilang meningkat dengan media bermain kartu angka terhadap anak usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang sebelum tindakan diperoleh nilai persentase 46% dengan nilai rendah , dan di siklus 1 diperoleh persentase 58% dengan katagori cukup atau sedang dan di siklus 2 mencapai persentase 80% dengan katagori sangat tinggi atau dikatakan maksimal.

Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian dari pra siklus, siklus I siklus II, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membilang anak melalui media bermain kereta pintar pada anak kelompok umur 4-5 tahun di TK Andini Dk.Krajan Rt 10/02 Kembangarum Mranggen Demak dan tingkat pencapaian kemampuan membilang anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain dengan media kereta pintar. Dengan demikian penelitian ini dapat mendukung dan melengkapi penelitian tentang kemampuan membilang anak melalui media bermain kereta pintar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, SARAN, KETERBATASAN PENELITIAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui media bermain kereta pintar dapat meningkatkan kemampuan membilang anak usia dini kelompok umur 4-5 Tahun di TK Andini Dk. Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dari penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan media bermain kereta pintar dalam pembelajaran pada anak kelompok umur 4-5 Tahun di TK Andini Dk Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak untuk meningkatkan kemampuan membilang anak menjadi salah satu cara yang efektif. Data yang didapatkan saat kondisi pra siklus dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 0% meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini berhasil. Terbuktinya hipotesis penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa melalui media bermain kereta pintar dapat meningkatkan kemampuan membilang anak. Hasilnya kemampuan anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan menunjukkan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 16 anak dari 20 anak dengan prosentase perolehan 80 %. Menurut Ramaini (2012:4) dalam pengenalan konsep membilang antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak

maupun guru dalam kegiatan pembelajaran, memberikan informasi, menghasilkan pengertian, memberikan kesenangan, serta imajinasi anak dengan menggunakan media yang bervariasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk guru hendaknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media bermain anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran dan kemampuan membilang anak dapat berkembang dengan baik.
2. Untuk lembaga diharapkan kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan secara terprogram .karena melalui media bermain kereta pintar anak dapat mengenal berbagai kegiatan membilang yang lebih menyenangkan, praktis dan bisa dilakukan dalam suasana bermain, sehingga anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatannya.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah masih kurang mengakses referensi – referensi penelitian yang relevan dari penelitian ini. Dan penelitian ini terbentur oleh waktu dan situasi. Pada waktu peneliti mengadakan penelitian, peneliti mendapatkan kendalanya yaitu penelitian pada masa pandemi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Riska. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal. Sumedang: STKIP Sebelas April
- Aqip, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional .2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*  
Jakarta: Pusat Bahasa
- Damayanti. Yasinta. Nina. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 TK PKK Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul Yogyakarta*. Skripsi. UnIversitas Negeri Yogyakarta
- Fadlillah. M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grub
- Hamida 2018. *Penerapan Permainan Papan Luncur Kelereng Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep bilangan di TK Indomo Saruaso Barat Nagari Saruaso*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar , Sumatera Barat, Indonesia
- Kustiawan. Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang:Gunung Samudra
- Khusna. Annisa, Ul. 2018. *Pengaruh Kartu Bilangan Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini*, Jurnal. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang
- Laiya. Sri Wahyuningsih. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka Melalui Media Jam Pintar Pda Anak Kelompok B TK Negri Pembina Kec.Kota Selatan Kota Gorontalo*. Skripsi. Universitas Negri Gorontalo

- Maesaroh. Sumardi, Nur. 2019. *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya*, Jurnal. Tasikmalaya:UPI Kampus Tasikmalaya
- Nary. Akmay. Sasmita. 2019. *Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang*, Jurnal. Sumatera Barat: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Batusangkar
- Naldi. Zanwar, 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Pepiyanti. Messi. 2019. *Pengembangan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Dengan Benda-Benda Konkrit Di Paud Muara Indah Di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Putri. Rahmazar. 2019. *Mengembangkan Permainan Bola-Bola Wol Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang Di TK Bintang Ceria 2 Tanjung Karang Barat*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Ramaini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung*. Jurnal. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- Retnowati. Tri. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Permainan kartu Gambar Pada Anak Kelompok A TK PGRI Karangtulang Kecamatan Kalidawir Kabupaten Temanggung*. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Runtukahu. Tomboka J. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sanjaya. Wina. 2009. *Teknik Pengumpulan Data Observasi*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia

Sumiati. 2018. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kereta Pintar Pada Anak Kelompok A Di TK Ceria Desa Wringinjajar Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak*. Skripsi. Universitas Veteran Semarang.

