IMPLEMENTASI PERMAINAN TRANSPORTASI ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KONSEP PENJUMLAHAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA PERWANIDA REJOSO NGANJUK

SKRIPSI

Oleh:

MERITA PUTRI AYU NIM. D98216072



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JULI 2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangn di bawah ini:

Nama

: Merita Putri Ayu

NIM

: D98216072

Prodi/Fakultas: Pendidikan Islam/ PIAUD/ Tarbiyah dan Keguruan

Judul

Implementasi Permainan Transportasi Angka Dalam

Mengembangkan Konsep Penjumlahan Pada Anak Kelompok B

Di RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan maupun pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 9 Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan

MERITA PUTRI AYU

NIM. D98216072

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Merita Putri Ayu

NIM : D98216072

Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRANSPORTASI ANGKA

DALAM MENGEMBANGKAN KONSEP PENJUMLAHAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA PERWANIDA REJOSO

NGANJUK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 9 Juni 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd

NIP. 197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Merita Putri Ayu ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 22 Juli 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. Al Mas'ud, M. Ag, M. Pd. I

NIP. 196301231993031002

yal

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

Penguji II,

Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud, S. Ag, M.Pd.I

NIP. 197309102007011017



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akad	emika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:		
Nama	: MERITA PUTRI AYU		
NIM	: D98216072		
Fakultas/Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN/PIAUD		
E-mail address	: meritaputriayu@gmail.com		
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah : □ Sekripsi □ Tesis □ Desertasi □ Lain-lain () yang berjudul :			
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRANSPORTASI ANGKA DALAM			
MENGEMBANGKAN KONSEP PENJUMLAHAN PADA ANAK KELOMPOK B			
DI RA PERWANIDA REJOSO NGANJUK			
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara <i>fulltext</i> untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.			
Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.			

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juli 2020

Penulis

(MERITA PUTRI AYU)

ABSTRAK

Merita Putri Ayu. (2020). Implementasi Permainan Transportasi Angka dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan Pada Anak Kelompok B Di RA Perwanida Rejoso Nganjuk, Dosen Pembimbing: Dra. Ilun Muallifah, M.Pd dan Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I

Kata Kunci: Permainan Transportasi Angka, Konsep Penjumlahan Anak Kelompok B

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan konsep penjumlahan pada anak kelompok B Di RA Perwanida Rejoso. Kegiatan pembelajaran penjumlahan yang dilakukan di RA Perwanida Rejoso awalnya masih menggunakan pembelajaran secara abtrak dan masih banyak sekali anak-anak yang belum mudah dalam belajar tentang penjumlahan, kemampuan anak dalam menjumlahkan masih banyak sekali yang belum bisa. Disini guru memberikan berbagai macam bentuk permainan dan kegiatan lain untuk menunjang anak-anak dalam belajar konsep penjumlahan dengan mudah yaitu menggunakan permainan transportasi angka.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso, kemudian (2) bagaimana kemampuan penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso, dan (3) apa faktor pendukung dan penghambat dari implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman dimana prosesnya dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan transportasi angka pada anak kelompok B Di RA Perwanida rejoso sudah bagus, hal ini terbukti dari hasil analisis yang menyatakan bahwa kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada di sekolah, kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka ini sangat meningkat, anak-anak sudah bisa melakukannya sendiri tanpa belajar penjumlahan secara abstrak. Permainan ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah guru buat pada setiap harinya.

DAFTAR ISI

HALA	MA	N	
HALA	MA	AN SAMPUL	•••••
HALA	MA	AN JUDUL	i
HALA	MA	AN MOTTO	ii
PERN	YAT	TAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERS	ETU	JJUAN PEMBIMBING	iv
PENG	ESA	AHAN TIM PENGUJI	V
		K	
KATA	PE	NGANTAR	viii
DAFT	AR	ISI	Х
		LAMPIRANL	
DAFT	AR	TABEL	xiv
DAFT	AR	GAMBAR	XV
BAB I	PE	NDAHULUAN	
		ar Belakang Masalah	
		musan Masalah	
	•	uan Penelitian	
D.	Maı	nfaat Penelitian	11
BAB I	ITI	NJAUAN PUSTAKA	
A.	Tin	jauan Tentang Permainan	
	1.	Pengertian Permainan	13
	2.	Sifat-sifat Permainan	16
	3.	Karakteristik Permainan	18
	4.	Jenis-jenis Permainan	19
	5.	Faktor yang Mempengaruhi Permainan	24
	6.	Tujuan Permainan Bagi Anak	27
	7.	Manfaat Permainan Bagi Anak	29
B.	Tinj	ijauan Tentang Permainan Transportasi Angka	

	1. Pengertian Permainan Transportasi Angka	32
	2. Cara Membuat Permainan Transportasi Angka	34
	3. Langkah-langkah Menggunakan Permainan Transportasi Angka	36
	4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Transportasi Angka	37
	5. Keterkaitan Permainan Transportasi Angka dengan Konsep	
	Penjumlahan	38
C.	Tinjauan Tentang Konsep Penjumlahan	
	1. Pengertian Penjumlahan	39
	2. Macam-macam Bentuk Penjumlahan	41
	3. Faktor Penjumlahan pada Anak Usia Dini	42
	Penelitian Terdahulu	
E.	Kerangka Berpikir	46
BAB I	III METODE DAN RE <mark>ncana</mark> Pe <mark>nelit</mark> ian	
7	Desain Penelitian	
В.	Sumber Data/ Subjek Penelitian	50
	Teknik Pengumpula <mark>n Data</mark>	
	Teknik Analisis Data	
E.	Teknik Penguji Keabsahan Data	59
BAB I	IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
А	Gambaran Umum Tempat Penelitian	
71.	Sejarah Singkat RA Perwanida Rejoso Nganjuk	61
	Visi, Misi, dan Tujuan RA Perwanida Rejoso Nganjuk	
	Letak Geografis RA Perwanida Rejoso Nganjuk	
	4. Struktur Kepengurusan RA Perwanida Rejoso Nganjuk	
	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Perwanida	
	6. Data Jumlah Siswa RA Perwanida Rejoso Nganjuk	
В	Hasil Penelitian	00
2.	Implementasi Permainan Transportasi Angka dalam Mengembangk	an
	Konsep Penjumlahan di RA Perwanida Rejoso	
	1 J	_

LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
RIWAYAT HIDUP	102
DAFTAR PUSTAKA	99
B. Saran	97
A. Kesimpulan	
	0.6
BAB V PENUTUP	
Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso	90
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan	
Angka di RA Perwanida Rejoso	84
2. Kemampuan Menjumlahkan Mneggunakan Permainan Transpor	
Konsep Penjumlahan di RA Perwanida Rejoso	
Implementasi Permainan Transportasi Angka dalam Mengembar	_
C. Pembahasan	
Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso	76
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan	
Angka di RA Perwanida Rejoso	71
2. Kemampuan Menjumlahkan Mneggunakan Permainan Transpor	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

LAMPIRAN	103
Foto Kegiatan	104
Instrumen Observasi	107
Instrumen Wawancara	113
Rencana Program Pembelajaran Mingguan	119
Rencana Program Pembelajaran Harian	131
Lembar Keterangan Penelitian	133
Lembar Standart Implementasi di RA Perwanida Rejoso Nganjuk	134
Lembar Tahanan Kemampuan Penjumlahan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk	135

DAFTAR TABEL

	1	- 1
ี (2	n	e

2.1 Contoh Penilaian Kemampuan Menjumlahkan Pada Ana	4
4.1 Struktur Kepengurusan RA Perwanida Rejoso Nganjuk	71
4.2 Tabel Data Pendidik dan Tenaga kependidikan RA Perwanida Rejoso Nganjuk	76
4.3 Tabel Data Jumlah Siswa RA Perwanida Rejoso Nganjuk	79
4.4 Tabel Kriteria Penilaian Penjumlahan Pada anak kelompok B di RA	0.0
Perwanida Rejoso Nganjuk	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar

1.1 Papan Pintar	104
1.2 Kegiatan berdoa sebelum pembelajaran dimulai	104
1.3 Guru memberikan contoh permainan transportasi angka	104
1.4 Kegiatan membaca Pancasila	104
1.5 Kegiatan permainan transportasi yang dilakukan oleh anak	105
1.6 Wawancara dengan guru kelas	105
1.7 Kegiatan mewarnai gambar truk	105
1.8 Kegiatan olahraga diluar kelas	105
1.9 Foto bersama kelompok B dan wali kelas	106
1.10 Sholat Dhuhur di Masjid Al-Huda	106
1.11 Antri untuk Wudhu	106
1.12 Sholat Dhuhur di Masjid Al-Huda	106

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang baru saja dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia anak tersebut usia dimana pertumbuhan dan perkembangan yang anak terjadi sangat pesat yang ada dalam diri anak akan tumbuh membentuk karakter dan kepribadian anak. Masa dalam diri anak tersebut dapat dikatakan sebagai masa golden age yaitu dimana masa keemasan yang ada dalam diri anak. Pada masa ini masa dasar yang diperoleh oleh anak sebelum menginjak usia dewasa. Dan dalam usia tersebut dimana anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya, sehingga perkembangan kognitif anak harus didasarkan mulai anak menginjak usia 0-6 tahun. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".²

1

¹ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, Format PAUD, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017) 32

² Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2003)

Pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak yang meliputi dari beberapa aspek perkembangan yang antara lain aspek Nilai Agama dan Moral (NAM), Kognitif (KOG), Bahasa (BHS), Sosial emosional (SOSEM), Fisik Motorik (FM), dan Seni (S). Kegiatan pembelajaran untuk anak tidak terlepas dari kata bermain, dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pemahaman lebih cepat.³ Aspek perkembangan kognitif anak mulai dikembangankan melalui lembaga formal di PAUD. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak dapat bereskpolari dengan lingkungan sekitarnya melalui panca inderanya.⁴

Menurut Wachs perkembangan kognitif dapat ditingkatkan apabila orangtua penuh kasih responsive secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa diramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman. Lingkungan yang dapat menggangu pemfungsian kognitif adalah bunyi yang berlebihan dan ketidakberaturan.⁵

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan.⁶ Anak belum mempunyai kesiapan untuk dirinya sendiri dalam berkembang. Dan peran orangtualah

Bondan Sangaji Sugita, *Pengembangan Buku Matematika Bergambar (BOOKMED) dalam*

Mengenalkan Operasi Penjumlahan Pada Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2016), 412

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 1.25

⁵ Ibid, 1.22

⁶ Ibid, 3.3

yang sangat penting dalam mendidik anak dalam setiap perkembangannya dan orangtualah yang menjadi sekolah pertama setelah anak dilahirkan. Selain orangtua lingkungan sekitar juga sangat mendukung dalam perkembangan anak.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dari semua aspek. Perkembangan secara optimal akan terjadi ketika dalam proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan melalui kegiatan bermain. Bermain mempunyai multi fungsi dalam proses perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat berlatih dan dapat menggunakan kemampuan kognitifnya dalam memecahkan suatu masalah seperti pengelompokan benda sesuai dengan bentuk dan gambarnya, dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya dengan teman sebayanya dan dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya.

Bermain telah lama dianggap sebagai elemen penting dari kurikulum pedagogi anak usia dini. Selain diakui sebagai sarana untuk belajar, bermain digambarkan sebagai konteks dimana anak-anak dapat menunjukkan pembelajaran dengan cara mereka sendiri dan membantu anak dalam meningkatkan pembelajaran. Menurut Carr Pendidik harus memberikan pemahaman secara mendalam tentang permainan yang melibatkan

⁷ Sugiono dan Kunjojo, *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 10. Edisi 2, 2016), 260

⁸ Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 33

⁹ Sue Dockett, Bob Perry, *Playing with Mathematics: Play in Early Childhood as a Context for Mathematical Learning* (International Journal), 714

matematika. Bermain dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan menumbuhkan pemikiran yang kritis dan kreatif.¹⁰

Konsep bermain dalam islam sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW, bahkan setiap orangtua dianjurkan untuk meluangkan waktunya sedikit hanya untuk bermain dengan anak-anaknya. Selain sebagai bentuk kasih sayang orangtua terhadap anak, bermain dengan anak juga dapat membuat anak akan merasa senang dan nyaman dalam proses pembelajaran.¹¹

Menurut John Amos Comenius pendidikan harus dimulai sejak dini. Sejak anak lahir pendidikan sudah perlu dimulai. Pendidikan berlangsung secara alami dengan memperhatikan aspek kematangan dan memberi kesempatan pada anak <mark>unt</mark>uk <mark>mengguna</mark>kan se<mark>lu</mark>ruh indranya. Cormenius juga menekankan pentingnya bermain dalam pengembangan diri anak. Kegiatan bermain anak memberi peluang kepada anak untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi secara bebas. 12 Pembelajaran matematika khususnya penjumlahan pada anak usia TK harus dengan permainan yang menyenangkan dan membuat anak nyaman dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membuat anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. 13

¹⁰ Ibid, 717

¹¹ M. Fadlillah, Edutaiment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan (Jakarta: Kencana, 2014), 28

¹² Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia* Dini (Jakarta: Kencana, 2011), 2

¹³ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 16

Dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak harus menggunakan metode permainan, permainan akan mendukung anak untuk lebih mudah dalam belajar. Dengan permainan anak akan merasakan sebuah kebebasan dan leluasa dalam melakukan berbagai macam kegiatan. Menurut Huges, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development,* mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja, mempunyai tujuan, menyenangkan dan dapat dinikmati. Bermain sangat penting bagi anak-anak dengan bermain anak akan merasakan kebahagiaan dan kegembiraan, anak akan tumbuh dengan baik apabila kebutuhan bermainnya terpenuhi, bagi anak bermain adalah hal yang sangat menyenangkan. 15

Pengembangan Matematika pada anak dimulai semenjak anak dilahirkan, semua anak dari berbagai golongan dan konteks sosial, ekonomi, dan budaya sudah mendapatkan pembelajaran tentang matematika semenjak mereka dilahirkan. Anak lahir di bekali dengan beberapa kompetensi dan keterampilan yang nantinya digunakan untuk mengembangkan dan mengenal berbagai macam konsep tentang matematika seperti memahami jam atau menggambarkan persamaan dan perbedaan antara objek secara verbal atau menggunakan tanda. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dan

.

¹⁴ Ibid, 14

¹⁵ Puji Hartini, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanan-kanan Fathimah Bukareh Agam* (Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No. 1), 2

¹⁶ Glenda Anthoni, Margaret, *Mathematics Education in the Early Years: Building Bridges*. (Journal Contemporary Issue in Early Chilhood, Vol. 10. Number 2, 2009), 107

¹⁷ Camilla Bjoklund, *Toddlers' Opportunities to Learn Mathematics* (International Journal of Early Chilhood, Vol. 40. No. 1, 2008), 81

diberikan pada anak usia dini sesuai dengan perkembangan anak masingmasing. Pemberian pembelajaran matematika terutama penjumlahan pada anak usia dini harus dilakukan dengan persiapan yang mengacu pada standar yang berlaku. Seperti yang tertera dalam Al-Qur'an Surat Yunus ayat 5 yaitu sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِياءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَّرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَٰلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَٰلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ Artinya:

"Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui". (Q.S.Yunus: 5)

Dari ayat diatas dapat dijelaskan bahwa Allah telah memberikan dorongan untuk mempelajari ilmu matematika tentang perhitungan baik penjumlahan maupun pengurangan. Khususnya pada anak TK mempelajari penjumlahan dan pengurangan pada anak harus diajarkan ketika anak duduk pada bangku TK, sehingga anak akan mengetahui dan lebih mudah memahami tentang pelajaran yang diberikan oleh guru. Mengenalkan konsep penjumlahan untuk anak sangat penting dilakukan, agar anak dapat mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu.

