

Artikel 2

by 45. Wulan

Submission date: 05-Aug-2022 01:13PM (UTC+0700)

Submission ID: 1879044302

File name: Artikel_2.pdf (749.41K)

Word count: 3791

Character count: 22788



**PENINGKATAN MUTU KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA
THE NUMBER COLORING GAMES DALAM PENGAJARAN
BAHASA INGGRIS**

Sulistiyani¹, Subaidah², Wulan Trisnawaty³
Correspondence Email: sulis_yy21@gmail.com

Received: June 15, 2020 Revised: June 19, 2020 Accepted: June 25, 2020

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pengajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I A di SDN Simomulyo VIII Surabaya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil kemampuan berhitung anak meningkat. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas I A di SDN Simomulyo VIII Surabaya dengan 2 siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan melalui 3 kali pertemuan. Hasil penelitian pada siklus pertama kemampuan berhitung siswa masih memperoleh persentase 39% dari 25 siswa. Hal ini dikarenakan jumlah media pengajaran Bahasa Inggris melalui warna yang disediakan guru tidak sesuai dengan jumlah siswa, siswa belum memahami aturan dan cara bermain dengan menggunakan *the number coloring games* dan guru kurang memberikan motivasi sehingga kemampuan berhitung anak belum terlihat dan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena belum memenuhi target yang diharapkan yaitu 80%. Hasil penelitian pada siklus kedua menunjukkan kemampuan berhitung siswa sudah meningkat menjadi 89% sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah mencapai target yang diharapkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *the number coloring games* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelas I A di SDN Simomulyo VIII.

Kata Kunci: mutu, berhitung, media, Bahasa Inggris

***THE QUALITY IMPROVEMENT OF CALCULATION ABILITY THROUGH THE
NUMBER COLORING GAMES MEDIA IN ENGLISH TEACHING***

Abstract

The purpose of this study was to describe the use of English teaching media to improve the numeracy skills of the first grade students at Simomulyo VIII elementary school in Surabaya. This study uses classroom action research conducted by teachers in the classroom through self-reflection, with the aim of improving their performance as teachers, so that the results of student's numeracy skills increase. This classroom action

research was carried out ²² the first grade students at Simomulyo VIII elementary school in Surabaya with 2 cycles, each cycle carried out through 3 meetings. The results of the study in the first cycle of children's numeracy skills still obtained a percentage of 39% of 25 students. This is because the number of English teaching media through the colors provided by the teacher does not match the number of students, students do not understand the rules and how to play using the number coloring games and the teacher does not provide motivation so that student 's numeracy skills have not been seen and need to be continued to the next cycle because they have not meet the expected target of 80%. The results of the research in the second cycle showed that student's numeracy skills had increased to 89% so there was no need to continue to the next cycle because they had reached the expected target.

Key words: quality, numeracy, media, English

PENDAHULUAN

Kegiatan bernyanyi dalam bahasa Inggris dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak (listening). Hal ini sesuai dengan anjuran bahwa keterampilan yang perlu diutamakan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas rendah adalah *oral skills*.

Pada kegiatan ini, siswa tidak dituntut untuk merespon secara verbal. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dilakukan ketika siswa kelas rendah masih berada dalam tahapan silent period (periode diam). Pada periode ini, siswa sedang belajar secara aktif melalui indera pendengarannya dengan menyerap bahasa yang didengarnya sebanyak mungkin.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, ¹⁰ yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Berhitung yang dikatakan sebagai bahasa matematika. Keterampilan dasar ini merupakan faktor yang sangat diperlukan terutama dalam perkembangan kognitif siswa. Berhitung siswa kelas rendah di Sekolah Dasar ⁶ diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung siswa kelas rendah di Sekolah Dasar harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Namun kenyataannya berdasarkan observasi di lapangan menunjukkan bahwa pada siswa kelas rendah di SDN Simomulyo VIII Surabaya, dari seluruh siswa yang berjumlah 24 siswa hanya sekitar 50 % atau 12 siswa yang mampu memahami berhitung dan selebihnya masih kesulitan dalam memahami berhitung. Hal ini

disebabkan kurangnya kesiapan siswa kelas rendah dalam menerima kemampuan berhitung dan belum siapnya penalaran siswa kelas rendah untuk menerima materi berhitung secara abstrak. Ini dapat dilihat pada sikap siswa kelas rendah saat diberi pertanyaan tidak menjawab, masih bermain sendiri dan harus berulang-ulang untuk memberi pemahaman pelajaran berhitung.

Berdasarkan kenyataan di atas, penulis merasa bahwa ada yang kurang tepat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar selama ini dimana masih banyak media yang kurang dimanfaatkan.