Sudijono. Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pers Jakarta

Wahyuni. Arisna. 2020. *Efektivitas Permainan Gelas Angka Pada Kemampuan Membilang Angka 1-10 Anak Usia Dini*. Jurnal. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari

Lampiran: 1 Surat permohonan ijin penelitian



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia  
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

Nomor : 1591/IP-AM/FIP/UPGRIS/XI/2021

15 November 2021

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Andini Kec.Mranggen  
 di Kab.Demak

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Budi Harsoyo  
 N P M : 19156014  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1 -10  
 MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK KELOMPOK  
 UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN  
 DEMAK**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,  
  
 Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.  
 NPP.093401240

Lampiran:2 Surat keterangan penelitian



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
TK ANDINI**

**Dk. Krajan Rt 10 Rw 2 Desa Kembangarum**

**Kec. Mranggen Kab. Demak ☒ 59567 ☎ 085230704114**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN  
NOMOR:456/TK/XI/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala TK Andini Dk.Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama :Budi Harsoyo, SE

NPM :19156014

Fakultas :Ilmu Pendidikan

Program Study :PG PAUD

Benar-benar telah melakukan penelitian di TK Andini Dk.Krajan Rt 10/2 Kembangarum Mranggen Demak, untuk Judul Skripsi “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10 MELALUI MEDIA BERMAIN KERETA PINTAR PADA ANAK KELOMPOK UMUR 4-5 TAHUN DI TK ANDINI KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK” Semester I dari tanggal 18 November s/d 29 November 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat , untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Demak, 29 November 2021

Kepala TK Andini

**Rindi Ayani, S.Pd**

## Lampiran: 3 Instrumen penilaian kemampuan membilang anak

## Instrumen Penilaian Kemampuan Membilang Anak

Nama :

Usia :

Variabel	Indikator	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kemampuan Membilang	• Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				
	• Mengenal konsep bilangan				
	• Mengenal lambang bilangan				

Lampiran: 4 Daftar nama anak

Daftar Nama Anak Kelompok umur 4-5 Tahun TK. Andini Dukuh Krajan Rt 10/2  
Kembangarum Mranggen

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Bagus	L
2	Aldi	L
3	Clarinta	P
4	Kayyisa	P
5	Abbas	L
6	Ricky	L
7	Kayla	P
8	Ilham	L
9	Azril	L
10	Rafa	L
11	Lula	P
12	Rani	P
13	Tysa	P
14	Ganendra	L
15	Nofal	L
16	Putra	L
17	Najwa	P
18	Samudro	L
19	Affan	L
20	Jabar	L

Lampiran: 5 RPPM

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
TK ANDINI**

**TEMA : TRANSPORTASI**  
**KELOMPOK : TK A**  
**SEMESTER/MINGGU : 1 / 18**  
**KD : 2.1,2.2, 2.5, 2.6,2.7, 2.9, 2.12, 2.14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12. 2.3.15, 4.15.**

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	TUJUAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1	Transportasi Darat	2.1.4.Menjaga kesehatan	Anak mampu Berdiskusi tentang kendaraan darat, bagian – bagian kereta api	1.Berdiskusi tentang transportasi darat darat, bagian – bagian kereta api
	Kereta Api	2.2.3.Mengetahui apa yang terjadi	Anak mampu Bercerita tentang kereta api	2.Bercerita mengapa kereta api bisa berjalan
		2.5.8.Mengikuti lomba bergerak menyusuri lintasan kereta api	Anak mampu Mencari jejak tempat pemberhentian kereta api	3.Mencari jejak tempat pemberhentian kereta api
		2.6.5.Mentaati tertib lalu lintas	Anak mampu Bercerita tentang rambu-rambu di stasiun	4.Bercerita tentang rambu-rambau di stasiun
		2.7.1. Saling menghormati antar pengendara	Anak mampu Mengelompokkan gambar kereta api	5.Mengelompokkan gambar kereta api
		2.9.3. Mau meminjamkan miliknya	Anak mampu Menyusun pusel gambar kereta api	6.Menyusun pusel gambar kereta api
		2.12.2. Memohon dan memberi maaf	Anak mampu bergerak seperti laju kereta api	7.Mengerakan kereta api di jalurnya
		2.14.1.Mengucap terima kasih	Anak mampu Membuat sajak	8.Membuat sajak
		3.2.4.dan 4.2.4.Menolong orang yang kesusahan	Anak mampu Menggambar bebas kendaraan darat	9.Menggambar bebas