¹⁸ Musrikah, *Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini*. (Jurnal Perempuan dan Anak, Vol 1. No, 1, 2017), 154

Dalam rentang usia 5-6 tahun usia dimana masa yang tepat untuk memperkenalkan anak tentang konsep penjumlahan pada anak usia dini, melalui sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan sebuah permainan.

Menurut Richard Skemp anak belajar matematika melalui dua tahap, yaitu tahap konkret dan abstrak. Pada tahap konkret anak akan memanipulasi benda-benda konkret untuk dapat menghayati ide-ide abstrak. Berinteraksi dengan benda konkret akan membentuk dasar bagi belajar selanjutnya, yaitu pada tahap abstrak atau tahap kedua. Sebelum anak belajar membaca dan menulis, terlebih dahulu memperkenalkan kepada anak tentang pengenalan konsep setelah itu masuk pada tahap transisi yaitu tahap pengenalan angka 1 sampai 10. Pembelajaran calistung sejak anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan asyik yaitu dengan cara bermain. Se

Menurut NTCM pengenalan aljabar dimulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, sifat-sifat, mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola akan memberi sebuah pemahaman anak-anak tentang penggolongan.²¹

Anak mulai dari usia dini sudah diajarkan mengenai penjumlahan agar anak sudah mengenal tentang konsep bilangan ketika anak menginjak ke jenjang berikutnya. Pembelajaran untuk konsep penjumlahan pada anak TK

7

¹⁹ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Graha Ilmu 2015), 47

²⁰ Igrea Siswanto dan Sri Lestari, Panduan Bagi Guru dan Manusia Tua Pembelajaran Atraktif Dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2012), 14

²¹ Yayuk Rahayu, *Pengenalan Konsep Matematika Awal Pada Anak Usia Dini Melalui Bercerita*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini), 4

tidak diajarkan seperti penjumlahan yang diajarkan ketika anak duduk di bangku SD. Pembelajaran matematika pada anak TK diajarkan dengan cara permainan. Dengan cara diberikan permainan anak akan dengan mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Fakta di kelas terlihat masih banyak anak-anak usia 5-6 tahun yang kurang memahami tentang penjumlahan, anak-anak masih sering mengalami kesulitan ketika guru memberikan materi pembelajaran tentang penjumlahan. Guru juga masih sering memberikan anak pembelajaran tentang penjumlahan secara abstrak dan hanya menggunakan jari tangan dalam proses pembelajaran. Sedangkan kemampuan pada masing-masing anak sangat berbeda, guru tidak bisa mengajarkan hanya dengan menggunakan metode secara abstrak dan guru juga harus menggunakan berbagai macam media untuk memudahkan anak dalam belajar tentang penjumlahan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 5 Oktober 2019 dengan kepala RA Perwanida Rejoso Nganjuk, peneliti memperoleh informasi bahwa RA Perwanida telah mengajarkan anak didiknya melakukan pembelajaran tentang penjumlahan bilangan angka 1-10 melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan aspek tumbuh kembang anak. Pembelajaran penjumlahan ini termasuk pada bidang aspek perkembangan anak dalam lingkup kognitif. Dalam pembelajaran bilangan angka guru mengajarkan dengan kegiatan untuk mengenal beberapa angka dan dalam proses penjumlahan angka. Guru

menarik perhatian anak agar anak dapat dengan mudah menangkap dan mempelajari pembelajaran tentang konsep penjumlahan dengan mudah.

Di dalam kelas di RA Perwanida Rejoso masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam belajar penjumlahan, sehingga guru di kelas menggunakan beberapa macam media agar anak dapat dengan mudah belajar tentang penjumlahan, media yang digunakan oleh guru sangat menarik yang antara lain menggunakan media lidi untuk belajar penjumlahan dan pengurangan, media balok, dan juga media gambar. Dengan media tesebut anak akan lebih mudah mengenal dan mempelajari materi tentang penjumlahan. Kemampuan pada setiap anak sangat berbeda, ada anak yang belajar penjumlahan hanya dengan menggunakan tangan saja dan ada juga ada yang belajar tentang penjumlahan harus menggunakan sebuah media. Dan guru juga memberikan materi pembelajaran penjumlahan menggunakan beberapa macam permainan.

Kegiatan-kegaitan permainan yang dilakukan guru dalam pembelajaran penjumlahan pada peserta didik di RA Perwanida Rejoso antara lain:²²

- 1. Permainan menemukan angka sesuai dengan jumlahnya.
- 2. Permainan menyusun jumlah kubus angka.
- 3. Permainan lompat gambar sesuai dengan angka.

²² Ajar Akhidah, Kepala RA Perwanida Rejoso Nganjuk, wawancara pribadi, Rejoso, 7 Oktober 2019.

Dalam proses pembelajaran pada anak usia dini guru juga harus sudah mengenalkan anak dengan beberapa angka dan konsep penjumlahan mulai anak usia dini. Penyampaian materi matematika harus disesuaikan dengan umur anak. Pemberian materi penjumlahan pada anak dilakukan sejak usia dini bertujuan agar saat anak menginjak usia SD sudah bisa mengenal mengenai konsep penjumlahan.

Permaianan Transportasi Angka merupakan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep penjumlahan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Desain permainan yang digunakan oleh guru yaitu anak-anak mencari beberapa gambar alat transportasi sesuai arahan guru dan mengambil gambar yang telah disediakan sesuai jumlahnya masingmasing, dan kemudian anak-anak menempelkan pada papan pintar yang telah disediakan sesuai dengan gambar yang telah diambilnya. Kemudian anak-anak menjumlahkan sesuai gambar yang telah ditempelkan pada papan pintar tersebut. Dengan permainan Transportasi Angka ini, anak-anak juga dapat mengembangkan kognitifnya dan dapat mengenal berbagai macam angka.

Dari uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *Implementasi Permaianan Transportasi Angka dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan pada Anak Kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.*

B. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk?
- 2. Bagaimanan kemampuan penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk?
- 3. Apa faktor pendukung dan penghambat dari implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.
- 2. Untuk mengetahui kemampuan penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka pada kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.
- 3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

- 1. Secara Praktis bermanfaat untuk:
 - a. Bagi Lembaga

Dari hasil penelitian dapat sebagai penunjang dalam perkembangan dalam kegiatan Permainan Transportasi Angka dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan.

b. Bagi Anak

Permainan Transportasi Angka akan memudahkan anak dalam pengenalan konsep penjumlahan dengan cara bermain.

c. Bagi Guru

Permainan Transportasi Angka lebih memudahkan, efisien dan menyenangkan dalam proses pembelajaran mengembangkan Konsep Penjumlahan.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan cara Mengembangkan Konsep
Penjumlahan menggunakan Permainan Transportasi Angka.

2. Secara Teoritis bermanfaat untuk:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan, dapat mengembangkan konsep penjumlahan pada anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Permainan

1. Pengertian Permainan

Menurut Joan Freeman dan Utami Munanda mengatakan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk membantu anak mencapai perkembangannya yang utuh baik dari fisik anak, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan Menurut Hans Daeng permainan adalah bagian mutlak pada kehidupan anak dan permainan merupakan bagian penting bagi proses pembentukan kepribadian anak. Dan permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. ²³

Santrock juga berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam serangakain kegiatan pembelajaran. ²⁴

Menurut Andang Ismail permainan tidak mempunyai tujuan yang tetap jika hanya dipandang sebagai suatu kegiatan bermain tanpa adanya

²³ Darmadi, Asyiknya Belajar Sambil Sambil Bermain (Guepedia), 20

²⁴ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), 26

arahan yang bersifat mendidik, namun jika dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan untuk anak permainan harus bisa menghasilkan perubahan sikap untuk anak dalam sebuah pembelajaran.²⁵

Bermain adalah aktivitas yang membuat hati anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Bermain juga dapat diartikan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat yang memberikan kesenangan bagi anak untuk mengembangkan imajinasinya.²⁶

Adapun dengan permainan merupakan sesuatu yang digunakan anak untuk bermain itu sendiri.²⁷ Permainan digunakan ketika seorang anak sedang bermain, permainan dilakukan untuk mencapai sebuah kesenangan ketika anak sedang bermain. Permainan merupakan alat atau media yang digunakan anak untuk bermain, dengan permainan anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Sudjono kriteria keberhasilan pembelajaran permaianan dari sudat prosesnya yaitu:

a. Sebelum pembelajaran berlangsung pembelajaran selalu direncanakan terlebih dahulu oleh guru yang selalu melibatkan siswa secara sistematik, dan sudah mnejadi kegiatan rutin yang dilakukan oleh guru.

²⁵ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 117

²⁶ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, Format, 93

²⁷ M. Fadlillah, Edutaiment, 25

- b. Kegaiatan siswa selalu diberikan motivasi oleh guru sehingga menghasilkan kesungguhan anak dalam belajar permainan tanpa adanya paksaan.
- c. Proses pembelajaran menggunakan permainan dilakukan melibatkan semua siswa yang ada dikelas.
- d. Suasana pembelajaran dengan permainan cukup menyenangkan dan merangsang anak dala, belajar dalam keadaan yang mencemaskan.
- e. Kelas mempunyai sarana permainan yang sangat bervariasi.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mencari sebuah kesenangan yang dilakukan untuk membentuk sebuah kepribadian anak dan perkembangan anak. Permainan digunakan untuk menciptakan sebuah suasana belajar dari yang pasif menjadi aktif, dari jenuh menjadi riang dan permainan diterapkan untuk membuat anak merasa nyaman mengikuti sebuah pembelajaran. Permainan merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, belajar melalui permainan merupakan salah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan bagi anak, dan permainan dapat melatih anak untuk megembangkan imajinasinya. Bermain juga dapat melatih anak dalam perkembangan fisiknya. Dunia anak dunia bermain, anak akan merasakan bahagia ketika dalam sebuah pembelajaran diberikan dengan cara bermain. Bermain juga memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dorongan dari daya kreatifnya dan dapat membantu anak menemukan hal-hal baru.

Orang tua dan guru juga harus menyadari bahwa bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dalam mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri anak. Sambil bermain anak dapat mengembangkan aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan juga kreatifitasnya. Peran guru dan orang tua sangat diperlukan oleh anak pada fase ini, agar anak dapat bermain yang menghasilkan daya guna dan memperoleh pengalaman dari sebuah pembelajaran yang berbasis permainan.

2. Sifat sifat Permainan

Menurut Palergini dan Saracho Permainan juga memiliki beberapa sifat, antara lain:

1) Permainan dimotivasi secara personal

Permainan muncul tergantung pada minat diri anak sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak lain. Motivasi muncul ketika anak mempunyai rasa kepuasan pada saat anak melakukan aktivitas permainan.

 Pemain lebih asyik dengan kegiatan permainan itu sendiri daripada tujuan permainan tersebut

Anak saat melakukan aktivitas permainan mereka lebih menyukai permainan dengan berjalan sendiri tanpa melihat apa tujuan dari permainan tersebut.

3) Aktivitas permainan dapat bersifat non literal

Permainan dapat bersifat bebas tanpa adanya peraturan secara khusus, adanya peraturan permainan secara khusus tergantung pada kesepakatan saat melakukan permainan itu.

4) Permainan bersifat bebas dalam aturan-aturan yang dipaksakan dari luar

Dalam beberapa jenis permainan, aturan permainan dibuat sesuai dengan keinginan dan kesepakatan pada saat permainan dilakukan.

5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari para pemainnya

Suatu kegiatan permainan dapat dilakukan ketika seorang pemain aktif dalam mengikuti sebuah permainan. ²⁸

Dalam sebuah permainan harus mempunyai sebuah sifat dan permainan harus dilakukan ketika seorang pemain harus aktif mengikuti permainan yang bertujuan agar dalam sebuah permainan tersebut bisa membuat permainan menjadi menyenangkan dan menggembirakan, dan juga permainan bersifat bebas tanpa adanya paksaan dari suatu pihak, permainan dilakukan oleh anak sesuai dengan minat anak dan tanpa melihat apa dari tujuan permainan tersebut.

.

²⁸ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), 7.7

3. Karakterikstik Permainan

Johan Huizinga mengemukakan bahwa permainan juga mempunyai sebuah karakteristik yang diantaranya adalah:

1) Permainan dilakukan secara bebas dan sukarela

Pada anak-anak sebuah permainan dilakukan sesuai dengan nalurinya dan hanya untuk kesenganan pada anak.

2) Permainan bukan merupakan kehidupan nyata (pura-pura)

Dalam permainan yang dilakukan anak hanya sebuah permainan yang tidak nyata dan anak hanya berperan seperti orang dewasa pada umumnya.

3) Permainan berbeda dengan kehidupan sehari-hari

Permainan yang dilakukan oleh anak hanya bersifat sementara dan berbeda dengan kehidupan sehari-hari seperti pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani seperti makan, tidur, dan bekerja.

4) Permainan memiliki sebuah tujuan

Tujuan dari permainan terletak pada permainan itu sendiri.²⁹

Sebuah permainan memiliki karakteristik masing-masing, pada karakteristik permainan dilakukan secara bebas dan sukarela tanpa ada dorongan dari pihak lain, dan sebuah permainan pasti mempunyai tujuan dari sebuah permainan tersebut, dan juga sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak sangat berbeda dengan orang dewasa.

²⁹ Ibid, 7.10

Permainan yang dilakukan oleh anak hanya bersifat pura-pura dan tidak nyata.

4. Jenis jenis Permainan

Bentuk permainan pada anak sangat bermacam-macam antara satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Adapun Jenis-jenis Permainan menurut Hurlock permainan digolongkan menjadi dua macam, yaitu:

a. Permainan Aktif

Permainan yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan oleh anak sendiri, dan dari kebanyakan anak bermain aktif, banyaknya waktu yang digunakan bermain dan banyaknya kegembiraan yang diperoleh pada anak sangat bervariasi. Kesenangan anak dalam bermain akan timbul sesuai dengan individu pada masingmasing anak.³⁰

Berikut adalah jenis-jenis permainan aktif yang dikemukakan oleh Hurlock sebagai berikut:

1) Permainan Bebas dan Spontan

Permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan bebas secara spontan yang dilakukan pada anak dan pada waktu itu juga, dan permainan bebas spontan ini tidak menggunakan aturan dalam permainan.

2) Permainan Kontruktif

_

30 Ibid, 37

Kegiatan yang dilakukan oleh anak menggunakan bendabenda tertentu yang menghasilkan sebuah karya yang dibentuk oleh anak dalam permainan tersebut. Contohnya permainan lego, balok, dan plastisin.

3) Permainan Khayal/Peran

Permainan yang dilakukan oleh anak yang dalam permainan tersebut mempunyai sebuah aturan, anak bergerak aktif dalam permainan ini dan anak akan lebih merasakan dan terjun langsung tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dalam sebuah permainan.

4) Permainan Mengumpulkan Benda-benda

Dalam permainan ini anak diajak bermain untuk mengumpulkan benda sejenis atau warna sejenis sesuai dengan arahan atau perintah guru atau bisa saja terjadi sesuai dengan minat dari diri anak.

5) Permainan Melakukan Penjelajahan (Eksplorasi)

Permainan Eksplorasi dilakukan secara terencana dan mempunyai aturan. Contohnya permainan anak mengenal dari beberapa macam warna, anak dapat membedakan macam-macam suara.

6) Permainan (games) dan Olahraga

Permainan dan Olahraga merupakan kegiatan yang menggunakan sebuah aturan dan dan persyaratan-persyaratan yang ada.

7) Permainan Musik

Permainan musik tersebut melibatkan gerak fisik otot-otot pada anak, permainan musik tersebut seperti contohnya bermain musik yang diiringi dengan menari.³¹

b. Permainan Pasif

Permainan yang bersifat hiburan semata. Pada permainan pasif tersebut anak tidak ikut serta dalam permainan, anak hanya melihat aktivitas orang lain, seperti contohnya guru membacakan cerita dan anak hanya melihat dari berbagai macam gambar-gambar yang ada.³²

Adapun macam-macam permainan Pasif yang dikemukakan oleh Hurlock sebagai berikut:

1) Membaca

Membaca merupakan permainan pasif yang dilakukan oleh anak, anak biasanya mendengarkan guru dalam membaca dan anak hanya melihat gambar yang ada dalam buku, sehingga anak tidak terlibat langsung dalam permainan ini.