Konsep angka 1 hingga 10 mulai dari lambang bilangan hingga penulisannya. Sehingga siswa memiliki kemampuan pemahaman yang baik dalam mengenal angka khususnya 1-10 untuk siswa kelas rendah di Sekolah dasar.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal angka Bahasa Inggris 1 sampai 10 dengan menggunakan bernyanyi, dimana guru memberikan contoh, sambil membimbing siswa pada saat proses pembelajaran agar siswa lebih merasa nyaman dan senang pada saat mengenal angka Bahasa Inggris 1 sampai 10 melalui bernyanyi.

KAJIAN PUSTAKA

Anak (siswa di usia rendah) merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar dan sekaligus sebagai obyek dari tujuan pengajaran. Agar pengajaran di sekolah berhasil dan berlangsung secara efisien, maka kemampuan kognitif atau kesiapan mental anak (siswa di usia rendah) perlu terus dilatih. Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan.

Berhitung

Berdasarkan permainan berhitung dan prinsip-prinsip permainan peneliti berharap para guru dan orang tua dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak (siswa di usia rendah) jangan disamakan dengan anak sekolah dasar, logis matematis yang disajikan hendaknya berupa permainan dengan menggunakan media atau sarana yang menarik, maka akan membuat anak merasa senang, tidak merasa bosan, dan mudah menerima pembelajaran.

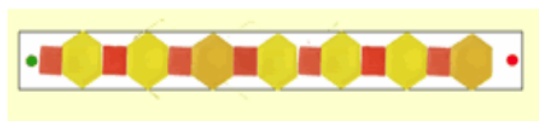
Mengenal Konsep Matematika di Sekolah Dasar

Pengenalan matematika di Sekolah dasar khususnya pada kelas rendah salah satunya adalah pengenalan berhitung, ini dilakukan dengan melihat tahap-tahap perkembangan siswa dan sesuai dengan usia siswa. Berhitung pada saat ini dapat dilakukan dengan menggunakan bilangan, bentuk geometri dan alat ukur sederhana. Untuk bentuk geometri dapat dikenalkan melalui bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, lingkaran, sedangkan pengukuran berupa pengenalan jarak jauh dekat, panjang pendek, lebar sempit, berat ringan dan sebagainya.

Akan tetapi untuk berhitung permulaan di SD diawali dengan pengenalan bilangan, karena dengan mengetahui angka-angka siswa dapat melakukan penjumlahan, pengurangan, mengenal bentuk dan melakukan pengukuran. Untuk melakukan pengenalan bilangan pada siswa di Sekolah dasar yang diperlukan strategi yang cocok dengan masa siswa tersebut. Untuk itu pengenalan berhitung khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode *colouring games*. Karena dengan *the number coloring games* siswa akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga siswa akan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Bermain pola *in the number coloring games*

Pelaksanaan bermain pola di kelompok A dan B dimulai dengan menggunakan pola yang mudah/ sederhana untuk selanjutnya pola menjadi yang kompleks seperti berikut.



Gambar 1 : Mengurutkan pola berdasarkan bentuk



Gambar 2 : Mengurutkan Pola Berdasarkan Warna *in the number coloring games*

Bermain klasifikasi

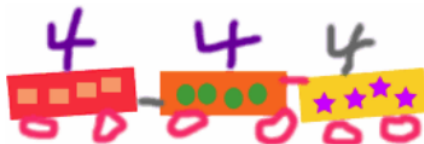
Anak (siswa kelas rendah) ¹ diharapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya sesuai dengan yang dicontohkan dan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya terlihat dalam contoh berikut.



Gambar 3 : Mengelompokkan Kancing yang Berlobang 4 dan yang tidak berlobang 4 in the number coloring games

Bermain bilangan

Siswa kelas rendah pada Sekolah Dasar ³ diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan. Contohnya adalah sebagai berikut.



Gambar 4 : Menghitung, Menempel dan Menulis Konsep Bilangan in the number coloring games

Bermain ukuran

Siswa di kelas rendah pada Sekolah Dasar ¹ diharapkan dapat mengenal konsep ukuran standar yang bersifat alamiah, seperti panjang, besar, tinggi, dan isi melalui alat ukur alamiah, antara lain jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, dan lidi.