		3.3.3.dan 4.3.3.Guna anggota tubuh untuk	Anak mampu Menempel bentuk-bentuk geometri pada gambar kereta api	10.Menempel bentuk-bentuk geometri pada gambar kereta api
		Bergerak sesuai lintasan kereta	Anak mampu Mewarnai gambar kereta api	11.Mewarnai gambar kereta api
		3.5.3.dan 4.5.3.Menyusun puzzle bentuk kereta api	Anak mampu Menghubungkan bilangan dengan benda	12.Menghubungkan bilangan dengan benda pada gerbong kereta api
		3.6.2.dan 4.6.2.Bagian-bagian kereta api	Anak mampu Menyanyi lagu naik kereta a api	13.Menyanyi lagu naik kereta api
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	Anak mampu Penjumlahan dan pengurangan dengan benda	14.Penjumlahan dan pengurangan dengan benda
		3.7.4.dan 4.7.4.Macam-macam kendaraan darat	Anak mampu Bermain kereta api-kereta apian dengan lintasan	15.Bermain kereta api-kereta apian
		3.9.4.dan 4.9.4.Miniatur kereta api	Anak mampu Membuat stasiun dengan kardus	16.Membuat stasiun dengan kardus
		3.11.4.dan 3.11.4.Syair kereta api	Anak mampu Membuat lintasan kereta api dari kardus bekas	17.Membuat kereta api dari kardus bekas
		3.12.1.dan 4.12.1.Huruf vokal dan konsonan	Anak mampu Menghitung jumlah gerbong kereta api	18.Menghitung jumlah gerbong kereta api
		3.15.2.dan 4.15.2.Tertarik gerakan kereta api		19.Memasangkan angka dengan jumlah bagian – bagian gerbong kereta api
		.		20.Membuat tulisan / cerita mengenai gambar yang telah dibuatnya
				21.Mengamati kereta api dengan jalurnya
				22.Menirukan gerakan kereta api
				23.Membuat bentuk kereta api dengan

				tehnik 3m
				24.Melengkapi kata
				25.Gerak dan lagu kereta api
				26.Tepuk tangan dengan pola
				27.Membedakan dua benda besar kecil
				28.Mengunjungi stasiun

Mengetahui Kepala Sekolah

TK Andini

Rindi Ayani, S.Pd

Guru Kelas

Budi Harsoyo, SE

## Lampiran: 6 Jadwal penelitian

## Jadwal penelitian

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Tempat
1	16 Noember 2021	Pra Siklus	Kelas
2	18 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 1 Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan lurus secara kelompok	Kelas
3	20 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 2 Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan lurus secar kelompok	Kelas
4	22 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 3 Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan lurus secara kelompok	Kelas
5	25 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 1 Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan zig- zag individual	Kelas
6	27 November 2021	Siklus 1 Pertemuan Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan zig- zag secara individual	Kelas
7	29 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 1 Membilang dengan media bermain kereta pintar lintasan zig- zag secar individual	Kelas

Lampiran: 7 Lembar penilaian peningkatan kemampuan anak pra siklus

**LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK  
PRA SIKLUS**

Hari/Tgl : Selasa , 16 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang seperti biasa

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Megenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		H	H	H	H	B	B	H	H	B	B					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus		√				√					√		7	58%	MB
2	Aldi	√					√			√				4	33%	BB
3	Clarinta			√				√					√	10	83%	BSH
4	Kayyisa		√				√					√		6	50%	MB
5	Abbas			√				√				√		8	67%	BSH
6	Ricky		√				√					√		6	50%	MB
7	Kayla	√				√						√		4	33%	BB
8	Ilham		√					√				√		8	67%	BSH
9	Azril		√				√					√		6	50%	MB
10	Rafa	√				√						√		4	33%	BB
11	Lula			√				√				√		9	75%	BSH
12	Rani	√				√				√				3	25%	BB
13	Tysa		√			√				√				5	42%	BB
14	Ganendr	√				√				√				3	25%	BB
15	Nofal		√			√				√				4	33%	BB
16	Putra	√				√				√				3	25%	BB
17	Najwa		√				√			√				5	42%	MB
18	Samudro	√				√				√				3	25%	BB
19	Affan		√			√				√				4	33%	BB
20	Jabar		√			√					√			5	42%	MB