2) Menonton Film

³² M. Fadlillah, *Edutaiment*, 37

³¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2005), 55

Sama halnya dengan menonton film, anak hanya melihat film tersebut dari televisi dan anak tidak terlibat peran langsung dalam permainan tersebut.

3) Mendengarkan Radio

Permainan mendengarkan radio anak tidak ikut langsung dalam permainan ini, anak hanya mendengarkan isi dari radio tesebut. ³³

Bentuk permainan pada anak sangat bermacam-macam antara satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Berikut adalah jenis-jenis permainan Menurut Suyanto:

a. Permainan Fisik

Permainan yang banyak sekali menggunakan kegiatan fisik, kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menggunakan motorik kasarnya dalam bermain seperti contohnya permainan kejar-kejaran.

b. Permainan Lagu Anak-anak

Permainan yang dilakukan menggunakan otot fisik dalam bermain, dan permainan yang dilakukan menggunakan nyanyian dan lagu sambil menggunakan gerakan seperti menari atau berpura-pura menjadi sesuatu dalam permainan tersebut.

c. Permainan Teka-teki dan Berpikir Logis Matematis

Permainan yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif pada anak, permainan yang dilakukan menggunakan seperti

³³ Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, 63

tebakan atayu teka-teki yang membuat anak berfikir dengan logis dan dapat memecahkan suatu masalah dalam permainan tersebut.

Contohnya seperti permainan Menjumlahkan Angka.

d. Permainan dengan Benda-benda

Permainan yang dilakukan menggunakan berbagai macam benda atau objek tertentu yang digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan pada anak.

e. Permainan Bermain Peran

Permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa dan sosial anak dengan lawan mainnya yang membuat anak mempunyai rasa percaya diri dan tanggung jawab pada dirinya dan membuat anak memahami peran-peran yang ada dalam masyarakat. ³⁴

Permainan yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan oleh anak sendiri, dan dari kebanyakan anak bermain aktif, banyaknya waktu yang digunakan bermain dan banyaknya kegembiraan yang diperoleh pada anak sangat bervariasi. Kesenangan anak dalam bermain akan timbul sesuai dengan individu pada masingmasing anak.³⁵

Permainan dilakukan oleh anak untuk melatih fisik dan otot-otot pada anak ketika anak melakukan sebuah permainan.

Permainan juga melatih anak dalam mengembangkan aspek sosial dan

³⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 106

³⁵ Ibid, 37

Bahasa ketika anak sedang bermain dengan teman sebayanya ketika anak sedang mengikuti permainan. Dengan adanya berbagai macam permainan yang dimainkan oleh anak, anak akan merasakan kegembiraan dan merasakan kesengan mengikuti dan mencoba berbagai macam permainan.

5. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Dalam sebuah permainan anak-anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor tentang permainan. Berikut merupakan beberapa macam faktor yang mempengaruhi permaianan anak, diantaranya:

a. Faktor Kesehatan

Sebagai orang tua selalu memperhatikan tentang kesehatan dalam diri anak, dalam sebuah permainan faktor kesehatan sangat mempengaruhi ketika anak sedang bermain. Semakin sehat anak semakin banyak energy yang digunakan untuk bermain aktif, semakin berkurangnya kesehatan pada anak semakin mempengaruhi tenaga dalam anak untuk mengikuti sebuah permainan.

b. Faktor Perkembangan Motorik

Permainan pada setiap usia anak mempengaruhi tentang koordinasi motorik anak. Semua kegiatan yang dilakukan dalam waktu permainan bergantung pada perkembangan motorik anak. Semakin bertambahnya usia anak semakin meningkat perkembangan motorik

dan membuat anak dapat mengendalikan motorik yang baik sehingga dapat terlibat aktif dalam sebuah permainan.

c. Faktor Intelegensi

Pada setiap usia anak kemampuan intelegensi sangat berbedabeda, anak yang pandai dalam melakukan sebuah permainan lebih aktif dalam kegiatan bermain dibandingkan anak yang kurang pandai, dan permainan yang digunakan pada anak yang pandai sangat memperlihatkan bahwa permainan tersebut menunjukkan kecerdikan. Dengan semakin bertambahnya usia permainan yang ditunjukkan semakin beragam, dramatik dan konstruktif.

d. Faktor Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin sangat mempengaruhi sebuah permainan yang dilakukan oleh anak. Permainan yang dilakukan pada anak lakilaki lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Permainan yang dilakukan oleh anak laki-laki lebih menantang dan membuat anak lebih bergerak aktif dibandingkan dengan anak perempuan yang lebih menyukai sebuah permainan yang sederhana dan lembut.

e. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mempengaruhi perkembangan permainan pada anak, lingkungan yang sangat mendukung akan selalu mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi akan mempengaruhi dalam permainan anak dibandingkan dengan lingkungan

yang ramai dan membuata anak merasa nyaman dalam bermain. Lingkungan juga mempengarui gaya permainan yang dilakukan anak.

f. Faktor Status Sosial Ekonomi

Permainan yang digunakan pada anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi anak akan lebih menyukai permainan yang mahal dibandingkan dengan anak yang dari golongan sosial ekonomi menengah kebawah yang lebih menyukai permainan yang sedehana. Permainan yang digunakan juga sangat mempengaruhi perkembangan dalam diri anak sesuai dengan faktor sosial ekonomi yang ada.

g. Faktor Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain bergantung pada waktu bebas yang sedang dimiliki oleh anak. Anak mempunyai waktu luang lebih akan memanfaakan waktunya dengan baik dibandingkan dengan anak yang tidak mempunyai banyak waktu dalam bermain.

h. Faktor Peralatan Permainan

Peralatan permainan yang dimiliki anak sangat mempengaruhi permainannya. Anak yang memiliki banyak permainan lebih mendukung dibandingkan dengan anak yang memiliki lebih sedikit jenis permainan yang digunakan.³⁶

Anak dapat bermain aktif jika dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ada, yang diantaranya faktor kondisi anak yang sehat, faktor lingkungan yang baik dan mendukung, pengendalian motorik yang

³⁶ M. Fadlillah, *Edutaiment*, 38

baik, faktor intelegensi yang baik, status sosial ekonomi yang mendukung dan waktu luang yang baik dalam permainan yang dilakukan oleh anak.

6. Tujuan Permainan Bagi Anak

Sebuah tujuan permainan bagi orang dewasa sangat berbeda dengan tujuan bermain bagi anak. Berikut merupakan tujuan secara umum permainan bagi anak, antara lain:

1) Memberikan pengalaman bergerak

Semakain banyak permainan yang dilakukan anak semakin banyak gerak yang dilakukan oleh anak untuk membantu melatih otototot semakin lentur dan tidak kaku.

2) Meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak

Permainan anak membantu anak dalam mengembangkan pertumbuhan dan juga perkembangan anak, tidak hanya satu permainan saja, bahkan semua permainan yang bergerak aktif akan membantu pertumbungan dan perkembangan anak.

3) Menyalurkan kelebihan tenaga

Pada dasarnya anak memiliki tenaga yang luar biasa dan dari kita melihatnya anak tidak mempunyai rasa lelah, sehingga anak menyalurkan energinya lewat sebuah permainan.

4) Mengisi waktu senggang

Dalam sehari-hari anak memiliki sebuah waktu luang, dan waktu tersebut akan digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan apapun termasuk bermain.

5) Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani

Melalui permainan anak akan bergerak dan dengan anak bergerak akan melancarkan peredaran darah dan metabolisme tubuh secara langsung.

6) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak

Saat melakukan permainan anak akan mengeksplor sebuah lingkungan yang digunakannya untuk bermian, dengan itu anak akan mempunyai rasa ingin tahu yang cukup besar sehingga melalui permainan pengetahuan dan wawasan anak akan bertambah.

7) Menanamkan kerja sama, sikap sosial, dan gotong royong

Permainan juga akan menumbuhkan sikap kerjasama dan sosial pada anak, anak akan bekerja sama dengan timnya dalam melakukan sebuah permainan dan menjaga sikap sportivitas pada saat bermain.³⁷

Menurut Rogers dan Sawyer's mengemukakan nilai-nilai penting dalam permainan bagi anak yaitu: meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, menstimulasi perkembangan dan kemampuan verbal anak, mengembangkan keterampilan sosial, dan merupakan wadah pengekspresian emosi yang baik bagi anak. ³⁸

³⁷ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, *Bermain*, 7.18

³⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 24

Sebuah permainan pasti mempunyai sebuah tujuan, dari sebuah permainan bertujuan untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak, meningkatkan kemampuan *problem solving* dan keterampila sosial pada anak dan juga dengan melakukan sebuah permainan anak dapat menanamkan sikap kerja sama dan gotong royong dan tak lupa juga permainan dapat meningkatkan wawasan pada anak ketika anak sedang melakukan permainan.

7. Manfaat Permainan Bagi Anak

Sebuah permainan pasti mempunyai manfaat bagi anak, berikut merupakan sebuah manfaat permainan secara umum, antara lain:

1) Permainan memicu kreativitas

Menurut Spodek dan Sarcho menyatakan bahwa permainan dapat memicu kreativitas anak dan dengan permainan anak akan lebih kreatif.

2) Permainan membantu anak menanggulangi konflik

Individu setiap anak unik dan anak memiliki egonya masingmasing, dan sering kali anak menjadi pemberontak saat melakukan sesuatu yang keinginanya tidak tercapai. Dengan sebuah permainan anak akan dapat berusaha menahan diri dari kecenderungan pemberontak.

3) Permainan dapat merangsang kecerdasan otak

Permainan sangat membantu anak dalam mengembangkan kognitifnya, seperti permainan memecahkan sebuah masalah anak akan berfikir agar masalah pada permainan tersebuat dapat diselesaikan.

4) Permainan bermanfaat melatih empati

Empati dapat dilatih melalui sebuah permainan, dalam permainan anak akan merasakan sifat tenggang rasa dan membuat anak merasakan dari perasaannya dan menempatkan dirinya dalam berbagai situasi.

5) Permainan mengasah panca indra

Dalam permainan seluruh panca indra anak akan terasah seperti halnya anak akan menyentuh sesuatu yang bertekstur dan panca indranya akan merasakan.

6) Permainan melatih anak melakukan penemuan

Permainan akan memungkinkan anak untuk mengekplor lingkungannya. Melalui kegiatan mencoba hal baru membuat anak melakukan sebuah penemuan baru baginya.³⁹

Menurut Hidayat dan Tatang mengungkapkan bahwa permainan juga bermanfaat bagi anak, antara lain yaitu:

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.

³⁹ Ibid, 719

- c. Permainan menimbulkan semangat kerja, dan persaingat yang sehat.
- d. Permainan membantu anak yang lambat dalam belajar dan rendah motivasi belajarnya.
- e. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.⁴⁰

Sebuah permainan sangat bermanfaat bagi anak khusunya untuk mengembangkan pertumbuhan dan juga perkembangan anak, dan permainan juga bermanfaat membantu anak mengeksplor disekitar lingkungannya, dan permainan juga sangat baik untuk anak dapat mengendalikan dirinya dari sifat pemberontak dan dapat menghilangkan rasa bosan pada anak, sehingga pada dasarnya guru harus membuat sebuah pembelajaran yang berbasis permainan.

B. Tinjauan Tentang Permainan Transportasi Angka



Permainan Transportasi Angka

⁴⁰ Darmadi, *Asyiknya*, 23

1. Pengertian Permainan Transportasi Angka

Permainan Transportasi Angka merupakan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep penjumlahan. Desain permainan yang digunakan oleh guru yaitu anak-anak mencari beberapa gambar alat transportasi sesuai arahan guru dan mengambil gambar yang telah disediakan sesuai jumlahnya masing-masing, dan kemudian anak-anak menempelkan pada papan pintar yang telah disediakan sesuai dengan gambar yang telah diambilnya. Kemudian anak-anak menjumlahkan sesuai gambar yang telah ditempelkan pada papan pintar tersebut. Dengan permainan Transportasi Angka ini, anak-anak juga dapat mengembangkan kognitifnya dan dapat mengenal berbagai macam angka 1-10.

Kata transportasi berasal dari bahasa latin yaitu *transportare* yang mana *trans* berarti mengangkat atau membawa. Jadi transportasi adalah sebuah sarana dalam membawa suatu benda dari satu tempat ke tempat yang lain. Menurut Salim transportasi adalah kegiatan pemindahan barang dan penumpang dari suatu tempat ke tempat lain. Dalam transportasi ada dua unsur yang terpenting yaitu pemindahan/pergerakan *(movement)* dan secara fisik mengubah tempat dari barang *(comoditi)* dan penumpang ke tempat lain. ⁴¹

Permainan Transportasi angka merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan anak tentang macammacam alat transportasi dan juga digunakan untuk menentukan jumlah

⁴¹ Andriansyah, *Manajemen Transportasi dalam Kajian dan Teori* (Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama, 2015), 1

angka yang terdapat pada gambar alat transportasi. Permainan Transportasi angka juga digunakan sebagai media untuk mengembangkan konsep penjumlahan untuk anak, dengan permainan yang menyenangkan.

Standart yang ada pada RA Perwanida Rejoso Nganjuk mengenai implementasi permainan transportasi angka antara lain:

- a. Implementasi dikatakan bagus jika guru sudah mengimplementasikan permainan transportasi angka dalam pembelajaran penjumlahan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada sekolah, seperti guru mengondisikan anak-anak sebelum pembelajaran, guru menyiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan, guru menyuruh anak-anak berhitung satu sampai sepuluh sebelum pembelajaran dilakukan.
- b. Implementasi dikatakan cukup jika guru hanya sebagian dalam mengimplementasikan permainan transportasi angka dalam pembelajaran penjumlahan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada sekolah, seperti guru mengondisikan anak-anak sebelum pembelajaran, guru menyiapkan permainan sebelum dimulai.
- c. Implementasi dikatakan kurang jika guru mengimplementasikan permainan transportasi angka dalam pembelajaran penjumlahan tidak sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada sekolah, seperti guru tidak melakukan pembiasaan yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 42

⁴² Standart Implementasi RA Perwanida Rejoso Nganjuk

2. Cara Membuat Permainan Transportasi Angka

Adapun cara membuat Permainan Transportasi Angka yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan Konsep Penjumlahan untuk anak yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat Permainan Tranportasi
 Angka:
 - 1) Kertas Karton
 - 2) Gabus
 - 3) Kertas Manila
 - 4) Krayon
 - 5) Lem Kayu
 - 6) Paku Push Pin
 - 7) Gambar Transportasi Angka
 - 8) Gambar angka
- b. Alat-alat yang digunakan untuk membuat Permainan TranportasiAngka:
 - 1) Gunting
 - 2) Cutter
 - 3) Penggaris
 - 4) Pensil
 - 5) Penghapus
 - 6) Spidol
- c. Cara membuat Permainan Transportasi Angka

- Buatlah kerangka membentuk kotak pada kertas karton yang sudah ada, ukur sesuai ukuran yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.
- Potong juga gabus sesuai dengan ukuran kertas karton yang tadi sudah dibentuk.
- 3) Potong juga kertas manila sesuai dengan ukuran kertas karton yang tadi sudah dibentuk.
- 4) Tempelkan gabus menggunakan lem kayu pada potongan kertas karton.
- 5) Gambar macam-macam trasportasi pada kertas manila menggunakan pensil dan kemudian warnai menngunakan krayon.
- 6) Potong kertas karton membentuk ukuran kertas A4.
- 7) Siapkan kertas yang sudah di print dengan gambar macam-macam alat transportasi dan jumlah angka pada gambar transportasi.
- 8) Tempelkan kertas yang sudah ada gambar alat transportasi tersebut pada kertas karton.
- 9) Potong juga kertas karton membentuk persegi.
- 10) Tempelkan juga kertas yang sudah ada gambar angka pada kertas karton yang telah dipotong bentuk persegi.
- 11) Berikan sebuah lubang disisi tengan gambar alat transportasi dan juga gambar angka.
- 12) Potong gabus membentuk simbol + dan = kemudian tempelkan pada papan pintar.