Contohnya sebagai berikut :



Gambar 5 : Mengukur Tinggi Botol dengan Alat Ukur Balok

¹ Bermain estimasi (Memperkirakan)

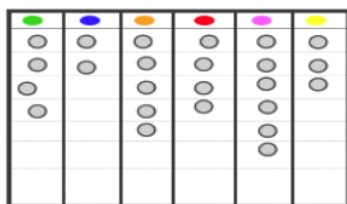
Anak (siswa kelas rendah) diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan (estimasi) sesuatu misalnya perkiraan terhadap waktu, luas jumlah ataupun ruang. Selain itu siswa terlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi.



Gambar 6.
Memperkirakan Jumlah Benda yang Digunakan untuk Menutup Permukaan Daun in the number coloring games.

Bermain statistika

Siswa di kelas rendah pada Sekolah Dasar diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek (dalam bentuk visual). Contohnya adalah sebagai berikut :



Gambar 7 : Membuat grafik “Warna Kesukaanku” in the number coloring games

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada siswa kelas rendah di Sekolah Dasar yang diberikan berdasarkan berbagai macam permainan sangat menarik bagi siswa tersebut dan sesuai dengan pendapat Bloom yang menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan SD pada kelas rendah akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya.

Numbers Song (Lagu Tentang Angka)

Setelah siswa saatnya belajar berhitung. Itulah proses belajar di sekolah pengajaran Bahasa Inggris. Ada dua lagu yang pertama adalah lagu *Seven Steps* yang sangat mudah di ingat karena lagu ini hanya menceritakan 7 angka dalam bahasa Inggris.

Lirik lagu *Seven Steps*

12

One Two Three Four Five Six Seven

12 e Two Three Four Five Six Seven

One Two Three Four Five Six Seven

One Two Three

One Two Three

One Two Three Four Five Six Seven

15

Seven Six Five Four There Two One
Seven Six Five Four There Two One
Seven Six Five Four There Two One
Seven Six Five
Seven Six Five
Seven Six Five Four There Two One

lagu selanjutnya adalah lagu “10 Little Numbers” lagu tersebut membuat siswa lancar dalam menyebutkan one sampai ten dalam memperlancar berbahasa inggris.

13

One little
Two Little
Three Little Number
Four Little
Five Little
Six Little Number
Seven Little
Eight Little
Nine Little Number
Ten Little Number Now

3. Colors Song (Lagu Tantang Warna)

Selanjutnya siswa mengenal lagu dengan warna dalam bahasa inggris. Color songs yang di ucapkan dalam kehidupan sehari – hari seperti berdiri, duduk dan lain sebagainya

4

red, yellow, blue and green stand up
red, yellow, blue and green
turn around and stretch up
high above your head
red, yellow, blue and green sit down
pink, purple and brown and tan stand up
pink, purple and brown and tan
turn around and stretch up
high above your head
pink, purple and brown and tan sit down

Dengan pendekatan belajar sambil bermain (*learning by doing*) atau bermain sambil belajar (*doing by learning*), diharapkan pertumbuhan dan perkembangan siswa dapat tercapai secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) Riyanto (2001: 49) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan ide – ide ke dalam

praktek untuk memperbaiki atau merubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari sesuatu tersebut.

Rancangan Penelitian

Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut guru menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya apabila ditujukan untuk mengulangi kesuksesan atau untuk menguatkan hasil. Akan tetapi, umumnya kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang tentu saja ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama.

Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik-tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah hasil belajar, observasi siswa dan guru.

1. Observasi
 - a. Format lembar observasi guru
 - b. Format lembar observasi siswa
 - c. Format lembar observasi kemampuan berhitung siswa
2. Dokumentasi

Tehnik Analisa Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus. Analisis data secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua memaparkan atau mendeskripsikan data, ketiga menyimpulkan atau memberi makna, meliputi:

1. Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang dilakukan melalui seleksi, pengelompokan, pengorganisasian data mentah, menjadi sebuah informasi.
2. Pemaparan data adalah merupakan suatu upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk paparan naratif, grafik atau perwujudan lainnya.
3. Penyimpulan data adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah

direduksi dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat. (Wardhani dkk, 2007: 2.31).

Dari lembar observasi tersebut di atas dapat dihitung persentase tingkat keberhasilannya menurut Aqib (2009: 74) dengan menggunakan rumus sederhana sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Untuk mencari nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata

$\sum fx$ = jumlah skor perolehan

N = jumlah siswa

Sedangkan target pencapaian keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa pada kemampuan berhitung adalah bintang 4 dengan persentase 80 % - 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perencanaan Siklus I

Pada tahapan perencanaan dengan melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan Silabus dan RPP untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I. RPP memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pada siklus I terdiri dari 3 pertemuan yang terdiri dari:

- 1) Pertemuan pertama Siklus I hari Selasa, 7 September 2021
- 2) Pertemuan kedua Siklus I hari Selasa, 11 September 2021
- 3) Pertemuan ketiga Siklus I hari Selasa, 28 September 2021

Hasil Observasi Penelitian Siklus I

1) Observasi Guru

Hasil observasi pada aktivitas guru pertemuan I skor mencapai 18 dengan persentase 45% pada pertemuan II meningkat menjadi 57% dengan skor mencapai 23 dan

mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 27 dengan persentase 67%.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada aktivitas anak pada pertemuan I skor mencapai 7 dengan persentase 43% pada pertemuan II meningkat menjadi 50% dengan skor mencapai 10 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 12 dengan persentase 62%.