Lampiran: 8 Lembar penilain peningkatan anak siklus 1

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS 1

Hari/Tgl : Kamis , 18 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur lurus

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
				H	B			H	B			H	B			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus			√				√			√			8	67%	BSH
2	Aldi				√				√				√	12	100%	BSB
3	Clarinta				√				√				√	12	100%	BSB
4	Kayyisa		√				√			√				5	42%	MB
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky			√					√			√		10	83%	BSH
7	Kayla		√				√				√			6	50%	MB
8	Ilham	√				√				√				3	25%	BB
9	Azril			√					√			√		10	83%	BSH
10	Rafa		√			√				√				5	42%	MB
11	Lula		√					√				√		8	67%	BSH
12	Rani		√				√				√			6	50%	MB
13	Tysa	√				√				√				3	25%	BB
14	Ganendr				√				√				√	12	100%	BSB
15	Nofal		√				√				√			6	50%	MB
16	Putra	√				√				√				3	25%	BB
17	Najwa			√				√				√		9	75%	BSH
18	Samudro	√				√				√				3	25%	BB
19	Affan	√				√				√				3	25%	BB
20	Jabar		√				√				√			6	50%	MB

Lampiran: 9 Lembar penilain peningkatan anak siklus 1

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS 1

Hari/Tgl :Sabtu , 20 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur lurus

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus			√				√				√		9	75%	BSH
2	Aldi				√			√					√	11	92%	BSB
3	Clarinta			√				√		√				7	58%	BSH
4	Kayyisa			√				√				√		9	75%	BSH
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky				√				√				√	12	100%	BSB
7	Kayla		√			√				√				6	50%	MB
8	Ilham				√			√					√	11	92%	BSB
9	Azril			√				√				√		9	75%	BSH
10	Rafa			√				√				√		9	75%	BSH
11	Lula				√				√				√	12	100%	BSB
12	Rani			√				√				√		9	75%	BSH
13	Tysa				√				√				√	12	00%	BSB
14	Ganendr		√					√				√		6	50%	MB
15	Nofal				√				√				√	12	100%	BSB
16	Putra		√					√				√		6	50%	MB
17	Najwa	√				√				√				3	25%	BB
18	Samudro		√					√				√		6	50%	MB
19	Affan			√				√				√		9	75%	BSH
20	Jabar		√			√						√		5	42%	MB

Lampiran: 10 Lembar penilain peningkatan anak siklus 1

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS 1

Hari/Tgl : Senin , 22 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur lurus

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus				√				√				√	12	100%	BSB
2	Aldi			√				√					√	10	83%	BSh
3	Clarinta				√				√				√	12	100%	BSB
4	Kayyisa			√					√			√		10	83%	BSh
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky				√				√				√	12	100%	BSB
7	Kayla				√				√				√	12	100%	BSB
8	Ilham				√				√				√	12	100%	BSB
9	Azril		√				√				√			6	50%	MB
10	Rafa				√			√					√	11	92%	BSB
11	Lula			√				√				√		9	75%	BSh
12	Rani				√				√				√	12	100%	BSB
13	Tysa			√				√				√		9	75%	BSh
14	Ganendr				√			√					√	11	92%	BSB
15	Nofal		√				√				√			6	50%	MB
16	Putra			√				√				√		9	75%	BSh
17	Najwa			√				√				√		9	75%	BSh
18	Samudro				√				√				√	12	100%	BSB
19	Affan			√				√				√		9	75%	BSh
20	Jabar		√				√				√			6	50%	MB

Lampiran: 11 Lembar penilain peningkatan anak siklus II

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS II

Hari/Tgl :Kamis , 25 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur zig-zag

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Bagus				√				√				√	12	100%	BSB
2	Aldi			√				√					√	8	67%	BSh
3	Clarinta				√				√				√	12	100%	BSB
4	Kayyisa				√				√				√	12	100%	BSB
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky			√					√				√	10	83%	BSB
7	Kayla			√				√					√	9	75%	BSh
8	Ilham				√			√					√	11	92%	BSB
9	Azril				√			√					√	11	92%	BSB
10	Rafa			√					√				√	11	92%	BSB
11	Lula			√					√				√	11	92%	BSB
12	Rani			√					√				√	10	83%	BSh
13	Tysa				√				√				√	12	100%	BSB
14	Ganendr			√				√					√	9	75%	BSh
15	Nofal	√				√				√				3	25%	BB
16	Putra			√				√					√	9	75%	BSh
17	Najwa			√				√					√	9	75%	BSh
18	Samudro		√					√					√	6	50%	MB
19	Affan		√					√					√	6	50%	MB
20	Jabar				√				√				√	9	75%	BSB