 Tempelkan paku push pin pada papan pintar yang sudah dibuat tadi.

3. Langkah-langkah Menggunakan Permainan Transportasi Angka

Cara bermain menggunakan Permainan Transportasi Angka antara lain:

- a. Guru menyiapkan permainan transportasi angka dan juga termasuk bermacam-macam gambar alat transportasi dan juga angka.
- b. Guru memanggil salah satu anak yang berani mau kedepan mengikuti permainan transportasi angka.
- c. Kemudian guru bercerita dan anak mengambil sebuah gambar transportasi beserta jumlahnya sesuai dengan angka yang guru ucapkan.
- d. Dan kemudian tempelkan gambar yang sudah diambil pada papan pintar dengan cara menggantungkan pada paku push pin.
- e. Guru memberikan isyarat lagi gambar alat transportasi dengan angka dan anak menempelkan lagi ke papan pintar.
- f. Kemudian anak menghitung gambar yang sudah mereka tempelkan tadi pada papan pintar.
- g. Anak mencari pada tumpukan angka sesuai dengan jumlah gambar yang telah mereka hitung tadi.
- h. Angka yang sudah mereka temukan kemudian ditempelkan pada papan pintar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Transportasi Angka

Pada permainan transportasi angka ini mempunyai kelebihan dan juga kekurangan. Adapun Kelebihan dari Permainan Transportasi Angka antara lain:

- a. Papan permainan bisa dibuat sendiri oleh guru.
- b. Dalam menggunakan alat permainan sangat aman untuk anak.
- c. Permainannya yang menarik menggunakan gambar yang membuat anak te rtarik pada media yang digunakan.
- d. Dapat memusatkan perhatian anak pada objek yang digunakan.
- e. Dapat melatih kognitif anak dengan mencari macam-macam gambar alat transportasi.
- f. Tempelan pada papan pintar yang digunakan dapat dipindah-pindah.

Pada permainan transportasi angka ini mempunyai kelebihan dan pastinya juga mempunyai kekurangan. Adapun Kekurangan dari Permainan Transportasi Angka antara lain:

- a. Bahan utama yang digunakan adalah kertas karton jadi dalam pembuatan membutuhkan waktu yang sangat lama.
- b. Jika permainan yang dilakukan terlalu lama bisa membuat anak merasa bosan.
- Mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik, karena bahan yang digunakan dari kertas.
- d. Tempelan yang digunakan bisa sering lepas apabila tidak berhati-hati ketika menggunakan.

Pada sebuah permainan transportasi angka selalu mempunyai kelebihan dan juga kekurangan, dari kelebihan permainan ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kognitifnya dan membuat anak dapat bergerak aktif dalam mengikuti sebuah permainan yang dilakukan. Dari kekurangan permainan tersebut membuat anak menjadi merasakan bosan ketika permainan yang dilakukan cukup lama.

5. Keterkaitan Permaianan Transportasi Angka dengan Konsep Penjumlahan

Permainan Transportasi Angka yang di desain dalam bentuk gambar transportasi yang disusun menjadi satu menunjukkan berapa jumlah gambar alat transportasi yang nantinya akan memudahkan anak dalam proses berhitung dan menjumlahkan gambar alat transportasi. Sehingga dengan media gambar anak akan lebih mudah mencari gambar yang sesuai dengan jumlah angka yang nanti akan ditempelkan pada papan pintar yang sudah disediakan.

Permainan Transportasi angka ini dipilih karena desainnya yang unik dan untuk memudahkan anak dalam belajar menjumlahkan menggunakan media gambar dan membuat anak akan lebih senang dengan cara bermain. Untuk mengembangkan konsep penjumlahan pada anak harus menggunakan dengan cara bermain yang menyenangkan dan membuat anak nyaman mengikuti pelajaran yang diberikan.

Menurut Moeslihatoen dengan bermain anak dapat menyalurkan dan kepuasan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.⁴³

Permainan transportasi angka digunakan untuk melatih anak dalam mengembangkan pembelajaran tentang penjumlahan. Dengan adanya permainan tersebut dapat mendukung anak dalam belajar penjumlahan dengan mudah. Desain permainan yang digunakan dapat membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung.

C. Tinjauan Tentang Konsep Penjumlahan

1. Pengertian Penjumlahan

Menurut Permendikbud 137 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada Usia 5-6 Tahun sebagai berikut:

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).⁴⁴

Sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh Permendikbud 137 dinyatakan bahwa pembelajaran mengenai tentang matematika terutama penjumlahan pada anak TK B hanya menggunakan angka 1-10 dan

⁴³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak*, 103

⁴⁴ Permendikbud No. 137 Tahun 2014

pembelajaran yang digunakan tidak terlepas dengan adanya simbol dan gambar yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk anak.

Penjumlahan adalah salah satu operasi aritmatika dasar.

Penjumlahan merupakan penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang merupakan jumlah.⁴⁵

Penjumlahan merupakan sebuah penjumlahan yang pertama kali sudah diajarkan oleh anak ketika anak masih belummneginjak pada bangku sekolah. Penjumlahan tidak hanya diajarkan di sekolah saja, penjumlahan juga diajarkan pada anak ketika anak terjun langsung di lingkungan masyarakat.

Penjumlahan bagi peserta didik dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti membilang dengan menggelompokkan, menyusun gambar atau balok dan dengan cara biasa menggunakan jari tangan. Penjumlahan juga dapat dilakukan menggunakan soal cerita dengan menggunakan kata yang sesuai dengan jenjang usia anak usia dini. Dan penjumlahan juga bisa dilakukan menggunakan metode bernyanyi yang membuat anak akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Tahapan Kemampuan Penjumlahan Pada Anak Kelompok B adalah:

- 1) Anak mampu menyebutkan angka 1-10.
- 2) Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

⁴⁵ Dadi Supriadi, *Matrik: Menjadikan Matematika Lebih Mudah dan Menyenangkan*, (Bandung: NUANSA, 2013), 30

3) Anak mampu menjumlahkan angka 1-10.46

Tabel 2.1 Contoh Penilaian Kemampuan Menjumlahkan Pada Anak⁴⁷

No.	Nama	Kri	teria P	enilai	an	Kriteria Penilaian			Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB	ВВ	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
				-/									
				A									
			V . A	79									
			A CONTRACTOR										

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

Berikut merupakan tabel penilaian kemampuan menjumlahkan pada anak kelompok B, tabel tersebut digunakan sebagai ukuran bahwa anak sudah mencapai kriteria penilaian yang diinginkan atau belum.

2. Macam-macam Bentuk Penjumlahan

a. Penjumlahan pada Bilangan Bulat

Bilangan bulat merupakan sebuah gabungan dari himpunan asli dan himpunan cacah. Himpunan bulat merupakan sebuah himpunan bilangan asli misalnya (1,2,3,4..).⁴⁸

b. Penjumlahan pada Bilangan Pecahan Biasa

⁴⁶ Tahapan Kemampuan Penjumlahan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

⁴⁷ Anik Lestariningrum, *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara, 2017), 98

⁴⁸ A. Saeful Hamdani dkk, (LAPIS PGMI: Matematika 2), (Surabaya: Aprinta, 2009), 10

Sebuah bilangan yang lambangnya terdiri dari bilangan bulat a dan bilangan bulat b.

c. Penjumlahan pada Bilangan Desimal

Bilangan desimal merupakan sistem bilangan yang mempunyai 10 macam angka misalnya (0,1,2,3,4,5,6,7,8 dan 9).⁴⁹

Penjumlahan pada anak harus sudah diajarkan ketika anak sebelum menginjak pada bangku sekolah. Orang tua memberikan sebuah pembelajaran mengenai penjumlahan ketika anak belajar berhitung. Belajar mengenai penjumlahan yang kompleks diajarkan oleh guru ketika anak sudah duduk bangku sekolah, akan tetapi pembelajaran penjumlahan yang dilakukan oleh guru tidak lepas dari sebuah permainan, dan guru juga mengajarkan dengan menggunakan media yang menarik. Penjumlahan pada anak TK yang diajarkan menggunakan sebuah operasi penjumlahan bilangan bulat atau bilangan asli seperti penjumlahan angka 1-10.

3. Faktor Penjumlahan Pada Anak Usia Dini

Dalam sebuah pembelajaran penjumlahan pada anak mempunyai beberapa macam faktor, antara lain:

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan sangat mempengaruhi sebuah perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran khususnya belajar

⁴⁹ Ibid, 12

tentang penjumlahan. Orangtua harus memberikan sebuah dukungan dan juga sebuah bimbingan agar tingkat konsentrasi anak dalam mengikuti sebuah pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

b. Faktor Kepercayaan Diri

Faktor ini sudah mulai muncul dan kelihatan ketika anak mulai masuk pada bangku sekolah, dari sini guru sudah bisa melihat kesiapan anak dalam mengikuti sebuah pembelajaran. Untuk belajar penjumlahan faktor kepercayaan diri anak harus muncul dengan sendirinya tanpa dukungan dari orang tua. ⁵⁰

Dalam faktor lingkungan dan juga faktor kepercayaan diri anak sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran mengenai penjumlahan. Faktor lingkungan berperan penting dalam perkembangan anak pada sebuah pembelajaran. kepercayaan diri anak harus muncul dari anak itu sendiri tanpa adanya dukungan dari guru maupun orang tua.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumnya telah dilakukan penelitian yang membahas tentang Konsep Penjumlahan. Namun, penelitian ini berbeda

⁵⁰ Kompasiana, *Operasi Hitung Pada Bilangan Bulat*, (https://www.google.com/amps/s/www.kompasiana.com/amp/masjoker/operasi-hitung-pada-bilangan-bulat-5509011c8133115a4fb1e15e, Diakses pada 7 Desember 2019. Pukul 10.03

dengan penelitian yang terdahulu. Dalam penelitian ini lebih berfokuskan pada Implementasi Pengembangan Konsep Penjumlahan melalui Permainan.

Sampai saat ini peneliti belum menemukan sebuah karya tulis yang mengenai "Implementasi Permainan Transportasi Angka dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk." Penelitian tersebut antara lain:

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Endah Purwanti pada Jurnalnya dengan Judul "Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan 1-20 Menggunakan Media Manik-Manik Sedotan Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Punjul II Tulungagung" dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media manik-manik sedotan dapat meningkatkan kemampuan menjumlahkan bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Punjul II Tulungagung.⁵¹

Dari beberapa penelitian di atas bahwa penelitian yang dilakukan oleh Endah Purwanti dengan judul Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan 1-20 Menggunakan Media Manik-Manik Sedotan berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, penelitian tersebut mempunyai perbedaan pada media yang digunakan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Puji Astuti pada Skripsinya dengan judul "Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok B Di TK Trisula Perwari IV Semangkak Klaten" dan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan

-

⁵¹ Endah Purwanti, Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan 1-20 Menggunakan Media Manik-Manik Sedotan Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Punjul II Tulungagung (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini), 7

kereta bernomor dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak Kelompok B.⁵²

Dan penelitian yang dilakukan oleh Puji Astuti pada Skripsinya dengan judul Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Kereta Bernomor berbeda juga dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berbedaan terletak pada permainan yang digunakan. Peneliti menggunakan sebuah permainan transportasi angka dan Puji menggunakan permainan kereta bernomor untuk penelitiannya tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Desi Mariani pada Skripsinya dengan judul "Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Raudhatul Atfhal Al-Kamal Jln Tegal Sari Lau Dendang" penggunaan media pembelajaran kartu gambar angka memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak kelas B di Raudhatul Atfhal Al Kamal Jln Tegal Sari Lau Dendang.⁵³

Berbeda juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Desi Mariani dengan judul Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti, Desi Mariani menggunakan media kartu gambar dan

⁵² Puji Astuti, Skripsi: *Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok B Di TK Trisula Perwari IV Semangkak Klaten* (Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), 10

45

Desi Mariani, Skripsi: Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Raudhatul Atfhal Al-Kamal Jln Tegal Sari Lau Dendang (Medan: UIN Sumatra Utara, 2018), 61

peneliti menggunakan permainan dalam mengembangkan konsep penjumlahan.

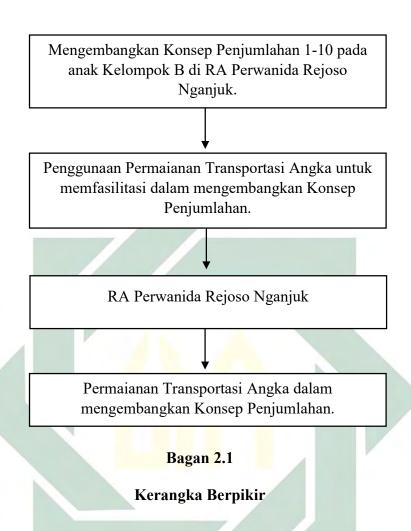
Dari penelitian di atas merupakan karya yang asli dan belum ada pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dan dari penelitian diatas ada perbedaan pada penggunaan media yang digunakan, pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan sebuah Permainan Transportasi Angka yang terkait dalam mengembangkan Konsep Penjumlahan.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis tentang perurutan dan variabel yang akan diteliti.⁵⁴

Dalam kerangka berpikir tersebut peneliti akan membuat sebuah bagan yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam sebuah kerangka berpikir ini. Dengan diberikannya sebuah bagan akan memudahkan dan juga lebih rinci dan tidak memakan kata-kata yang sangat banyak. Dengan adanya bagan tersebut peneliti membuat bagan secara rinci dan jelas yang membuat pembaca lebih memahami dari isi kerangka berpikir tersebut. Seperti yang sudah dikatakan di atas bagannya sebagai berikut:

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2015), 60



Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat disimpulkan bahwa Rentang usia 5-6 tahun masa dimana usia yang tepat dalam mengembangkan anak sebuah pembelajaran tentang konsep penjumlahan melalui kegiatan permainan yang menarik. Seperti yang dilakukan oleh RA Perwanida Rejoso Nganjuk untuk mengasah kognitif, fisik motorik, dan sosial emosioanl guru menggunakan permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak.

Permainan transportasi angka digunakan oleh sekolah RA
Perwanida rejoso sebagai fasilitas anak-anak dalam mengembangkan konsep

penjumlahan, sehingga disini permainan tersebut digunakan agar anak mampu dengan mudah belajar penjumlahan menggunakan permainan.

Permainan yang dilakukan disesuaikan pada kemampuan usia anak, sehingga guru tidak sembarangan dalam menggunakan media untuk mengembangkan konsep penjumlahan. Guru mendesain permainan yang menarik agar anak merasa senang ketika mengikuti pembelajaran. Seperti kerangka berpikir diatas guru menggunakan permaianan transportasi angka untuk mengembangkan konsep penjumkahan, desain permainan yang digunakan sangat menarik dan membuat anak akan lebih bersemnagat dalam belajar.