3) Observasi hasil belajar siswa

Persentase perolehan hasil kemampuan berhitung anak pada pertemuan I memperoleh rata-rata sebesar 39%, pertemuan II meningkat menjadi 44% dan pertemuan III mengalami kenaikan perolehan hasil belajar 57%.

Refleksi

Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar di atas dapat dilihat :

- a) Pada observasi kegiatan guru dalam siklus I menunjukkan ada peningkatan dari pertemuan I hanya mencapai 45% tetapi pada pertemuan III menunjukkan aktivitas peningkatan 67% yang berarti harus ada perbaikan lagi pada kegiatan pembelajaran selanjutnya terutama pada aspek memberi tugas pengurangan dan memberikan umpan balik pada siswa perlu ditingkatkan lagi sehingga memperoleh hasil yang optimal sedangkan dalam aspek memberi contoh pada anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media *the number coloring games* sudah mengalami peningkatan yang baik.
- b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media juga menunjukkan peningkatan dari pertemuan I yang hanya 43% mengalami kemajuan dengan persentase 62% hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah meningkat tetapi masih belum memenuhi target seperti yang diharapkan. siswa belum aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.
- c) Kemampuan siswa kelas rendah dalam mengenal konsep bilangan pada indikator mengenal konsep penjumlahan dan konsep pengurangan masih memperoleh nilai rata-rata di bawah 4 dari 25 siswa kelas rendah dari nilai rata-rata yang diharapkan 4

dan siswa kelas rendah masih belum mampu mencapai keberhasilan yang ditetapkan sedangkan aspek mengenal lambang bilangan sudah mengalami peningkatan.

- d) Persentase yang diperoleh pada siklus I pertemuan III menunjukkan kemampuan berhitung siswa masih mencapai 57 % dari yang seluruh siswa sehingga belum dapat dikatakan mencapai target yang diharapkan.

Hasil penelitian Siklus II.

Perencanaan Siklus II

Pada tahapan perencanaan diawali dengan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan Silabus dan RPP untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I. RPP memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

- 1) Pertemuan pertama Siklus II hari Senin, 5 Oktober 2021
- 2) Pertemuan ke 2 siklus II hari Rabu, 12 Oktober 2021
- 3) Pertemuan ketiga Siklus I hari Sabtu, 19 Oktober 2021

Hasil Observasi Penelitian Siklus II

1) Observasi Guru

Hasil observasi pada aktivitas guru pertemuan I skor mencapai 30 dengan persentase 75% pada pertemuan II meningkat menjadi 85% dengan skor mencapai 34 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 37 dengan persentase 92%.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada aktivitas siswa pada pertemuan I skor mencapai 11 dengan persentase 69% pada pertemuan II meningkat menjadi 75% dengan skor mencapai 12 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 14 dengan persentase 87%.

3) Observasi hasil belajar siswa

Hasil observasi pada siklus II pertemuan 1 skor persentase perolehan hasil belajar kemampuan berhitung siswa memperoleh 68%, siklus II pertemuan 2 skor mencapai 72%, dan siklus II pertemuan 3 skor meningkat mencapai 89%. Dari hasil tersebut dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung siswa dari hasil observasi mengalami peningkatan yang signifikan dari target yang diharapkan 75%. Hal ini menunjukkan

kemampuan dalam 5 indikator yang diamati semuanya sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan observasi ke siklus berikutnya.

1. Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- (a) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mengarah ke pembelajaran kooperatif secara lebih baik. Siswa kelas rendah mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan dan tepat waktu dalam melaksanakannya. Siswa mulai mampu mempresentasikan hasil kerja dalam berhitung melalui *the number coloring games*.
- (b) Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dan kemampuan berhitung siswa dalam kegiatan media *the number coloring games*. Hasil observasi kemampuan berhitung siswa pada siklus pertama dengan perolehan persentase 39 % kemudian siklus kedua persentase naik menjadi 89 %. Hal ini menunjukkan hasil yang baik sekali.