## Lampiran 12

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS II

Hari/Tgl : Sabtu, 27 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur zig-zag

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus				√				√				√	12	100%	BSB
2	Aldi			√				√				√		9	75%	BSH
3	Clarinta				√				√				√	12	100%	BSB
4	Kayyisa				√				√				√	12	100%	BSB
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky				√				√				√	12	100%	BSB
7	Kayla				√			√					√	11	92%	BSB
8	Ilham			√				√				√		9	75%	BSH
9	Azril			√					√				√	11	92%	BSB
10	Rafa			√					√				√	11	92%	BSB
11	Lula				√				√				√	12	100%	BSB
12	Rani	√					√				√			5	42%	MB
13	Tysa				√				√				√	12	100%	BSB
14	Ganendr				√			√					√	11	92%	BSB
15	Nofal				√			√					√	12	100%	BSB
16	Putra			√				√				√		9	75%	BSH
17	Najwa			√				√				√		9	75%	BSH
18	Samudro			√				√				√		9	75%	BSH
19	Affan			√				√				√		9	75%	BSH
20	Jabar				√			√				√		11	92%	BSB

## Lampiran 13

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK SIKLUS II

Hari/Tgl : Senin , 29 November 2021

Kelompok : 4-5 Tahun

Kegiatan : Membilang dengan media bermain kereta pintar jalur zig-zag

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian												Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				Mengenal konsep bilangan				Mengenal lambang bilangan						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Bagus				√				√				√	12	100%	BSB
2	Aldi				√				√				√	12	100%	BSB
3	Clarinta			√				√				√		9	75%	BSH
4	Kayyisa				√			√					√	11	92%	BSB
5	Abbas				√				√				√	12	100%	BSB
6	Ricky				√				√				√	12	100%	BSB
7	Kayla				√			√					√	11	92%	BSB
8	Ilham			√					√				√	11	92%	BSB
9	Azril				√				√				√	12	100%	BSB
10	Rafa			√					√				√	11	92%	BSB
11	Lula			√					√				√	11	92%	BSB
12	Rani			√					√				√	11	92%	BSB
13	Tysa				√				√				√	12	100%	BSB
14	Ganendr				√				√				√	12	100%	BSB
15	Nofal				√				√				√	12	100%	BSB
16	Putra				√				√				√	12	100%	BSB
17	Najwa			√				√				√		9	75%	BSH
18	Samudro			√				√				√		9	75%	BSH
19	Affan				√				√				√	12	100%	BSB
20	Jabar	√				√				√				5	42%	MB

Lampiran: 14

Dokumentasi Kegiatan Anak



Gambar 1 Kereta pintar



Gambar 2 Kereta Pintar dengan Lintasan lurus



Gambar 3 Kereta Pintar dengan Lintasan zig-zag



Gambar 4 Pengenalan awal media kereta pintar oleh Guru



Gambar 5 Kegiatan anak merangkai 10 gerbong



Gambar 6 Kegiatan anak menghitung jumlah gerbong dan menempel gerbong dengan kartu angka sesuai urutan lambang bilangan 1-10



Gambar 7 Kegiatan anak menggerakkan kereta di lintasan lurus dari stasiun 1- 10



Gambar 8 Kegiatan anak menggerakkan kereta di lintasan zig-zag melalui stasiun 1-10



Gambar 9 Kegiatan anak menghitung material



Gambar 10 Kegiatan anak mengangkut jumlah barang ke gerbong sesuai lambang bilangan di gerbong



Gambar 11 Kegiatan anak membongkar material dan memasukkan material ke tempat sesuai lambang bilangan



Gambar 12 Kegiatan anak membongkar barang dari gerbong dan memasukkan ketempat sesuai jumlah barang di gerbong dan lambang bilangan dipenempatan barang

Lampiran: 15 Lembar proses bimbingan skripsi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**Jl. Sidodadi Timur 24- Dr. Cipto Semarang – Indonesia Telp. (024) 8316377  
Faks.8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgris.ac.id](http://www.upgris.ac.id)**

**REKAPITULASI LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI**

NO	WAKTU	KEGIATAN	PARAF
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Mengetahui  
Pembimbing I,

Semarang,  
Mahasiswa,

2021

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230

Budi Harsoyo  
NPM 19156014



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**Jl. Sidodadi Timur 24- Dr. Cipto Semarang – Indonesia Telp. (024) 8316377  
Faks.8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgris.ac.id](http://www.upgris.ac.id)**