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan paparan diatas peneliti berupaya untuk melakukan penelitian secara rinci, jelas dan bisa mendapatkan data secara lengkap pada fokus yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan Metode Deskriptif Kualitatif karena peneliti akan melaporkan hasil penelitian yang berupa deskripsi dan akan menjelaskan hasil penelitian tentang Implementasi Permainan Transportasi Angka dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan. Menurut Brogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy Moleong penelitain kualitatif adalah langkah-langkah penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif dan ditulis menggunakan kata-kata yang diperoleh secara lisan maupun tertulis dari objek yang akan diteliti. ⁵⁵

Dan menurut Hadi dan Haryanto penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode observasi, wawancara, analisis isi, dan metode pengumpulan data lainnya.⁵⁶

Sesuai dengan judul peneliti, maka peneliti akan berusaha menggambarkan dan meguraikan penelitian dengan jelas dan rinci mengenai Mengembangkan Konsep Penjumlahan pada Kelompok B di RA Perwanida Rejoso. Pada penelitian kali ini peneliti menguraikan menggunakan kata-kata

⁵⁵ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004). 3

⁵⁶ Ade Irma Khairan, Metode Penelitian Kualitatif Case Study (Jakarta: CV. Trans Info Media, 2019), 2

dan kalimat, dan tidak menggunakan angka, sehingga dapat memperjelas hasil yang diperoleh waktu penelitian dilakukan.

B. Sumber Data/ Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperolah. Sumber data utama (primer) dalam penelitian kualitatif ialah katakata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan (sekunder) seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dll. ⁵⁷

Dalam penelitian ini data-data yang diperlukan dan diperoleh dari dua sumber yaitu:

- a. Data primer adalah pengambilan data yang dilakukan dengan cara Observasi, Wawancara, ataupun dokumentasi dan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan bagaimana pengembangan Permainan Transportasi Angka dalam mengembangkan Konsep Penjumlahan pada siswa kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.
- b. Sumber data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer yang data tersebut sudah diolah oleh pihak lain dan diperoleh melalui dokumentasi pada RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan juga dokumentasi dalam pengumpulan data. Peneliti menggunakan teknik wawancara yang dimaksud adalah ucapan atau tindakan

⁵⁷ Ibid, 157

seseorang bertatap muka dan memberikan beberapa pertanyaan yang akan dijadikan sebagain sumber data tertulis maupun dalam bentuk dokumentasi.

Sasaran sebagai subjek yang dilakukan oleh peneliti diantaranya Kepala RA, dan juga Guru Kelompok B RA Perwanida Rejoso, karena fokus penelitian ini adalah kegiatan mengembangkan konsep penjumlahan menggunakan Permainan Transportasi Angka Dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dapat dilakukan dengan cara Observasi (Pengamatan), Wawancara (Interview), dan Dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan langsung oleh guru dan peserta didik pada suatu proses pembelajaran secara langsung. Teknik ini dilakukan oleh peneliti secara langsung terhadap objek yang akan diamati. 58

Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran guru dengan siswa menggunakan permainan transportasi angka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terfokus yang berkaitan dengan:

⁵⁸ Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 51

- a. Pengembangan penerapan permainan transportasi angka
- b. Objek peneliti yaitu kelompok B di Ra Perwanida Rejoso Nganjuk
- c. Lokasi penelitian dan profil sekolah yang diteliti
- d. Tujuan dari menggunakan permainan transportasi angka
- e. Faktor pendukung dan penghambat dari permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan.

Peneliti tidak lupa juga akan menyiapkan sebuah peralatan berupa kamera, HP, dan catatan untuk mencatat sesuatu yang dianggap penting waktu penelitian berlangsung.

INSTRUMEN OBSERVASI PERMAINAN TRANSPORTASI ANGKA

Hari/Tanggal :	
Waktu:	
Tempat:	

No.	Indikator Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Penerapan Permainan Transportasi			
	1. Guru menerapkan permainan			
	transportasi angka sesuai dengan			
	usia anak dan sesuai dengan			
	kurikulum/STTPA.			
	2. Guru membuat permainan untuk			

No.	Indikator Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
	mengembangkan aspek kognitif dan			
	fisik motorik anak.			
	3. Guru membuat permainan			
	transportasi menunjang anak lebih			
	bersemangat dalam belajar.			
B.	Media yang digunakan.			
	1. Media yang digunakan aman untuk	$\overline{}$		
	anak.			
	2. Media yang ti <mark>dak mu</mark> dah rusak.			
C.	Proses Pembelajaran Permainan			
	Transportasi A <mark>ng</mark> ka.			
	1. Guru menguasai materi	4		
	pembelajaran tentang permainan			
	transportasi angka.			
	2. Guru menggunakan Bahasa yang			
	tepat dan dipahami oleh anak.			
	3. Guru selalu melakukan penilaian			
	proses pembelajaran menggunakan			
	permainan transportasi angka.			
D.	Proses Menggunakan Permainan			
	Transportasi Angka			
	1. Guru menyiapkan permainan			

No.		Indikator Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
		transportasi angka.			
	2.	Guru memulai permainan dengan			
		bercerita tentang jumlah angka pada			
		gambar alat transportasi.			
	3.	Anak menghitung jumlah gambar			
	1	alat trasportasi yang dipegang oleh			
		guru.			
	4.	Guru menempelkan pada papan			
		pintar yang sudah disediakan.			

INSTRUMEN OBS<mark>ERVASI MENG</mark>EM<mark>BA</mark>NGKAN KONSEP PENJUMLAHAN

Hari/Tanggal :	
Waktu :	
Tempat :	

No.	Indikator Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
A.	Kemampuan awal dalam penjumlahan.			
	Anak dapat menyebutkan angka			
	1-10.			
	2. Anak dapat menjumlahkan bilangan			

	angka 1-10.
	3. Anak dapat melakukan penjumlahan
	sendiri tanpa bantuan.
B.	Variasi permainan dalam
	mengembangkan penjumlahan.
	1. Guru menerapkan permainan lain
	dalam mengembangkan konsep
	penjumlahan.
	2. Guru memiliki permainan yang
	menarik <mark>dalam</mark> pe <mark>mbela</mark> jaran
	penjumlah <mark>an</mark> .
C.	Memiliki daya konsentrasi.
	1. Anak fokus dalam kegiatan
	pembelajaran penjumlahan.
	2. Guru selalu melakukan kegiatan
	tanya jawab dengan siswa.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan dengan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara percakapan dan memberikan sebuah pertanyaan sambil bertatap muka. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara *(interviewer)* yang mengajukan pertanyaan dan *Informan* yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan.⁵⁹

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara mengenai Implementasi Permainan Tranportasi Angka Dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan dengan permasalah kurangnya tingkat pembelajaran mengenai pembelajaran penjumlahan pada anak

Peneliti akan memperoleh sebuah informasi dalam penelitiannya melalui informan yang diantaranya:

- a. Kepala Sekolah RA Perwanida Rejoso Nganjuk
- b. Guru Kelompok B di RA Perwanida Rejoso Nganjuk

INSTRUMEN WAWANCARA

Tempat Wawancara: Kantor RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Hari/ Tanggal

Subjek/ Informan : Kepala Sekolah

Waktu :

- 1. Bagaimana tanggapan ibu mengenai adanya penerapan permainan Transportasi Angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan?
- 2. Apakah ada kegiatan lain yang menunjang dalam pembelajaran penjumlahan pada anak di dalam kelas?

⁵⁹ Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian, 6

- 3. Apa faktor pendukung dengan dibuatnya sebuah permainan transportasi angka?
- 4. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari adanya permainan transportasi angka?
- 5. Bagaimana respon siswa dengan adanya permainan transportasi angka untuk belajar penjumlahan?
- 6. Bagaimana cara ibu mengetahui proses pembelajaran di setiap kelas menggunakan permainan transportasi angka?

INSTRUMEN WAWANCARA

Tempat Wawancara:

Hari/ Tanggal

Subjek/Informan: Guru Kelas

Waktu

- 1. Bagaimana menurut ibu tentang adanya sebuah permainan transportasi angka?
- 2. Apakah ada kegiatan lain yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran mengembangkan konsep penjumlahan pada anak?
- 3. Apa faktor pendukung yang mendasari dibuatnya sebuah permainan transportasi angka?

57

- 4. Bagaimana respon setiap siswa di dalam kelas dengan adanya permainan transportasi angka?
- 5. Bagaimana kemampuan anak menggunakan permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan?
- 6. Bagaimana cara ibu menghadapi anak yang berkesulitan belajar penjumlahan?

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu tindakan untuk mengumpulkan data peristiwa diperoleh sebagai bukti tentang yang yang telah didokumentasikan atau alat untuk mencari data variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda, dan sebagainya.⁶⁰

Melalui metode dokumentasi penulis memperoleh data dari dokumen-dokumen yang ada di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

D. Teknik Analisis Data

Menurut Lofland yang dikutip oleh Lexy Moleong, menjelaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah dalam bentuk kata-kata atau ucapan dari perilaku manusia-manusia yang diamati dalam penelitian ini. 61 Teknis analisis data yang telah diperoleh dari hasil Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi kemudian diatur secara sistematis oleh peneliti

⁶⁰ HE. Mulyasa, Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

⁶¹ Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian), 112

untuk menambah pemahaman peneliti, dan peneliti menggunakan teknis analisa deskripsi kualitatif.

Menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis pengumpulan data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. ⁶² Untuk dapat memberikan gambaran data hasil penelitian maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting sesuai tema.⁶³ Reduksi data merupakan proses analisis yang dilakukan dilapangan secara terus menerus yang lebih memfokuskan pada objek yang nanti akan diteliti.

2. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data akan dilakukan setelah proses reduksi data, penyajian data ini peneliti akan menyampaikan dengan cara mendiskripsikan secara detail tentang keadaan yang ada dilapangan.

3. Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification)

Dalam verifikasi data yang diperoleh peneliti dari reduksi data dan penyajian data yang nantinya akan ditarik sebuah kesimpulan yang didapat dari lapangan.

.

⁶² Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: CV Alfabeta, 2010), 91

⁶³ Ibid, 93

E. Teknik Penguji Keabsahan Data

Penelitian Kualitatif dijadikan oleh peneliti sebagai instrument utama dalam memperoleh data. Dalam penelitian ini uji keabsahan data dilakukan dengan metode triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari satu pihak yang harus di cek kebenarannya dengan bebagai cara dan berbagai waktu. Dalam triangulasi terdapat triangulasi sumber data, triangulasi metode pengumpulan data, dan triangulasi waktu pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan tiga macam triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu. Pengertian dari ketiga triangulasi yaitu sebagai berikut:

- Triangulasi sumber peneliti mengecek dan membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa sumber atau lebih dari satu orang. Teknik ini dilakukan untuk memperbanyak informasi mengenai subjek yang diteliti. Kemudian data dianalisis dan ditarik kesimpulan. ⁶⁶
- Triangulasi metode, teknik analisis dari sumber data yang sama dengan metode yang berbeda.
- 3. Triangulasi waktu, triangulasi yang sangat mempengaruhi perolehan data.
 Triangulasi waktu dilakukan pada saat waktu yang sangat tepat ketika peneliti melakukan penelotian di lapangan.

⁶⁴ Ibid, 127

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2014), 273

⁶⁶ Ade Irma Khairan, Metode Penelitian, 47

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Raudhatul Athfal (RA) Perwanida ini semula bernama Taman Kanak-kanan Perwanida. RA Perwanida ini didirikan oleh seorang pemuka Agama di Kecamatan Rejoso yang bernama Bapak Ahmad Damsuki dibantu dua tokoh masyarakat yang bernama Bapak Sulbani dan Bapak Marji'un pada tanggal 9 Januari 1978. RA Perwanida didirikan di Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk dengan tujuan mendidik dan mencetak anak-anak Pra sekolah sehingga nantinya menjadi anak yang Sholeh dan Sholehah sesuai dengan tuntutan Agama Islam.

Sejak berdirinya samapi sekarang di samping ada perubahan pengurus dan juga ada perubahan nama antara lain sebagai berikut:

- a. Pada tahun 1978, Pendidikan Taman Kanan-kanak ini berdiri dengan nama TK Perwanida.
- b. Tahun 1984, TK Perwanida telah menerima Piagam terdaftar dari Kantor Departemen Agama Propinsi Jawa Timur Nomor: W.m 06.02/526/Ket/1984, yang ditanda tangani oleh Bapak Drs Abdul Fatah.
- c. Pada tahun 1985 nama TK Perwanida dirubah dengan Raudhatul Athfal(RA) Perwanida.
- d. Pada tahun 1986 di Kecamatan Rejoso berdiri lagi RA yang baru, maka
 RA yang ada disini berubah menjadi RA Perwanida I.

Tahun 1978 sampai tahun 1985 kegiatan Pendidikan masih berlangsung digedung MTS karena belum memiliki gedung sendiri. Tahun 1985 atas perjuangan para pengurus dapat mendirikan gedung yang berlokasi di sebelah Masjid. Namun, karena menurut mufakat para pengurus RA maupun MTS, RA lebih baik tetap menempati gedung yang lama, maka MTS dipindahkan ke Utara Masjid, dan gedung yang lama resmi menjadi milik RA Perwanida I. ⁶⁷

2. Visi, Misi dan Tujuan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

a. Visi RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Berakhlaqul Karimah, Mandiri, Kreatif dan Berprestasi.

- b. Misi RA Perwanida Rejoso Nganjuk
 - Membina peserta didik menjadi generasi yang berkepribadian baik dan islami.
 - Membekali peserta didik dengan pengetahuan keterampilan dan sikap yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah dasar.
 - 3) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan komponen lain di sekolah sebagai upaya menyediakan sarana dan prasarana layanan-layanan yang optimal.
 - 4) Dakwah melalui lembaga pendidikan.

⁶⁷ Selayang Pandang RA Perwanida Rejoso Nganjuk

c. Tujuan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

- Membangun landasan bagi berkembangnya peserta didik agar menjadi orang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dengan lingkungan bermain yang edukatif.

3. Letak Geografis RA Perwanida Rejoso Nganjuk

RA Perwanida ini terletak di jalan raya PUD di DS. Banjarejo, Kec. Rejoso, Kab. Nganjuk. RA Perwanida ini tempatnya yang begitu strategis mudah dicari, karena dekat dengan jalan raya, dan RA Perwanida tersebut terletak 1 kompleks dengan KUA Rejoso, MTS AL-Huda Rejoso, dan juga Masjid AL-Huda Rejoso. RA Perwanida ini mempunyai 9 ruang kelas pembelajaran, dan 1 kantor kepala sekolah, dan juga mempunyai 3 ruang kamar mandi. RA ini mempunyai halaman sekolah yang sangat luas dan jadi satu juga dengan halaman sekolah MTS AL-Huda rejoso dan juga satu halaman dengan Masjid AL-Huda. RA Perwanida ini mempunyai halaman untuk bermain outdor yang sangat luas dan bisa digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

4. Struktur Kepengurusan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

KETUA YAYASAN Jarot, S.Pd **PEMBINA KETUA DEWAN** Djumiari, S.Pd Ika P, S.Pd **KEPALA SEKOLAH** Ajar Akhidah, S.Pd **GURU PAUD GURU KELOMPOK GURU KELOMPOK GURU PAUD** Amim N, S.Pd Riza F, S.Pd Setya Dewi, S.PdI Nurul Aini, A.Ma **GURU GURU GURU GURU** Santi Lupita Kintan Novita Nur R, S.Pd Silviana W, S.Pd **GURU GURU GURU GURU** Siti Amini, S.Pd Musfirotul Azizah, Nur Fitriana, S.Pd Beti, S.Pd **SISWA SATPAM PAGUYUBAN**

Tabel 4.1 Struktur Kepengurusan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

5. Data Pendidik dan tenaga kependidikan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Tabel 4.2 Tabel Data Pendidik dan tenaga kependidikan RA Perwanida Rejoso Nganjuk

NAMA	JABATAN
Ajar Akhidah, S.Pd.I	Kepala Sekolah
Nurul Aini, A.Ma	Guru Kelompok B2
Silviana W, S.Pd	Guru Kelompok B1
Nur Hidayah F, S.Pd	Guru Kelompok B3
Nur Rochmah, S.Pd	Guru Kelompok A2
Musfirotul Azizah, A.Ma	Guru Kelompok A4
Setya Dewi Puspitasari, S.Pd.I	Guru Kelompok A1
Beti Wahyuningtyas, S.Pd	Guru Kelompok A3
Amim Nafi'ah, S.Pd	Guru PAUD Shofa
Kintan Novita	Gur <mark>u P</mark> AUD Shofa
Riza Fatimatus, S.Pd	Gur <mark>u P</mark> AUD Marwa
Siti Amini	Gur <mark>u P</mark> AUD Marwa
Santi Lupita	Guru PAUD Marwa
Suprianto	Satpam

6. Data Jumlah Siswa RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Tabel 4.3 Tabel Data Jumlah Siswa RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Kelas	Jumlah Murid
PAUD SHOFA	24
PAUD MARWA	32
A1	19
A2	21
A3	19
A4	17

Kelas	Jumlah Murid
B1	25
B2	27
В3	24
JUMLAH	208

B. Hasil Penelitian

1. Implementasi Permainan Transportasi Angka Dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Pembelajaran dalam mengembangkan konsep penjumlahan di RA Perwanida dilakukan khusus untuk anak kelompok B, kegiatan dilakukan karena setelah anak memasuki sekolah dasar (SD) harus sudah bisa belajar tentang penjumlahan, pembelajaran tersebut menggunakan berbagai macam kegiatan yang tidak terlepas dari sebuah permainan yang membuat anak menjadi lebih giat dalam belajar dan bersemangat, dan juga terkadang guru hanya menggunakan sebuah tangan dan mengajarkan anak belajar penjumlahan menggunakan sistem berhitung dalam hati.