Rekapitulasi peningkatan pada setiap siklus dalam observasi aktivitas guru, aktivitas para siswa dan hasil belajar siswa kelas rendah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Rekapitulasi tingkat aktivitas siswa Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Siklus I	43	50	62
2	Siklus II	69	75	87

Tabel 4.2 Rekapitulasi tingkat aktivitas guru Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Tingkat Perbandingan
1	Siklus I	45	57,5	69
2	Siklus II	75	85	92

Tabel 4.3
Rekapitulasi tingkat hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Siklus I	39	42	57
2	Siklus II	68	72	89

Pembahasan

Siklus I

Rata-rata siswa-siswa kelas rendah pada siklus I mempunyai persentase ketuntasan belajar 39% sehingga penggunaan media *the number coloring games* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa belum tercapai dalam pengajaran Bahasa Inggris.

Hal ini disebabkan siswa kelas rendah masih bingung dalam menjumlahkan karena rangsangan otaknya belum terbuka dan berfungsi dengan baik dan pendekatan yang dilakukan guru kepada para siswa juga masih kurang optimal. Penguatan atau penghargaan terhadap hasil karya siswa juga belum diberikan oleh guru.

Siklus II

Pada siklus II selama proses pembelajaran guru melakukan pendekatan dan memotivasi siswa lebih optimal untuk merangsang perkembangan kognitif mereka dengan media *the number coloring games*.

Keberhasilan guru pada proses pembelajaran melalui pendekatan yang lebih optimal kepada siswa juga membuahkan hasil. Penguatan dan penghargaan terhadap hasil karya siswa juga sudah mulai dilakukan. Ini menunjukkan bahwa daya ingat siswa dalam kemampuan berhitung melalui kegiatan pembelajaran dengan media *the number coloring games* sudah berfungsi dengan baik dan sudah mulai terbuka sehingga kemampuan berhitung mereka juga turut meningkat.

Dengan demikian perbaikan pembelajaran pada siklus II berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi. Ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media *the number coloring games* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media *the number coloring games* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Terlihat dalam aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I pertemuan I menunjukkan persentase 45% dan meningkat pada siklus II pertemuan III menjadi 92 % ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

2. Kemampuan berhitung pada siswa kelas I A SDN Simomulyo VIII Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus I memperoleh 43 % meningkat pada siklus II menjadi 87% ini berarti siswa termotivasi dan merasa senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Penggunaan media *the number coloring games* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas I A SDN Simomulyo VIII Surabaya. Dari 5 indikator yang diteliti yaitu: mengenal konsep bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep penjumlahan, mengenal konsep pengurangan, memakai benda disekitar menurut bentuk, jenis dan ukuran yang memperlihatkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang pada siklus I mencapai perolehan nilai rata-rata 39% meningkat pada siklus II menjadi 89% dari 5 indikator yang ada .

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama widya
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Cole, Michael., and Sheila R. Cole. 2001. *The Development of Children*. New York: Worth Publishers.
- ameron, Lynne. 2001. *Teaching Language to Young Leraners*. Cambridge: CUP
- Goffman, Erving. 1990. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Tersedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Empiricist> [29 Mei 2013]
- Depdiknas. 2007. *Pedoman dan Pelaksanaan Bidang Pengembangan Kognitif* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Hudoyo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Levie, W.H & Lentz , 1982. *Effects of text Illustrations*. A review of research Educational Communications and Technology Journal, 24(4). 195 -232.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Riyanto, Yatim, 2001, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Penerbit SIC
- Sadiman, dkk, 2006. *Media Pendidikan* . Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Rivai, 1990. *Media pembelajaran*. Jakarta : Rine Cipta
- Wardhani, dkk.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, dkk.2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widawati, 2010. *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Konsep matematika Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan . Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Artikel 2

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

19%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Bandung Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Ponorogo Student Paper	2%
3	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	2%
4	Submitted to University of Leeds Student Paper	1%
5	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur III Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Islam Lamongan	

Student Paper

1 %

10

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1 %

11

Submitted to IAIN Purwokerto

Student Paper

1 %

12

Submitted to Universidad de las Islas Baleares

Student Paper

1 %

13

Submitted to Hong Kong Baptist University

Student Paper

1 %

14

Submitted to University of Birmingham

Student Paper

1 %

15

Submitted to Nottingham Trent University

Student Paper

1 %

16

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

<1 %

17

Submitted to UIN Jambi

Student Paper

<1 %

18

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

19

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1 %

20

Submitted to Universiti Malaysia Sabah

Student Paper

<1 %

21	Submitted to Institute of International Studies Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
23	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %
25	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
26	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off