**REKAPITULASI LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI**

NO	WAKTU	KEGIATAN	PARAF
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Mengetahui  
Pembimbing II,

Semarang,  
Mahasiswa,

2021

Dwi Prasetiyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280

Budi Harsoyo  
NPM 19156014

Lampiran: 16 RPPH

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I/18 / 1 (siklus1)  
**Hari /tgl** : Kamis, 18 November 2021  
**Kelompok usia** : 4-5 Tahun  
**Tema/sub tema** : Transportasi / transportasi darat/ (kereta api )  
**KD** : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3.7– 4.7 – 3.15 –  
**4.15**

**Materi** :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucapkan terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran** :

- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
- Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
- Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
- Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong keret api, bongkar muat barang

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
**Alat dan bahan** : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

**Karakter** : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan lurus secara berkelompok
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
- 6 Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lambang bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I / 18 / 2 (siklus 1)  
**Hari /tgl** : Sabtu, 20 November 2021  
**Kelompok usia** : 4-5 Tahun  
**Tema/sub tema** : Transportasi / Transportasi Darat (kereta api )  
**KD** : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15  
**Materi** :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran** :

- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
- Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
- Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
- Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong kereta api

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
**Alat dan bahan** : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

**Karakter** : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan lurus secara berkelompok
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
6. Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lambang bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I / 18 / 3 (siklus 3)  
**Hari /tgl** : Senin 21 November 2021  
**Kelompok usia** : 4-5 Tahun  
**Tema/sub tema** : Transportasi / Transportasi Darat (kereta api )  
**KD** : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15  
**Materi** :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran** :

- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
- Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
- Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
- Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong keret api

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman

**Alat dan bahan** : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

**Karakter** : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan lurus secara berkelompok
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
- 6 Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lambang bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 19 / 1(siklus 2)  
 Hari /tgl : Kamis, 25 November 2021  
 Kelompok usia : 4-5 Tahun  
 Tema/sub tema : Transportasi / Transportasi Darat (kereta api )  
 KD : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15  
 Materi :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran**

- :
- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
  - Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
  - Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
  - Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong keret api

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

Karakter : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan zig-zag secara individual
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
- 6 Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lamban bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I / 19 / 2 (siklus 2)  
**Hari /tgl** : Sabtu, 27 November 2021  
**Kelompok usia** : 4-5 Tahun  
**Tema/sub tema** : Transportasi / Transportasi Darat (kereta api )  
**KD** : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15  
**Materi** :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran** :

- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
- Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
- Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
- Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong keret api

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
**Alat dan bahan** : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

**Karakter** : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan zig-zag secara individual
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
6. Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lambang bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ANDINI**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I / 19 / 3(siklus 3)  
**Hari /tgl** : **Senin, 29 November 2021**  
**Kelompok usia** : **4-5 TAHUN**  
**Tema/sub tema** : **Transportasi / Transportasi Darat (kereta api )**  
**KD** : **2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15**  
**Materi** :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucapkan terimakasih
- Bentuk – bentuk kendaraan darat
- Macam – macam kendaraan darat
- Tertarik ingin naik kereta api

**Tujuan Pembelajaran** :

- Anak mampu Membuat lintasan kereta api
- Anak mampu Merangkai gerbong kereta api
- Anak mampu Menghitung jumlah gerbong
- Anak mampu Memasangkan angka dengan jumlah gerbong keret api

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman

**Alat dan bahan** : - media bermain kereta api  
 - kayu -kartu angka -Lakban  
 - sedotan -Kardus

**Karakter** : Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Merangkai gerbong kereta api
2. Menceritakan tentang stasiun dan pemberentian kereta api
3. Memberi lambang bilangan pada gerbong kereta api
4. Menjalankan kereta dengan lintasan zig-zag secara individual
5. Melakukan pengangkutan barang ke gerbong
- 6 Melakukan pembongkaran barang dari gerbong

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan kegiaan mainnya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat bercerita tentang kereta api, stasiun, bongkar muat barang
  - b. Dapat menceritakan tata tertib naik kereta api
  - c. Dapat merangkai gerbong, menempel lambang bilangan
  - d. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
  - e. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta, mengangkut barang dan membongkar barang sesuai lambang bilangan
  - f. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui  
Kepala Sekolah TK Andini

Guru Kelas

Rindi Ayani, S.Pd

Budi harsoyo, SE