Seiring dengan berjalannya waktu guru membuat sebuah kegiatan yang memudahkan anak untuk belajar mengenai penjumlahan, guru membuat berbagai macam media yang menunjang anak lebih mudah belajar penjumlahan dan juga kegiatan yang dilakukan tidak terlepas dari sebuah permainan. Guru membuat pembelajaran tentang penjumlahan menggunakan sebuah permainan, dan permainan yang digunakan sesuai dengan usia anak

dan juga sesuai dengan STTPA/kurikulum yang telah ditetapkan. Disini guru juga selalu membuat permainan yang menunjang anak lebih bersemangat dalam belajar dan membuat situasi yang menjadikan anak akan lebih bersemngat dalam belajar, guru selalu mendesain permainan dengan sebuah nyanyian.

Guru membuat media permainan yang tidak mudah rusak dan aman digunakan oleh anak, sebelum kegiatan permainan transportasi dilakukan guru selalu memberikan contoh bagaimana permainan transportasi angka digunakan, tujuan dengan diberikannya contoh bagimana cara menggunakannya nanti akan lebih memudahkan anak belajar penjumlahan dan juga cara menggunakan permainan tersebut. Guru membuat permainan transportasi angka didesain juga untuk mengembangkan aspek kognitif dan juga fisik motorik anak. ⁶⁸

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan kepala sekolah RA Perwanida Rejoso Nganjuk tentang penerapan permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan. Menurut Ibu Ajar adanya permainan transportasi angka membuat anak menjadi lebih mudah belajar penjumlahan.

Dengan diadakannya penerapan mengenai permainan transportasi angka ini membuat anak akan lebih mudah dalam belajar penjumlahan, dengan adanya permainan tersebuat anak akan mengenal berbagai macam alat transportasi dan juga anak akan belajar berhitung dari jumlah alat transportasi tersebuat dan juga anak akan lebih

.

⁶⁸ Berdasarkan Observasi yang dilakukan pada hari senin tanggal 9 Maret 2020 pukul 08.30 WIB

mudah mengenal angka dari 1-10. Jadi permainan tersebut juga bisa mengembangkan kognitif anak.⁶⁹

Kemudian peneliti bertanya kembali kepada kepala sekolah mengenai apakah ada kegiatan lain yang menunjang pembelajaran penjumlahan. Menurut Ibu Ajar ada banyak kegiatan atau permainan lain yang dilakukan guru didalam kelasnya untuk menunjang penjumlahan.

Sesuai dengan kesepakatan yang telah saya lakukan dengan semua guru, dalam pembelajaran untuk mengembangkan penjumlahan pada anak guru mempunyai permainan lain maupun kegiatan lain yang dilakukan dalam pembelajaran pengenai penjumlahan, kegiatan tersebut juga tidak jauh dari sebuah permainan.⁷⁰

Peneliti bertanya kembali kepada kepala sekolah tentang Bagaimana cara kepala sekolah mengetahui proses belajar mengajar didalam kelas menggunakan permainan transportasi angka. Menurutnya Ibu Ajar, beliau selalu melakukan pengontrolan dengan cara berkelilng pada setiap kelas-kelas pada saat jam pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah yaitu saya selalu mengontrol dan berkeliling disetiap kelas-kelas untuk melihat apakah seorang guru tersebut sudah melakukan pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka, begitu juga saya biasanya juga masuk ke dalam kelas dan ikut melakukan pembelajaran menggunakan permainan tersebut. Meskipun tidak hanya menggunakan permainan transportasi

_

⁶⁹ Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Rabu 11 Maret 2020 Pukul 11.00 WIB

⁷⁰ Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Rabu 11 Maret 2020 Pukul 11.05 WIB

angka, dan ketika guru menggunakan media atau permainan lain saya juga selalu mengontrol disetiap kelas-kelas.⁷¹

Selain Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Kelas Kelompok B mengenai bagaimana menurut guru kelas dengan adanya Permainan Transportasi Angka. Menurut Ibu Azizah permainan transportasi angka memudahkan anak belajar penjumlahan.

Adanya permainan transportasi angka ini lebih memudahkan anak dalam belajar penjumlahan, dan anakanak bisa belajar mengenal macam-macam alat transportasi baik di darat, di laut, maupun di udara.⁷²

Kemudian peneliti bertanya kembali kepada guru kelas tentang apakah ada permainan lain untuk mengembangkan konsep penjumlahan pada anak. Dan menurut Ibu Azizah didalam kelas banyak sekali permainan yang dilakukan untuk menunjang proses belajar tentang penjumlahan.

Ada banyak sekali, guru menyiapkan media lagi untuk sebuah pembelajaran tentang penjumlahan, guru biasanya membuat media tutup botol dan biji-bijian yang nantinya anak akan memasukkan tutup botol dan biji-bijian kedalam papan lubang yang telah disediakan. Anak menggunakan media tersebut sesuai dengan arahan guru dan anak langsung menghitung jumlah tutup botol dan biji-bijian sesuai dengan jumlahnya. Dan juga sebuah permainan lompat angka dan nantinya anak akan melompat sesuai dengan jumlah yang sudah diberikan oleh guru. ⁷³

⁷¹ Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Rabu 11 Maret 2020 Pukul 11.10 WIB

⁷² Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B pada hari senin 9 Maret 2020 Pukul 10.30 WIB

⁷³ Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B pada hari senin 9 Maret 2020 Pukul 10.34 WIB

Dari hasil tersebut bahwa kepala sekolah dan guru sudah menerapkan permainan transportasi angka sesuai dengan kurikulum dan STTPA yang telah diterapkan, dan guru juga membuat permainan tersebut sesuai dengan usia dan aman digunakan oleh anak. Dengan adanya permainan transportasi ini menurut Ibu Ajar dan Ibu Azizah lebih memudahkan anakanak dalam proses belajar penjumlahan, anak selalu menikmati sebuah permainan dari papan pintar tersebut, anak-anak lebih menyukai permainan tersebut karena desain yang digunakan sangat menarik bagi anak. Dan anak akan lebih mengenal berbagai macam alat transportasi dan lebih mudah mengenal angka satu sampai sepuluh.

Selain menggunakan permainan transportasi angka guru juga menggunakan kegiatan dan permainan lain untuk menunjang pembelajaran mengenai penjumlahan. Guru juga selalu menggunakan permainan atau media yang digunakan sangat menarik, guru menggunakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar dan dibentuk menjadi lebih menarik. Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, sebelum guru menerapkan permainan transportasi angka guru sudah menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa. Dan guru juga selalu menggunakan Bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh anak. Kepala sekolah juga selalu melakukan pengontrolan pada setaip kelas-kelas untuk melihat sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan juga anak dalam menggunakan permainan transportasi angka.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka guru memberikan contoh cara menggunakan

permainan tersebut. Untuk menggunakan permainan tersebut yang pertama guru menyiapkan media yang akan digunakan, kemudian guru memberikan instruksi jumlah transportasi sesuai dengan jumlahnya dan kemudian guru memberikan contoh cara menggunakan dan cara menempelkan permainan transportasi angka pada papan yang telah disediakan.



Gambar 4.1 Guru memberikan contoh cara menggunakan permainan transportasi angka.

2. Kemampuan Menjumlahkan Menggunakan Permainan Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso

Di RA Perwanida masih banyak sekali anak usia 5-6 tahun yang kurang memahami tentang penjumlahan, dan anak-anak masih ada yang sering mengalami kesulitan ketika guru menjelaskan dan memberikan pembelajaran tentang penjumlahan. Dan masih banyak juga guru memberikan pembelajaran tentang penjumlahan secara abstrak sehingga anak sulit memahaminya, sedangkan kemampuan pada masing-masing anak sangat berbeda sehingga dengan melihat keadaan seperti ini guru mulai menerapkan

pembelajaran tentang penjumlahan menggunakan sebuah permainan dan media yang menarik supaya anak lebih mudah belajar penjumlahan.

Tidak lupa juga bahwa guru selalu membuat permainan dan media yang sesuai dengan kurikulum dan juga usia anak. Dalam pembelajaran bilangan angka terutama penjumlahan, guru mengajarkan dengan permainan yang lebih utama mengenalkan beberapa macam angka dan kemudian menuju proses penjumlahan. Di dalam kelas guru menggunakan media yang sangat menarik anak sehingga memudahkan proses belajar penjumlahan. Guru membuat berbagai macam permainan antara lain yaitu permainan transportasi angka.

Sesuai dengan yang peneliti amati kemampuan awal anak menggunakan permainan transportasi tersebut menjadi bertambah, berbeda dengan sebelum adanya permainan transportasi angka tersebut. Dengan adanya permainan tersebut anak sudah dapat menyebutkan angka mulai dari 1-10 dan sebelum pembelajaran dilakukan anak harus menghafalkan angka angka 1-10 dan kemudian dengan cara seperti ini anak akan lebih mudah dan bisa melakukan penjumlahan bilangan angka 1-10 tanpa bantuan dari teman ataupun bantuan dari seorang guru.

Dalam pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka guru selalu mengondisikan anak-anak terlebih dahulu, sehingga anak-anak akan menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran tentang penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka dan tidak lupa juga guru selalu melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak-anak. ⁷⁴

Dan kemudian peneliti tidak lupa juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah mengenai Bagaimana respon siswa ketika ada permainan baru yaitu permainan transportasi angka. Dan menurut Ibu Ajar respon siswa dengan adanya permainan baru anak-anak sangat antusias dalam belajar penjumlahan.

Sejauh ini selama saya melihat dengan cara mengontrol waktu pembelajaran berlangsung anak-anak sangat antusias, ditambah dengan papan pintar yang *backgroundnya* diberikan gambar macam-macam alat transportasi, dan anak-anak mengikuti pembejalaran meggunakan permainan transportasi angka dengan senang dan gembira, bahkan sampai anak-anak melihat dengan maju kedepan disamping guru yang menerangkan cara menggunakan permainan tersebut. ⁷⁵

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas tentang respon siswa ketika ada permainan transportasi angka. Dan menurut Ibu Azizah respon siswa sangat baik dan siswa sangat antusias.

Respon siswa dengan adanya permainan ini yaitu siswa sangat baik dan anak-anak antusias dan gembira, anak-anak sangat menikmati sebuah pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka. Di dalam kelas ini ada salah satu siswa yang tidak mau bergantian bermain menggunakan permainan transportasi angka ini, anak tersebut selalu ingin menggunakan permainan tersebut

⁷⁴ Berdasarkan Observasi yang dilakukan pada hari selasa tanggal 10 Maret 2020 pukul 09.15 WIB

W1B
 75 Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Kamis
 12 Maret 2020 Pukul 11.20 WIB

sendiri, dan banyak kemungkinan anak tersebut sangat antusias dengan adanya permainan ini. ⁷⁶

Kemudian peneliti bertanya kembali kepada guru kelas tentang kemampuan anak ketika ada permainan trasnportasi angka. Dan menurut Ibu Azizah kemampuan anak meggunakan permainan transportasi angka menjadi lebih meningkat.

Untuk kemampuan anak menggunakan permainan transportasi angka ini banyak dari anak-anak yang lebih mudah belajarnya dan kemampuan anak menjadi meningkat dibandingkan dengan tidak menggunakan sebuah permainan. Dengan adanya permainan ini anak-anak menjadi lebih semangat dan atusias dalam belajar penjumlahan. Dalam menggunakan permainan ini anak-anak lebid mudah memahami, karena desain dari permainan ini memberikan contoh dari beberapa macam gambar alat transportasi sehingga anak lebih mudah cara belajarnya. 77

Peneliti juga melakukan wawancara kembali kepada guru kelompok B tentang cara menghadapi anak yang berkesulitan belajar penjumlahan. Menurut Ibu Azizah untuk mengatasi anak yang berkesulitan belajar anak tersebut harus disendirikan diajari sendiri.

Cara guru menghadapi anak yang kesulitan dalam belajar penjumlahan yaitu dengan cara guru menyendirikan anak dan guru memberikan pembelajaran tentang penjumlahan sendiri tanpa bersama teman-temannya. Tujuannya yaitu agar anak akan lebih faham dan guru lebih mudah mengajari anak tersebut. Mengingat kemampuan pada setiap anak berbeda-beda.⁷⁸

-

 $^{^{76}}$ Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B
 pada hari selasa 10 Maret 2020 Pukul 10.30 WIB

⁷⁷ Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B pada hari selasa 10 Maret 2020 Pukul 10.36 WIB

⁷⁸ Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B pada hari selasa 10 Maret 2020 Pukul 10.40 WIB

Wawancara diatas baik dengan kepala sekolah maupun dengan guru kelas bahwa dengan adanya permainan transportasi angka anak-anak menjadi lebih semangat dalam belajar, dan respon anak-anak sangat antusias dengan adanya sebuah permainan dalam belajar penjumlahan. Anak-anak lebih menyukai belajar penjumlahan menggunakan permainan daripada yang diajarkan oleh guru sebuah pembelajaran penjumlahan secara abstrak yang membuat anak lebih sulit menangkap sebuah pembelajaran terutama penjumlahan.

Sejauh ini anak-anak menikmati permainan yang diberikan oleh guru baik menggunakan permianan transportasi angaka atau menggunakan permainan yang lainnya. Pada anak-anak setiap guru memberikan permainan baru respon mereka sangat antusias, begitu juga dengan adanya permainan baru yaitu permainan trasnportasi angka respon anak sangat antusias setelah melihat desain yang digunakan sangat menarik.

Dan dengan adanya permainan transportasi angka ini kemampuan awal anak dalam pembelajaran penjumlahan menjadi meningkat, dan anakanak lebih mudah menghafalkan penjumlahan dari 1-10 dan anak-anak lebih mudah dalam menjumlahkan angka yang dibantu dengan gambar macammacam alat transportasi dan sebuah angka. Dan ketika guru mengalami kesulitan pada salah satu anak dalam belajar penjumlahan guru selalu mengajarkan anak itu sendiri tanpa bergabung dengan teman yang lainnya guru akan memberikan pembelajaran tersendiri pada anak yang sulit belajar penjumlahan dengan teman-temannya, tujuannya guru menyendirikan anak

tersebut agar anak itu lebih mudah menangkap apa yang telah diajarkan oleh guru tentang sebuah penjumlahan.



Gambar 4.2 <mark>An</mark>ak m<mark>ela</mark>ku<mark>ka</mark>n p<mark>erm</mark>ainan transportasi angka

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan

Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso

Melihat dari perkembangan anak tentang belajar penjumlahan masih banyak anak-anak yang belum bisa belajar dengan mudah, anak-anak masih banyak yang kebingungan belajar penjumlahan dengan cara abstrak. Dan seiring dengan berjalannya waktu guru selalu memberikan pembelajaran tentang penjumlahan menggunakan sebuah permainan. Banyak sekali permainan yang diberikan oleh guru atara lain yaitu permainan menemukan angka sesuai dengan jumlahnya, permainan menyusun jumlah kubus angka, dan permainan lompat mengelompokkan gambar sesuai dengan angka. Guru juga selalu membuat permainan yang menarik untuk anak dalam proses belajar penjumlahan.

. Melihat begitu minimnya anak-anak untuk bisa belajar penjumlahan guru membuat permainan lain dan melihat begitu banyak permainan yang digunakan dalam proses belajar penjumlahan guru membuat permainan transportasi yang menunjang untuk memudahkan anak dalam belajar penjumlahan. Permainan yang di desain begitu sangat menarik membuat anak menikmati belajar dengan mudah tentang penjumlahan. ⁷⁹

Peneliti tidak lupa juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah. Peneliti menanyakan faktor pendukung dari permainan transportasi angak. Menurut Ibu Ajar faktor pendukung dibuatnya permainan baru yaitu membuat anak menjadi tidak merasa bosan dalam belajar.

Faktor pendukungnya yaitu semakin banyak anak-anak yang sudah mulai bosen belajar penjumlahan dengan cara abstrak, dan anak-anak juga sudah mulai bosen menggunakan media yang selama ini sudah ada, begitu juga sebuah permainan yang sudah diajarkan. Sehingga, saya dan semua guru bersepakat dan berniat untuk membuat permainan baru untuk belajar penjumlahan yaitu sebuah permainan transportasi angka. Dengan seperti anak-anak tidak merasakan bosen dengan permainan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.⁸⁰

Kemudian peneliti kembali memberikan pertanyaan tentang kelebihan dan kekurangan permainan transportasi angka. Menurut Ibu Ajar kelebihannya yaitu menarik untuk anak dan kekurangannya mudah rusak.

⁷⁹ Berdasarkan Observasi yang dilakukan pada hari rabu tanggal 11 Maret 2020 pukul 08.50 WIB

⁸⁰ Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Jumat 13 Maret 2020 Pukul 10.00 WIB

Untuk kelebihan dari permainan ini yaitu papan pintar yang didesain sangat menarik berupa gambar macam-macam alat transportasi membuat anak lebih mudah mengenal alat transportasi, permainannya juga sangat memudahkan anak berhitung angka 1-10 dengan dilengkapi jumlah gambar alat transportasi. Dan untuk kelemahan dari permainan ini yaitu permainan yang hanya dibuat dari kertas dan gabus yang membuat permainan mudah rusak. ⁸¹

Selain melakukan wawancara dengan kepala sekolah peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelompok B, tentang faktor pendukung dibuatnya permainan transportasi angka. Dan menurut Ibu Azizah memudahkan anak belajar dengan permainan.

Sejauh ini banyak anak-anak yang belum bisa belajar dengan mudah tentang penjumlahan menggunakan permainan, sehingga Ibu Kepala Sekolah mengadakan pembuatan permainan baru untuk anak-anak belajar penjumlahan. 82

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bahwa dilihat dari kemampuan anak belajar tentang penjumlahan yang begitu minim guru dan kepala sekolah membuat sebuah permainan baru untuk anakanak belajar penjumlahan, kepala sekolah dan guru membuat sebuah permainan baru yang bertujuan agar anak lebih mudah belajar dan anak tidak merasakan bosan ketika adanya sebuah permainan baru.

Kepala sekolah dan guru membuat permainan baru yaitu permainan transportasi angka dilakukan karena banyak sekali anak-anak yang merasa

⁸¹ Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah RA Perwanida Ibu Ajar pada hari Jumat 13 Maret 2020 Pukul 10.10 WIB

⁸² Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelompok B pada hari Rabu 11 Maret 2020 Pukul 10.30 WIB

bosan melihat media dan permainan yang digunakan belajar hanya itu-itu saja, sehingga kepala sekolah dan guru bersama-sama membuat permainan baru yaitu permainan transportasi angka.

Kepala sekolah dan guru membuat sebuah permainan baru yang didesain begitu menarik dengan dilengkapi sebuah gambar macam-macam alat transportasi, dan media penjumlahan yang digunakan memudahkan anak mengenal angka dengan jumlah gambar transportasi sesuai dengan angka yang ada. Dan permainan yang dibuat juga aman digunakan oleh anak. Hanya saja permaina yang digunakan mudah rusak kalau tidak dirawat dengan baik, permainan yang digunakan tersebut hanya terbuat dari kertas dan juga gabus.



Gambar 4.3 Permainan Transportasi Angka

C. Pembahasan

 Implementasi Permainan Transportasi Angka Dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk Permainan transportasi angka ini dilakukan pada saat jam pembelajaran dimulai. Permainan ini digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk anak dalam mengembangkan konsep penjumlahan khususnya anak kelompok B, dan permainan ini didesain untuk memudahkan anak dalam belajar penjumlahan mengunakan media gambar dan juga angka. Penerapan permainan transportasi angka dilakukan sesuai dengan pembiasaan yang guru lakukan sebelum kegiatan dimulai, pertama guru mengondisikan anak-anak sebelum kegiatan dimulai.

Kedua, guru menyiapkan papan pintar beserta dengan gambargambar angka yang nanti akan digunakan untuk pembelajaran penjumlahan.

Ketiga guru selalu menyuruh anak-anak untuk berhitung angka mulai dari satu sampai sepuluh sebelum kegiatan dilakukan, tujuan dilakukannya ini agar anak-anak akan lebih mudah dalam belajar penjumlahan. Guru juga selalu menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh anak. Guru juga selalu menjelaskan permainan tersebuat sampai anak-anak benar-benar bisa melakukan penjumlahan menggunakan permainan transportasi angka.

Keempat, setelah anak-anak siap mengikuti kegiatan, guru akan memberikan cerita tentang macam-macam kendaraan yang nanti akan dilakukan penjumlahan oleh anak didepan menggunakan papan pintar.

Kelima, setelah guru bercerita ada salah satu anak yang akan maju kedepan dan mencari gambar beserta dengan jumlahnya yang telah guru berikan, dan kemudian anak tersebut menempelkan pada papan pintar dan

menghitung jumlah gambar yang telah ditemepel dan anak akan mencari pada tumpukan angka-angka yang nantinya akan ditempelkan juga pada papan pintar.

Sesuai dengan permainan yang telah dibuat oleh guru, guru mencoba menerapkan permainan tersebut sampai dengan anak-anak bisa memahami dan belajar penjumlahan dengan mudah. Permainan transportasi angka dilakukan setiap kali anak-anak belajar penjumlahan sesuai dengan hari yang telah ditentukan oleh guru. RA Perwanida menggunakan berbagai macam permainan untuk mengembangkan konsep penjumlahan antara lain yaitu permainan lompat angka, permainan menyusun jumlah kubus angka, permainan hitung tutup botol, dan juga permainan menemukan angka sesuai dengan jumlahnya. Tidak lupa juga permainan yang dibuat sesuai dengan usia dan kurikulum/STTPA yang ada.

Menurut Andang Ismail permainan tidak mempunyai tujuan yang tetap jika hanya dipandang sebagai suatu kegiatan bermain tanpa adanya arahan yang bersifat mendidik, namun jika dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan untuk anak permainan harus bisa menghasilkan perubahan sikap untuk anak dalam sebuah pembelajaran.⁸³

Menurut Sudjono tahapan kriteria keberhasilan pembelajaran permaianan dari sudat prosesnya yaitu:

⁸³ Andang Ismail, Education Games (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 117

- a. Sebelum pembeljaran berlangsung pembelajaran selalu direncanakan terlebih dahulu oleh guru yang selalu melibatkan siswa secara sistematik, dan sudah mnejadi kegiatan rutin yang dilakukan oleh guru.
- b. Kegaiatan siswa selalu diberikan motivasi oleh guru sehingga menghasilkan kesungguhan anak dalam belajar permainan tanpa adanya paksaan.
- c. Proses pembelajaran menggunakan permainan dilakukan melibatkan semua siswa yang ada dikelas.
- d. Suasana pembelajaran dengan permainan cukup menyenangkan dan merangsang anak dala, belajar dalam keadaan yang mencemaskan.
- e. Kelas mempunyai sarana permainan yang sangat bervariasi.

Permainan dalam sebuah pembelajaran penjumlahan yang dilakukan oleh RA Perwanida digunakan sebagai metode atau cara guru mendidik anak yang nantinya akan menghasilkan sebuah perubahan pada sikap dan kemampuan anak dalam pembelajaran terutama pada penjumlahan.

Menurut Suyanto permainan yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif pada anak, permainan yang dilakukan menggunakan seperti tebakan atau teka-teki yang membuat anak berfikir dengan logis dan dapat memecahkan suatu masalah dalam permainan tersebut dan juga Permainan yang dilakukan menggunakan berbagai macam benda

atau objek tertentu yang digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan pada anak.⁸⁴

Pada RA Perwanida permainan transportasi angka dilakukan pada saat pembelajaran dimulai, permainan dilakukan setelah anak-anak selesai berdoa pembukaan sebelum belajar dan selanjutnya menuju pada tema yang sekarang dilakukan dan baru setelah itu kegiatan pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka dilakukan, permainan tersebut melibatkan anak aktif dalam sebuah pembelajaran, sehingga disini guru hanya memberikan sebuah soal pertanyaan dan baru anak-anak yang melakukan permainan tersebut dengan cara menjumlahkan sesuai dengan soal gambar yang telah diberikan oleh guru.

Permainan tersebut diterapkan oleh guru untuk memudahkan anak dalam belajar penjumlahan dengan menggunakan media papan pintar yang pada latar papan pintar terdapat berbagai macam gambar alat transportasi baik dari udara, laut, dan juga darat. Dan tidak lupa juga anak akan lebih mudah mengenal dan berhitung maupun menjumlahkan angka dari 1-10. Dan setiap kali pembelajaran dilakukan kepala sekolah selalu mengontrol dan berkeliling pada setiap kelas untuk melihat perkembangan anak dan melihat apakah dalam kelas guru tersebut sudah menerapkan permainan transportasi angka tersebut dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak.

⁸⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 106

Guru juga harus bisa mendesain permainan agar anak tidak merasakan bosan dengan permainan yang dibuat, dan juga permainan yang dibuat harus selalu membuat anak termotivasi dalam belajar dan anak menjadi lebih giat dalam belajar. Di RA Perwanida selain permainan transportasi angka ada juga terdapat banyak sekali permainan yang menunjang anak-anak belajar penjumlahan. Guru membuat dan menerapkan sebuah permainan tidak lupa juga untuk mengembangkan tingkat kognitif pada anak dan permainan yang digunakan tidak lupa juga menggunakan berbagai macam benda-benda tertentu.

Hanya saja kekurangan dari permainan ini jika digunakan secara berulang kali anak akan merasakan bosan dan juga permainan yang digunakan ini dibuat menggunakan kertas dan juga gabus akan mudah rusak, sehingga tidak bisa digunakan dalam waktu lama jika permainan tersebut tidak dirawat dengan baik. Dan permainan ini dibuat sendiri oleh guru sehingga keterbatasan permainan yang digunakan jika guru ingin menggunakannya harus bergantian dahulu dengan kelas yang lain.

2. Kemampuan Menjumlahkan Menggunakan Permainan Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso

Kemampuan menjumlahkan pada awal anak masuk pada bangku kelompok B masih banyak anak-anak yang belum bisa belajar tentang sebuah penjumlahan, masih banyak juga anak-anak yang kebingungan membedakan angka yang satu dengan yang lainnya. Dan kemudian sesuai yang telah

disepakati oleh kepala sekolah dan guru bawasannya dalam pembelajaran mengenai penjumlahan anak-anak harus diajarkan menggunakan sebuah permainan dan menggunakan media yang menarik agar anak lebih mudah dalam belajar.

Guru biasanya juga masih mengajarkan anak-anak dalam pembelajaran mengenai penjumlahan dengan cara abstrak, anak-anak hanya disuruh untuk belajar penjumlahan menggunakan tangan dan tidak menggunakan sebuah media. Dengan cara yang seperti ini anak-anak akan lebih kesulitan dalam memahami pembelajaran terutama pada penjumlahan.

Sesuai dengan kesepakatan kepala sekolah dan guru RA Perwanida akan membuat permainan yang lain untuk pembelajaran tentang penjumlahan, dan seiring dengan berjalannya waktu dengan kesepakatan guru dibuatnya permainan transportasi angka kemampuan anak-anak dalam pembelajaran konsep penjumlahan menjadi lebih meningkat dibandingkan sebelum anak-anak menggunakan permainan tersebut. Anak-anak sudah mulai bisa menyebutkan angka mulai dari 1-10 hingga menuju pada penjumlahan dari satu sampai sepuluh.

Permainan yang digunakan didesain oleh guru untuk memudahkan anak dalam berpikir tentang penjumlahan. Dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka ini, sebelum pembelajaran dimulai guru selalu mengondisikan anak-anak agar lebih fokus pada apa yang sedang diajarkan oleh guru, sehingga agar anak-anak lebih mudah memahaminya.

Respon siswa dalam mengikuti permainan transportasi angka tersebut sangat antusias dan bergembira. Anak-anak lebih senang dalam sebuah permainan tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar yang membuat anak menjadi lebih tertarik. Ketika seorang guru sedang menjelaskan anak-anak langsung pada maju kedepan melihat permainan yang sedang diajarkan dan begitu antusiasnya anak tersebut sambal menyebutkan satu per satu alat transportasi.

Menurut Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan.

Menurut Rogers dan Sawyer's mengemukakan nilai-nilai penting dalam permainan bagi anak yaitu: meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, menstimulasi perkembangan dan kemampuan verbal anak, mengembangkan keterampilan sosial, dan merupakan wadah pengekspresian emosi yang baik bagi anak. ⁸⁶

Dan tidak lupa juga guru membuat permainan yang menarik sesuai dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangan anak. Seperti yang telah ditetapkan oleh Permendikbud 137 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada Usia 5-6 Tahun sebagai berikut:

a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

86 Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 24

86

⁸⁵ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 1.25

- f. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- g. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- h. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).⁸⁷

Sesuai dengan permainan yang dilakukan, anak akan lebih leluasa melakukan sebuah permainan dan dilakukan secara sukarela, dan dalam sebuah permainan mempunyai tujuan tertentu dari permainan itu sendiri dan juga permainan berbeda dengan kehidupan sehari-hari, pada anak permainan dilakukan untuk menyalurkan tenaga dan juga kemampuannya dalam belajar, dalam sebuah pembelajaran penjumlahan permainan digunakan agar anak lebih mudah memahami tanpa belajar penjumlahan secara abstrak, begitu juga permainan yang digunakan harus menarik bagi anak. Seperti yang telah dilakukan di RA Perwanida rejoso permainan transportasi angka tersebut permainan yang dilakukan oleh anak secara leluasa tanpa ada batasan anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan transportasi angka dan lebih memudahkan anak dalam belajar penjumlahan.

.

⁸⁷ Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di RA perwanida Rejoso Nganjuk

No.	Nama	Anak mampu menyebutkan angka 1-10			Anak mampu menjumlahkan angka 1-10				Anak mampu menjumlahkan tanpa bantuan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		ВВ	МВ	BSH	BSB	ВВ	МВ	BSH	BSB	ВВ	MB	BSH	BSB
1.	Galang			le .		V							
2.	Naura		V		/		V				1		
3.	Wildan	1											
4.	Dika	11	V	1/1			V				V		
5.	Silla	7	37	V		-	V				V		
6.	Naufal	$\sqrt{}$	37				1						

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan sebelum menggunakan permainan transportasi angka masih rendah, masih banyak sekali anak-anak yang belum bisa belajar penjumlahan dengan mudah, kemampuan anak-anak masih cenderung rendah setelah dilihat melalui tabel penilaian penjumlahan. Masih banyak sekali anak-anak yang masih masuk dalam kriteria penilaian belum berkembang dan juga masih dalam proses berkembang. Dan dari tabel diatas guru masih menggunakan pembelajaran secara abstrak yang membuat anak masih belum bisa dengan mudah belajar penjumlahan.

Tabel 4.5 Kriteria Penilaian Penjumlahan Pada Anak Kelompok B di RA perwanida Rejoso Nganjuk

No.	Nama	Anak mampu menyebutkan angka 1-10			Anak mampu menjumlahkan angka 1-10				Anak mampu menjumlahkan tanpa bantuan				
		1 2 3 4			1	2	3	4	1	2	3	4	
		ВВ	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	ВВ	MB	BSH	BSB
1.	Galang		V	R.									
2.	Naura		v. A		1			V				V	
3.	Wildan	3	V				1				1		
4.	Dika	10		V				V			V		
5.	Silla	Ť	377		V	-			V				V
6.	Naufal		V				V				V		

Dari data ditas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan sudah menjadi lebih meningkat dibandingkan anak-anak menggunakan permainan transportasi sebelum angka, melihat pembelajaran menggunakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak kemampuan anak dalam menggunakan permainan transportasi angka ini sudah bagus dan kemampuan pada anak lebih meningkat dibandingkan ketika guru mengajarkan penjumlahan menggunakan cara abstrak. Kemampuan anak meningkat setelah guru memberikan pengajaran menggunakan permainan transportasi angka untuk belajar penjumlahan. Dan juga penjumlahan yang diberikan pada anak-anak menggunakan penjumlahan bilangan bulat, yaitu Bilangan bulat merupakan sebuah gabungan dari himpunan asli dan himpunan cacah. Himpunan bulat merupakan sebuah himpunan bilangan asli misalnya (1,2,3,4..).88 Guru hanya mengajarkan anak penjumlahan dari angka satu sampai sepuluh saja sesuai dengan STTPA

⁸⁸ A. Saeful Hamdani dkk, (LAPIS PGMI: Matematika 2), (Surabaya: Aprinta, 2009), 10

sehingga kemampuan anak dalam belajar penjumlahan lebih cepat dan meningkat, dan dibantu dengan sebuah permainan yang sangat menarik minat anak dalam belajar. Tidak lupa juga bahwa penjumlahan yang dilakukan oleh guru untuk usia anak 5-6 tahun guru menggunakan penjumlahan bilangan bulat.

Dalam pembelajaran untuk anak kelompok B guru selalu menggunakan model penjumlahan angka satu sampai sepuluh dan penjumlahan yang digunakan pun menggunakan penjumlahan bilangan bulat, dan guru tidak akan memberikan macam-macam bentuk bilangan kecuali pada bentuk bilangan bulat. Bilangan bulat yang digunakan yaitu bilangan asli yang membuat anak menjadi lebih mudah belajar penjumlahan dan dengan didukung menggunakan permainan transportasi angka yang permainsn tersebut didesain berupa macam-macam alat transportasi sehingga kemampuan anak menjadi lebih meningkat dalam belajar penjumlahan.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan Transportasi Angka di RA Perwanida Rejoso

Melihat keadaan di RA Perwanida masih banyak anak-anak yang bersekulitan belajar penjumlahan dikarenakan banyak faktor mulai dari faktor intelegensi, faktor lingkungan, dan juga faktor dari keterbatasan permainan yang digunakan. Melihat seperti itu disini guru dan kepala sekolah berupaya untuk membuat permainan baru yang lebih menarik dan bisa dengan mudah digunakan oleh anak.

Dalam sebuah permainan anak-anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor tentang permainan. Berikut merupakan beberapa macam faktor yang mempengaruhi permaianan anak, diantaranya:

a. Faktor Kesehatan

Sebagai orang tua selalu memperhatikan tentang kesehatan dalam diri anak, dalam sebuah permainan faktor kesehatan sangat mempengaruhi ketika anak sedang bermain. Semakin sehat anak semakin banyak energy yang digunakan untuk bermain aktif, semakin berkurangnya kesehatan pada anak semakin mempengaruhi tenaga dalam anak untuk mengikuti sebuah permainan.

b. Faktor Perkembangan Motorik

Permainan pada setiap usia anak mempengaruhi tentang koordinasi motorik anak. Semua kegiatan yang dilakukan dalam waktu permainan bergantung pada perkembangan motorik anak. Semakin bertambahnya usia anak semakin meningkat perkembangan motorik dan membuat anak dapat mengendalikan motorik yang baik sehingga dapat terlibat aktif dalam sebuah permainan.

c. Faktor Intelegensi

Pada setiap usia anak kemampuan intelegensi sangat berbeda-beda, anak yang pandai akan lebih aktif dalam bermain dibandingkan dengan anak yang kurang pandai, dan permainan yang digunakan pada anak yang pandai sangat memperlihatkan bahwa permainan tersebut menunjukkan

kecerdikan. Dengan semakin bertambahnya usia permainan yang ditunjukkan semakin beragam, dramatik dan konstruktif.

d. Faktor Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin sangat mempengaruhi sebuah permainan yang dilakukan oleh anak. Permainan yang dilakukan pada anak laki-laki lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Permainan yang dilakukan oleh anak laki-laki lebih menantang dan membuat anak lebih bergerak aktif dibandingkan dengan anak perempuan yang lebih menyukai sebuah permainan yang sederhana dan lembut.

e. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mempengaruhi perkembangan permainan pada anak, lingkungan yang mendukung akan mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi akan mempengaruhi dalam permainan anak dibandingkan dengan lingkungan yang ramai dan membuata anak merasa nyaman dalam bermain. Lingkungan juga mempengarui gaya permainan yang dilakukan anak.

f. Faktor Status Sosial Ekonomi

Permainan yang digunakan pada anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi anak akan lebih menyukai permainan yang mahal dibandingkan dengan anak yang dari golongan sosial ekonomi menengah kebawah yang lebih menyukai permainan yang sedehana. Permainan yang digunakan juga sangat mempengaruhi perkembangan dalam diri anak sesuai dengan faktor sosial ekonomi yang ada.

g. Faktor Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain bergantung pada waktu bebas yang dimiliki oleh anak. Anak yang mempunyai waktu luang lebih dapat memanfaakan waktunya dengan baik dibandingkan dengan anak yang tidak mempunyai banyak waktu dalam bermain.

h. Faktor Peralatan Permainan

Peralatan permainan yang dimiliki anak sangat mempengaruhi permainannya. Anak yang memiliki banyak permainan lebih mendukung dibandingkan dengan anak yang memiliki lebih sedikit jenis permainan yang digunakan.⁸⁹

Dalam sebuah pembelajaran selalu ada faktor pendukung dan penghambat dari sebuah permainan itu, dan melihat dari anak-anak yang belum bisa dengan mudah belajar tentang penjumlahan menggunakan permainan yang tidak bervariasi kepala sekolah dan guru memutuskan untuk membuat permainan baru yang menunjang anak dalam belajar.

Adapun faktor pendukung dari implementasi permainan transportasi angka yaitu:

a. Anak-anak masih belum belajar dengan mudah tentang penjumlahan Melihat anak-anak masih belum bisa dengan mudah belajar mengenai penjumlahan akhirnya kepala sekolah dan guru membuat permainan yang menunjang anak bisa lebih mudah belajar konsep penjumlahan.

⁸⁹ M. Fadlillah, Edutaiment Pendidikan Anaj Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan (Jakarta: Kencana, 2014), 38

b. Anak-anak mulai bosan menggunakan permainan yang sudah ada di sekolah.

Semakin seringnya sebuah permainan yang telah diajarkan oleh guru anakanak merasakan bosan dan kemudian guru memutuskan untuk membuat sebuah permainan baru yang membuat anak lebih tertarik dan mudah dalam belajar.

c. Memudahkan anak dalam belajar tentang penjumlahan menggunakan media papan dan gambar.

Penerapan permainan yang digunakan oleh guru memudahkan anak belajar penjumlahan, permainan yang digunakan didesain menggunakan sebuah gambar dan papan yang membuat anak menjadi lebih tertarik dengan permainan tersebut. Permainan yang digunakan juga aman ketika digunakan oleh anak.

d. Memudahkan anak dalam mengenal penjumlahan angka dari satu sampai sepuluh.

Permainan yang digunakan dibuat dengan gambar dan angka yang nantinya akan memudahkan anak mengenal angka satu sampai sepuluh dan juga anak-anak mudah mengenal macam-macam alat transportasi.

Adapun faktor penghambat dari implementasi permainan transportasi angka yaitu:

a. Permainan dibuat sendiri oleh guru.

Permainan yang digunakan dibuat sendiri oleh guru, sehingga guru tidak mudah untuk membuatnya dalam jumlah banyak, sehingga dalam

penerapannya guru hanya bisa bergantian dalam menggunakan dengan kelas yang lain.

b. Terbatasnya peralatan yang digunakan

Peralatan permainan yang digunakan masih sangat minim dan muda rusak ketika digunakan, sehingga masih banyak permainan lain yang bisa digunakan.

c. Sedikitnya jumlah waktu yang ada

Jumlah waktu yang digunakan anak dan guru tidak banyak sehingga guru tidak akan secara terus menerus memberikan permainan tersebut dalam sebuah pembelajaran, dan guru akan memberikan permainan yang lainnya juga dan melihat dari jumlah waktu luang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil uraian data diatas dapat disimpulkan bahwa:

- 1. Implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan di RA Perwanida Rejoso sudah bagus, hal ini terbukti dari hasil analisis yang menyatakan bahwa kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada di sekolah dan kegiatan telah dilaksanakan pada saat jam pembelajaran dimulai, kegiatan dilakukan sesuai dengan pembiasaan yang guru lakukan yaitu guru mengondisikan anak-anak sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan peralatan yang digunakan, dan guru melakukan pembelajaran tersebut, kegiatan implementasi permainan transportasi angka tersebut juga didukung oleh kepala sekolah dalam mengembangkan konsep penjumlahan pada anak kelompok B.
- 2. Kemampuan Menjumlahkan menggunakan Permainan transportasi angka di RA Perwanida Rejoso sudah baik, hal ini terbukti dari hasil analisis yang menyatakan bahwa kemampuan anak dalam pembelajaran penjumlahan sudah menjadi meningkat, guru memberikan pembelajaran penjumlahan angka satu sampai sepuluh dan pembelajarannya menggunakan operasi bilangan bulat dan permainan yang diberikan oleh guru juga di desain dengan sangat menarik dengan diberikannya gambar berbagai macam alat transportasi pada papan pintar tersebut.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dari Implementasi Permainan transportasi angka di RA Perwanida Rejoso:

Faktor Pendukung dari implementasi permainan transportasi angka tersebut yaitu dengan kreatifitas yang dimiliki oleh guru sehingga guru bisa membuat permainan baru sendiri untuk memudahkan anak dalam belajar penjumlahan, dan memudahkan anak-anak belajar penjumlahan angka 1-10 menggunakan media gambar.

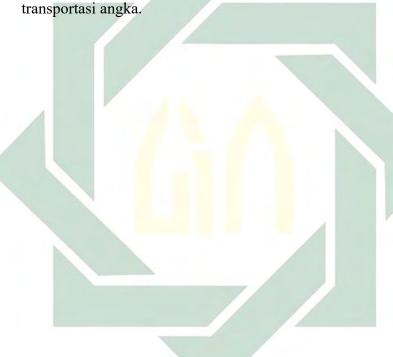
Adapun faktor penghambat dari implementasi permainan transportasi angka yaitu keterbatasan peralatan yang digunakan oleh guru dalam menerapkan permainan transportasi angka dan permainan juga dibuat sendiri oleh guru, sehingga tidak mudah dalam membuat permainan tersebut dalam jumlah murid yang banyak.

B. SARAN

- 1. Implementasi permainan transportasi angka dalam mengembangkan konsep penjumlahan di RA Perwanida rejoso kegiatan bisa dilakukan hampir setiap hari dan media yang digunakan bisa menggunakan gambar yang lainnya dan implementasi akan menjadi lebih baik jika permainan transportasi angka menggunakan media yang lebih bervariasi dan menarik lagi.
- Kemampuan menjumlahkan menggunakan permainan trasnportasi angka di RA Perwanida Rejoso guru bisa lebih krwatif lagi dalam membuat permainan sehingga menjadi lebih bervariasi misalnya anak-

anak disuruh berlomba dalam melakukan kegiatan menempel pada papan pintar.

3. Faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan transportasi angka di RA Perwanida Rejoso guru bisa membuat permainan transportasi angka lebih banyak lagi dan guru juga lebih menyediakan peralatan yang mendukung dalam pembuatan permainan transportasi angka



DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah. 2015. Manajemen Transportasi dalam Kajian dan Teori. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama
- Anthoni Glenda, Margaret. *Mathematics Education in the Early Years: Building Bridges*. Journal Contemporary Issue in Early Chilhood, Vol. 10. Number 2, 2009
- Ardy Novan Wiyani dan Barnawi. 2017. Format PAUD. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Astuti Puji. 2012. Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok B Di TK Trisula Perwari IV Semangkak Klaten (Skripsi). Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Bjoklund Camilla. *Toddlers' Opportunities to Learn Mathematics*. International Journal of Early Chilhood. Vol. 40. No. 1. 2008
- Darmadi. Asyiknya Belajar Sambil Bermain. Guepedia
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia
- Dockett Sue, Bob Perry. Playing with Mathematics: Play in Early Childhood as a Context for Mathematical Learning. Journal International
- Fadlillah M. 2014. Edutaiment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan. Jakarta: Kencana
- Hartini Puji. Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanan-kanan Fathimah Bukareh Agam. Jurnal Pesona PAUD. Vol. 1. No. 1
- Irma Ade Khairan. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Case Study*. Jakarta: CV. Trans Info Media

- Ismail Andang. 2006. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media
- Kompasiana. (2019, 7 Desember). *Operasi Hitung Pada Bilangan Bulat*. Diakses pada 7 Desember 2019, pukul 10.03 dari https://www.google.com/amps/s/www.kompasiana.com/amp/masjoker/operasi-hitung-pada-bilangan-bulat-5509011c8133115a4fb1e15e
- Mariani Desi. 2018. Pengaruh Media Kartu Gambar Angka Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Di Raudhatul Atfhal Al-Kamal Jln Tegal Sari Lau Dendang (Skripsi). Medan: UIN Sumatra Utara
- Mayke S. Tedjasaputra. 2005. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Grasindo
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong J Lexy. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. HE. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiroh Tadkiroatun dan Sri Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Musrikah. *Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Perempuan dan Anak. Vol 1. No. 1. Juli 2017
- Nurani Yuliani Sujiono, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Pitadjeng. 2015. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Purwanti Endah. Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan 1-20 Menggunakan Media Manik-Manik Sedotan Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Punjul II Tulungagung. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)
- Rahayu Yayuk. Pengenalan Konsep Matematika Awal Pada Anak Usia Dini Melalui Bercerita. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Saeful A. Hamdani dkk. 2009. LAPIS PGMI: Matematika 2. Surabaya: Aprinta
- Sangaji Bondan Sugita. Pengembangan Buku Matematika Bergambar (BOOKMED) dalam Mengenalkan Operasi Penjumlahan Pada Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Siswanto Igrea dan Sri Lestari. 2012. Panduan Bagi Guru dan Manusia Tua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD.Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sugiono dan Kunjojo. Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 10. Edisi 2. November 2016
- Sugiyono. 2010. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. 2014. Bandung: Alfabeta CV
- Supriadi Dadi. 2013. Matrik: Menjadikan Matematika Lebih Mudah dan Menyenangkan. Bandung: NUANSA
- Susanto Ahmad. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara
- Umar Husein. 2008. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yus Anita. 2011. Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana