

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.1.1 Data Dokumentasi Hasil Penelitian

1. Sejarah TKM NU 38 Nurul Fatah Desa Gedangan Sidayu Gresik

Berdirinya TKM NU 38 Nurul Fatah Desa Gedangan Sidayu Gresik diprakarsai oleh Kepala desa dan para tokoh masyarakat NU, yaitu bapak Mushlihan selaku Kepala Desa, KH. Muhammad Syahid selaku pemuka agama, para pengurus NU, serta para pengurus Muslimat NU Desa Gedangan. Secara resmi TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik didirikan pada tanggal 30 Oktober 1980 sebagai lembaga pendidikan yang bernaung dalam yayasan taman pendidikan Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik. Pada awal berdirinya TKM NU 38 Nurul Fatah kegiatan pembelajaran dilakukan digedung MI Nurul Fatah dengan status pinjam. Melihat kondisi tempat belajar mengajar kurang memadai bagi pelaksanaan proses pembelajaran maka para tokoh masyarakat, pengurus NU, serta pengurus Muslimat NU desa gedangan melakukan pengumpulan dana yang dihimpun dari waqaf, shodaqoh, dan amal jariyah dari masyarakat desa Gedangan, sehingga pada tahun ke 6 setelah TKM NU 38 Nurul Fatah resmi berdiri, proses pembangunan gedung TKM NU 38 Nurul Fatah dilakukan diatas tanah waqaf seluas 434 m², dengan status gedung milik sendiri.

Sejak berdiri tanggal 30 Oktober 1980 TKM NU 38 Nurul Fatah mengalami kemajuan yang cukup signifikan dalam hal penegorganisasian, pengaturan, pengelolaan sistem yang dilaksanakan dilembaga tersebut, hal tersebut tentu dipengaruhi oleh adanya kepala sekolah yang benar-benar berkompetensi dalam memimpin serta peran aktif tenaga pendidik dalam mengikuti perkembangan zaman dan pengembangan metodologi pengajaran.

2. Kelembagaan TKM NU 38 Nurul fatah Desa Gedangan Sidayu

Gedung TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik di bangun di atas tanah seluas 434 m² dengan hak milik sendiri.

a. Keadaan siswa TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik tahun pelajaran 2018-2019 adalah sebagai berikut:

Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
A	28	17	45
B	19	11	30
	47	28	75

Sumber: TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan

Tabel 4.1 Jumlah Siswa TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik Tahun 2018

b. TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik memiliki tenaga pendidik sebanyak 9 orang orang, tersusun sebagaimana data tabel berikut:

NO	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendi-dikan	TMT (tanggal mulai tugas)	JABATAN
1.	Wiwik Husnawati, S.Pd.	Gresik, 14 Mei 1976	S1	19 – 07 – 1995	Kepala Sekolah
2.	Faridah hanim, A.Ma.	Gresik, 30 Oktober 1961	D2	20 – 10 – 1985	Guru
3.	Sugiyah, BA. S.Pd.	Gresik, 22 Oktober 1962	S1	11 – 09 – 1980	Guru
4.	Marlihah, S.Pd.	Gresik, 12 Mei 1968	S1	26 – 09 – 1986	Guru
5.	Ulfiyah, S.Pd.	Gresik, 11 Oktober 1979	S1	20 – 07 – 2000	Guru
6.	Siti Marwah, Spd.	Gresik, 02 Juli 1972	S1	01 – 01 – 2001	Guru

7.	Wiwin Nadlifah, A.Ma.	Gresik, 22 Agustus 1986	D2	01 – 02 – 2009	Operatot/ Guru
8.	Arifah			01 – 01- 2017	Tenaga Administrasi
9.	Siyami		SMA	01-01-2015	Tenaga Kebersihan

Sumber: TKM NU 38 Nurul Fatah tahun 2018

Tabel 4.2. Daftar Tenaga Pendidik TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik Tahun 2018

3. Pelaksanaan Pembelajaran TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik

Kegiatan belajar mengajar di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah disempurnakan sebagai berikut:

Kegiatan proses belajar mengajar dilakukan sesuai dengan kurikulum 2013 yang telah ditetapkan oleh pemerintah sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan kebutuhan yang ada pada lingkungan masyarakat dan satuan pendidikan yang ada di Desa Gedangan sidayu Gresik Struktur kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini merupakan pengorganisaian muatan kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan lama belajar yang memuat program-program pendidikan yang mencakup 6 (enam) aspek perkembangan, yakni ; a) nilai agama dan moral; b) fisik motorik; c) kognitif; d) bahas; e) sosial-emosional; f) seni. Adapun lebih lanjut struiktur kurikulum yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas didahului kegiatan pra siklus dengan tujuan untuk mengetahui berbagai masalah yang dihadapi oleh guru dan hasil

belajar siswa kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik tahun 2018.

Hasil survei awal pada tanggal 18 Oktober 2018 sampai dengan 19 Oktober 2018 diperoleh hasil bahwa pembelajaran di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik kebanyakan masih banyak menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah, tanya jawab.

Data Kemampuan Membandingkan Angka Pra Siklus

No	Nama	Menghitung banyak benda			Menyebut dan menunjuk angka yang nilainya lebih besar dan lebih kecil			Membandingkan angka			Jlm	Rata-rata	Ket
		★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★			
1	Putra	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
2	Arsyil		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
3	Rafda		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
4	Firda	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
5	Aura	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
6	Aransha		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
7	Denis	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
8	Alisa		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
9	Aura N.	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
10	Al	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
11	Abyan	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
12	Alif			✓		✓				✓	4	1.33	Belum
13	Rizqi	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
14	Mirza	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
15	Jihan		✓				✓			✓	4	1.33	Belum
Jumlah anak tuntas											5	Tuntas	
Jumlah anak tidak tuntas											10	Belum	

4.3 Data Kemampuan Membandingkan Angka Pra Siklus

Perhitungan Ketuntasan Individu

- a. Nilai bintang 3 (★★★) = 5 anak = $\frac{5}{15} \times 100 = 33,4\%$
- b. Nilai bintang 2 (★★) = 4 anak = $\frac{4}{15} \times 100 = 26,6\%$
- c. Nilai bintang 1 (★) = 6 anak = $\frac{6}{15} \times 100 = 40,0\%$

Perhitungan ketuntasan Klasikal:

- a. Tuntas = 5 anak = $\frac{5}{15} \times 100 = 33,4\%$
- b. Tidak Tuntas = 10 anak = $\frac{10}{15} \times 100 = 66,6\%$

Hasil wawancara peneliti dengan guru TK Kelompok B2 terungkap bahwa guru merasa sangat kesulitan dalam mengenalkan konsep perbandingan angka. Keterangan tersebut diperkuat dengan data hasil belajar membandingkan angka anak kelompok B2 yakni, sebanyak 5 anak (33,4%) telah memiliki kemampuan menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang nilainya lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka, dengan baik, 4 anak (22,6%) mulai memiliki kemampuan menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang nilainya lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka dengan cukup baik, 6 anak (40,0%) kurang memiliki kemampuan menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang nilainya lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka. Prestasi belajar dalam kelas belum tuntas karena belum mencapai 85%.

Hasil analisis rendahnya kemampuan membandingkan angka dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern ini dipengaruhi oleh keadaan anak yang kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Faktor eksteren yaitu dalam menjelaskan konsep pembelajaran dikelas penggunaan model pembelajaran masih menggunakan pola lama yang bersifat konvensional. Pembelajaran masih bersifat monoton sehingga belum memberikan efek menarik bagi minat anak dalam belajar membandingkan angka..

Dari kajian dan telaah hasil survei awal, peneliti lakukan diskusi dengan guru sebagai teman sejawat dengan hasil sebagai berikut:

- a. Pembelajaran di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik masih menggunakan pendekatan pola konvensional.
- b. Anak masih belum dapat menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil.
- c. Anak masih belum dapat membandingkan angka.

Dengan data awal tersebut kemudian dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari jejak diharapkan dapat menarik minat belajar membandingkan angka, sehingga kemampuan membandingkan angka pada anak TK kelompok B di TKM NU 38 Nurul Fatah dapat mencapai hasil yang tuntas dan maksimal.

2. Siklus I (Satu)

Kegiatan pada siklus I dilaksanakan mulai tanggal 20 Oktober 2018 sampai dengan 25 Oktober 2018, dengan pembelajaran bidang pengembangan kognitif membandingkan angka dengan tahapan sebagai berikut: Perencanaan

Dalam perencanaan siklus I kegiatan dilakukan peneliti bersama guru kelas kelompok B2 hari Sabtu tanggal 25 Oktober 2018 adalah membuat rencana pembelajaran yang meliputi: a) Menyusun RPPM, b) Menyusun RPPH, c) Menyusun media belajar, d) Menyusun perangkat observasi hasil belajar.

1) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I menggunakan skenario pembelajaran: Kegiatan pendahuluan selama 15 menit, Kegiatan inti selama 60 menit, dan Penutup selama 15 menit. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 22 Oktober 2018.

- a) Kegiatan Awal. (+ 15 menit)

Pada kegiatan awal yang dilakukan adalah: 1) Mengajak anak berbaris di depan kelas, 2) Mengajak anak masuk ke dalam kelas dengan rapi, 3) Mengajak anak berdoa'a dan menyanyi untuk mencairkan suasana belajar, 4) Memberikan motivasi belajar dan membagi anak dalam 3 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 orang anak.

b) Kegiatan Inti (+ 60 menit)

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar adalah:

1) Guru membagi anak menjadi 3 (tiga) anak kelompok dan masing-masing kelompok berisi 5 (lima), masing-masing kelompok diberi identitas berupa bendera warna-warni yakni bendera merah, bendera biru, bendera kuning, bendera hijau, bendera jingga.

2) Guru menjelaskan konsep bilangan dan nilainya dipapan tulis secara klasikal (guru menuliskan 2 angka yang berbeda kemudian menuliskan bentuk lingkaran pada sisi bagian bawah masing-masing angka tersebut sesuai jumlah angka yang ditulis, dan mengajak anak-anak untuk bersama-sama menghitung bentuk lingkaran yang terletak dibawah masing-masing angka tersebut, kemudian guru mengajak anak bernyanyi baby shark sambil menggerakkan jari seperti gerakan yang dicontohkan guru, lalu guru mengarahkan anak untuk menirukan gerakan baby shark memakan angka yang jumlahnya besar, guru membimbing tiap kelompok melakukan kegiatan tersebut),

3) Guru mengajak anak-anak untuk bermain dan belajar diluar ruangan, kemudian guru menjelaskan aturan permainan nya sebagai berikut ; guru menunjukkan 3 pos yang sudah disediakan, guru menjelaskan isi tugas pada pos-pos tersebut yang harus diselesaikan, anak yang dapat mengerjakan tugas dengan benar sampai tuntas akan mendapatkan hadiah harta karun yang di letakkan pada peti emas yang terletak di pos terakhir, guru memberi

pengarahan bahwa jika kelompok satu belum selesai mengerjakan tugas yang ada pada pos, maka peserta dari kelompok lain harus antri dan sabar menunggu sampai kelompok tersebut selesai mengerjakan tugas mereka, guru meminta satu anak dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan dan melakukan suit untuk menentukan tim mana yang boleh bermain terlebih dahulu, kemudian guru mengulangi memberi contoh dan pengarahan,

- 4) Anak-anak melakukan permainan mencari jejak
- 5) Guru mengamati proses bermain anak didik,
- 6) Peserta didik menunjukkan hasil tugas pada guru.



c) Kegiatan Akhir (+ 15 menit)

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi hasil pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan penguatan tentang materi hari ini, 2) Guru menunjukkan hasil pekerjaan anak yang baik, 3) Guru memberikan motivasi pada anak yang belum berhasil mengerjakan tugas dengan baik, 4) Guru membimbing anak untuk merapikan alat media yang digunakan, 5) Guru mengajak anak berdo'a akhir pelajaran.

2) Observasi

Observasi kemampuan membandingkan angka dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran anak tepatnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hasil observasi pada penelitian tindakan kelas kegiatan siklus I meliputi observasi kemampuan membandingkan angka melalui kegiatan permainan mencari jejak, dengan indikator sebagai berikut 1) menghitung banyak benda, 2) menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil, 3) membandingkan angka. Hasil pengumpulan data pada siklus I disusun sebagai berikut:

Tabel : 4.4 Tabel Kemampuan Membandingkan Angka pada Siklus I

No	Nama	Menghitung banyak benda			Menyebut dan menunjuk angka yang nilainya lebih besar dan lebih kecil			Membandingkan angka			Jlm	Rata-rata	Ket
		★★	★★	★	★★	★★	★	★★	★★	★			
1	Putra	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
2	Arsyil		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
3	Rafda	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
4	Firda	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
5	Aura	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
6	Aransha	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
7	Denis	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
8	Alisa	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
9	Aura N.	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
10	Al	✓			✓			✓			9	3	Tuntas

11	Abyan	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
12	Alif		✓				✓		✓		4	1.33	Belum
13	Rizqi	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
14	Mirza	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
15	Jihan	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
Jumlah anak tuntas											10	Tuntas	
Jumlah anak tidak tuntas											5	Belum	

Sumber: Data yang diolah

4.4 Data Kemampuan Membandingkan Angka Siklus I

Perhitungan Ketuntasan Individu

- a. Nilai bintang 3 (★★★) = 10 anak = $\frac{10}{15} \times 100 = 66,7\%$
- b. Nilai bintang 2 (★★) = 3 anak = $\frac{3}{15} \times 100 = 20,0\%$
- c. Nilai bintang 1 (★) = 2 anak = $\frac{2}{15} \times 100 = 13,3\%$

Perhitungan ketuntasan Klasikal:

- c. Tuntas = 10 anak = $\frac{9}{15} \times 100 = 66,7\%$
- d. Tidak Tuntas = 5 anak = $\frac{5}{15} \times 100 = 33,3\%$

Memperhatikan tabel hasil belajar membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih banyak dan lebih sedikit, membandingkan angka mencapai 10 anak (66.7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak cukup dapat menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih banyak dan lebih sedikit, membandingkan angka masih membutuhkan bantuan guru mencapai 3 anak (20,0%) mendapat nilai ★★ (cukup), (3) Anak belum dapat menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih banyak dan lebih sedikit, membandingkan angka tanpa bantuan guru mencapai 2 anak (13,3%) mendapat nilai ★ (kurang).

Secara klasikal ketuntasan hasil belajar tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik pada siklus I baru mencapai 10 (66,7%) anak tuntas hasil belajar dengan kreteria dapat menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih banyak dan lebih sedikit, membandingkan angka. Prestasi belajar dalam kelas belum tuntas karena belum mencapai 80%.

Lebih lanjut hasil observasi pembelajaran kemampuan membandingkan angka pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

No	Aspek Observasi	Kreteria Penilain				Jml Skor
		1	2	3	4	
A.	CARA MEMBUKA PELAJARAN					
1	Kegiatan berbaris, berdo'a dan bernyanyi				✓	4
2	Menyiapkan anak belajar				✓	4
3	Memotivasi anak belajar			✓		3
B	KEGIATAN INTI					
1	Menjelaskan materi belajar		✓			2
2	Memberikan contoh anak bermain mencari jejak		✓			2
3	Membimbing anak bermain mencari jejak		✓			2
4	Memandu anak mengerjakan tugas		✓			2
5	Penguasaan kelas			✓		3
C	CARA MENUTUP PELAJARAN					
1	Merefleksikan hasil belajar			✓		3
2	Memandu anak memberikan dan merapikan alat belajar			✓		3
3	Bernyanyi, berdoa dan salam				✓	4
Jumlah Pencapaian Indikator		0	4	4	3	11
Jumlah Perolehan Skor		0	8	12	12	32

Sumber: Data yang diolah

Tabel: 4.5. Observasi Aktifitas Guru dalam Pembelajaran Membandingkan Angka Siklus I

Tingkat Perhitungan Aktifitas Pembelajaran Guru:

$$\text{Hasil Pembelajaran} = 32 \text{ skor} = \frac{32}{44} \times 100 = 73\%$$

Memperhatikan tabel hasil observasi kegiatan pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak yang dilakukan guru pada siklus I mencapai 32 skor (73%) dalam kategori cukup baik yang berarti kemampuan guru dalam pembelajaran membandingkan angka masih rendah.

Sedangkan hasil observasi aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran membandingkan angka diperoleh data sebagai berikut:

No	Aspek Observasi	Kriteria Penilaian		
		★★★	★★	★
1	Aktif mengikuti kegiatan awal pembelajaran	10	4	1
2	Memperhatikan penjelasan guru	9	4	2
3	Memperhatikan gerakan saat guru memberikan peragaan	10	4	1
4	Aktif mengerjakan tugas	10	3	2
5	Dapat menyelesaikan tugas yang diberikan	10	3	2
Jumlah		49	18	8
Rata-rata		10	3	2

Sumber: Data yang diolah

Tabel: 4.6. Observasi Aktifitas Anak dalam Pembelajaran membandingkan angka Siklus I

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan belajar mengajar melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 10 anak aktif mengikuti pelajaran, b) 3 anak cukup aktif mengikuti pelajaran, c) dan 2 anak kurang aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran permainan tanah liat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik yang aktif terdapat 10 anak.

3) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat membandingkan angka mencapai 10 anak (66,7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak cukup dapat membandingkan angka dengan cukup baik dan sedikit bantuan mencapai 3 anak (20,0%) mendapat nilai ★★ (cukup), (2) Anak belum dapat membandingkan angka dan masih mendapat bantuan stimulus dari guru mencapai 2 anak (13,3%) mendapat nilai ★ (kurang), yang berarti pembelajaran belum tuntas karena belum mencapai 85%.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran media tanah liat pada siklus I mencapai 32 skor (73%) dalam kategori cukup baik dan selebihnya masih kurang dapat dilakukan dengan baik. Dengan demikian kemampuan guru menunjukkan dalam pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak masih rendah.

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan belajar mengajar melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 10 anak aktif mengikuti pelajaran, b) 3 anak cukup aktif mengikuti pelajaran, c) dan 2 anak kurang aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik yang aktif terdapat 10 anak.

Secara klasikal hasil pembelajaran permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM Nu 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik belum mencapai standar ketuntasan minimal karena baru terdapat 10 anak yang mendapatkan hasil tuntas.

Hasil analisis yang dilakukan tentang rendahnya kemampuan membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dipengaruhi oleh:

1. Faktor Siswa: a) anak kurang memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan dan peragaan tentang tahapan-tahapan berhitung dan membandingkan angka, b) anak masih merasa kurang mampu dalam mengerjakan tugas, anak terlihat bingung dan kurang memahami rute mana saja yang harus dilalui secara urut dalam kegiatan mencari jejak, hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan saat guru memberi contoh peragaan permainan tersebut, selain itu anak terlihat kurang percaya diri, takut dan malu.
2. Faktor Guru: a) Dalam kegiatan bermain mencari jejak perhatian guru terhadap anak didik kurang maksimal, sebab jumlah anak dalam satu kelompok terlalu banyak, sehingga dalam memberi perhatian dan arahan kepada anak dalam menyelesaikan tugas yang ada di tiap pos kurang maksimal, b) Guru kurang jelas dalam mencontohkan cara serta tahapan-tahapan pelaksanaan permainan mencari jejak, c) media yang digunakan masih kurang menarik bagi anak sehingga berpengaruh pada antusias dan minat belajar anak kurang maksimal, Lembar kerja siswa memiliki soal yang sama sehingga ada kecenderungan anak meniru pekerjaan teman lainnya dan bukan hasil pemikirannya sendiri

Berdasarkan hal tersebut maka pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II dengan pokok penekanan pada motivasi dan bimbingan guru pada siswa, dan melakukan eksploitasi kegiatan pembelajaran melalui permainan mencari jejak dengan peningkatan penggunaan media yang menarik sebagai salah satu komponen pendukung dalam proses permainan mencari jejak, dan membuat soal yang berbeda untuk setiap anak.

3. Siklus II (Dua)

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2018 sampai dengan 01 Nopember 2018, dengan pembelajaran

bidang pengembangan kognitif membandingkan angka melalui permainan mencari jejak. Penekanan kegiatan difokuskan pada pokok penekanan pada motivasi dan bimbingan guru pada siswa, dan melakukan eksploitasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan peningkatan penggunaan media yang lebih menarik sebagai berikut:

1) Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II kegiatan dilakukan peneliti dengan guru kelas pada hari Sabtu, tanggal 27 Oktober 2018 sampai dengan hari Senin tanggal 29 Oktober 2018. Rencana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat rencana pembelajaran yang meliputi: a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Menyusun media belajar, c) Menyusun perangkat observasi hasil belajar.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Oktober 2018 dengan menggunakan skenario pembelajaran: Kegiatan pendahuluan selama 15 menit, Kegiatan inti selama 60 menit, dan Penutup selama 15 menit.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan densitas main sebagai berikut ; a) menata tempat main (baik didalam ruangan maupun diluar ruangan), b) menata media yang akan digunakan

a) Kegiatan Awal. (+ 15 menit)

Pada kegiatan awal yang dilakukan adalah: 1) Mengajak anak berbaris di depan kelas, 2) Mengajak anak masuk ke dalam kelas dengan rapi, 3) Mengajak anak berdoa'a dan menyanyi untuk mencairkan suasana belajar, 4) Memberikan motivasi belajar dan membagi anak dalam 5 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 3 orang anak.

b) Kegiatan Inti (+ 60 menit)

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar adalah:

- 1) Guru membagi anak menjadi 5 (lima) kelompok dan masing-masing kelompok berisi 3 (tiga) anak, masing-masing kelompok diberi identitas berupa bendera warna-warni yakni bendera merah, bendera biru, bendera kuning, bendera hijau, bendera jingga.
- 2) Guru menjelaskan konsep bilangan dan nilainya dipapan tulis secara klasikal (guru menuliskan 2 angka yang berbeda kemudian menempelkan bentuk lingkaran yang berwarna pada sisi bagian bawah masing-masing angka tersebut sesuai jumlah angka yang ditulis, dan mengajak anak-anak untuk bersama-sama menghitung bentuk lingkaran yang terletak dibawah masing-masing angka tersebut, kemudian guru mengajak anak bernyanyi baby shark sambil menggerakkan jari seperti gerakan yang dicontohkan guru, lalu guru mengarahkan anak untuk menirukan gerakan baby shark memakan angka yang jumlahnya besar, guru membimbing tiap kelompok melakukan kegiatan tersebut dengan cara meminta anak yang belum mencapai hasil pembelajaran yang tuntas pada siklus I agar mencoba secara langsung kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru didepan kelas secara individu),
- 3) Guru mengajak anak-anak untuk bermain dan belajar diluar ruangan, kemudian guru menjelaskan aturan permainannya sebagai berikut ; guru menunjukkan 3 pos yang sudah disediakan, guru menjelaskan isi tugas pada pos-pos tersebut yang harus diselesaikan, anak yang dapat mengerjakan tugas dengan benar sampai tuntas akan mendapatkan hadiah harta karun yang di letakkan pada peti emas yang terletak di pos terakhir, guru memberi pengarahan bahwa jika kelompok satu belum selesai mengerjakan tugas yang ada pada pos, maka peserta dari kelompok lain harus antri dan sabar menunggu sampai kelompok tersebut selesai mengerjakan tugas mereka, guru meminta satu anak dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan dan melakukan suit untuk menentukan tim mana yang boleh bermain terlebih dahulu, kemudian guru mengulangi memberi contoh dan pengarahan,

- 4) Anak-anak melakukan permainan mencari jejak
- 5) Guru mengamati proses bermain anak didik,
- 6) Peserta didik menunjukkan hasil tugas pada guru.

d) Kegiatan Akhir (+ 10 menit)

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi hasil pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan penguatan tentang materi hari ini, 2) Guru menunjukkan hasil pekerjaan anak yang baik, 3) Guru memberikan motivasi pada anak yang belum berhasil mengerjakan tugas dengan baik, 4) Guru membimbing anak untuk merapikan alat media yang digunakan, 5) Guru mengajak anak berdo'a akhir pelajaran.

3) Observasi

Observasi perkembangan motorik halus dilakukan saat kegiatan pembelajaran anak dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru. Hasil observasi pada penelitian tindakan kelas kegiatan siklus II sebagai berikut berikut:

No	Nama	Penggunaan Jari dan tangan			Bentuk Benda yang Dibuat			Hasil Bentuk Benda yang Dibuat			Jlm	Rata-rata	Ket
		★★	★		★★	★		★★	★				
1	Putra	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
2	Arsyil	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
3	Rafda	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
4	Firda	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
5	Aura	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
6	Aransha	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
7	Denis	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
8	Alisa	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
9	Aura N.	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
10	Al	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
11	Abyan	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
12	Alif	✓				✓			✓		7	2.33	Belum
13	Rizqi	✓			✓			✓			9	3	Tuntas
14	Mirza	✓			✓			✓			9	3	Tuntas

15	Jihan	✓		✓		✓		9	3	Tuntas
Jumlah anak telah tuntas									13	Tuntas
Jumlah anak belum tuntas									2	Belum

Sumber: Data yang diolah

Tabel : 4.7. Tabel Peningkatan kemampuan membandingkan angka pada Siklus II

Perhitungan Ketuntasan Individu

- a. Nilai bintang 3 (★★★) = 13 anak = $\frac{13}{15} \times 100 = 86,7\%$
- b. Nilai bintang 2 (★★) = 2 anak = $\frac{2}{15} \times 100 = 13,3\%$
- c. Nilai bintang 1 (★) = 0 anak = $\frac{0}{15} \times 100 = 0\%$

Perhitungan ketuntasan Klasikal:

- a. Tuntas = 13 anak = $\frac{13}{15} \times 100 = 86,7\%$
- b. Tidak Tuntas = 2 anak = $\frac{2}{15} \times 100 = 13,3\%$

Memperhatikan tabel peningkatan kemampuan membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38Nurul Fatah dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan mencapai 13 anak (86,7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak cukup dapat membandingkan angka dengan cukup baik dan sedikit bantuan mencapai 2 anak (13.3%) mendapat nilai ★★ (cukup). Data tersebut menunjukkan prestasi belajar dalam kelas sudah tuntas karena sudah mencapai nilai lebih dari 80%.

No	Aspek Observasi	Kreterian Penilain				Jml Skor
		1	2	3	4	
A.	CARA MEMBUKA PELAJARAN					
1	Kegiatan berbaris, berdo'a dan bernyanyi				✓	4
2	Menyiapkan anak belajar				✓	4
3	Memotivasi anak belajar				✓	4
B	KEIATAN INTI					
1	Menjelaskan materi belajar				✓	4

2	Memberikan contoh bermain mencari jejak				✓	4
3	Membimbing anak bermain mencari jejak				✓	4
4	Memandu anak mengerjakan tugas			✓		3
5	Penguasaan kelas			✓		3
C	CARA MENUTUP PELAJARAN					
1	Merefleksikan hasil belajar				✓	4
2	Memandu anak memberikan dan merapikan alat belajar			✓		3
3	Bernyanyi, berdoa dan salam				✓	4
Jumlah Pencapaian Indikator		0	0	3	8	11
Jumlah Perolehan Skor		0	0	9	32	41

Sumber: Data yang diolah

Tabel: 4.8. Observasi Pembelajaran Membandingkan angka melalui permainan mencari jejak Siklus II

Tingkat Perhitungan Aktifitas Pembelajaran Guru:

$$\text{Hasil Pembelajaran} = 41 \text{ skor} = \frac{41}{44} \times 100 = 93,2\%$$

Memperhatikan tabel hasil observasi kegiatan pembelajaran membandingkan angka yang dilakukan guru pada siklus II mencapai 41 skor (93,2%) dalam katerori baik, yang berarti guru telah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Sedangkan hasil observasi aktifitas anak dalam kegiatan belajar:

No	Aspek Observasi	Kreteria Penilaian		
		★★★	★★	★
1	Aktif mengikuti kegiatan awal pembelajaran	15	0	0
2	Memperhatikan penjelasan guru	14	1	0
3	Memperhatikan gerakan saat guru memberikan peragaan	13	1	1
4	Aktif mengerjakan tugas	13	2	0
5	Dapat menyelesaikan tugas yang diberikan	13	2	0
Jumlah Anak		68	6	1
Rata-rata		13	2	0

Sumber: Data yang diolah

Tabel: 4.9 Observasi Aktifitas Anak dalam Pembelajaran Siklus II

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan belajar membandingkan angka melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 15 anak aktif mengikuti pelajaran, b) 2 anak cukup aktif mengikuti pelajaran, c) dan 0 anak kurang aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik sudah mencapai standar ketuntasan karena baru terdapat 13 anak (86,7%) dapat membandingkan angka dengan baik tanpa bantuan guru.

Secara klasikal hasil pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik telah mencapai standar ketuntasan minimal karena terdapat 13 anak (86,7%) mendapat nilai ★★★ (baik) dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru. Hasil tersebut menunjukkan prestasi belajar dalam kelas telah tuntas karena sudah mencapai nilai 80%.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan mencapai 15 anak (86,7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak dapat membandingkan angka dengan cukup baik dan sedikit bantuan mencapai 2 anak (13,3%) mendapat nilai ★★ (cukup).

Hasil observasi kegiatan pembelajaran membandingkan angka pada siklus II dapat dikatakan bahwa: a) Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan mencapai 5 indikator (86,7%) dengan kategori baik, 2) 2 indikator (13,3%) dapat dilakukan dengan cukup baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran telah dapat dilaksanakan dengan baik. Sedangkan aktifitas anak dalam kegiatan belajar mengajar membandingkan angka melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 13 anak (86,7%) anak aktif mengikuti pelajaran, b) 2 anak (13,3%) cukup aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik terdapat 25 anak (86,7%) dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru. Data tersebut menunjukkan prestasi belajar dalam kelas telah tuntas karena telah mencapai 80%.

Kegiatan pembelajaran media tanah liat yang dilakukan guru pada siklus II mencapai 41 skor (92,3%) dalam kategori sangat baik, yang berarti guru telah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik.

Hasil analisis yang dilakukan tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah dipengaruhi oleh: a) anak telah dapat memperhatikan, menirukan gerakan peragaan guru dan mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu. b) dalam kegiatan bermain penggunaan media yang dibuat oleh guru telah dapat mengembangkan dan eksplorasi pembelajaran dengan baik. Memperhatikan hal tersebut sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya dihentikan karena prestasi hasil belajar telah mencapai standar ketuntasan minimal.

4.1.2 Analisis Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat membandingkan angka mencapai 10 anak (66,7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak cukup dapat membandingkan angka dengan cukup baik dan sedikit bantuan mencapai 3 anak (20,0%) mendapat nilai ★★ (cukup), (2) Anak belum dapat membandingkan angka dan masih mendapat bantuan stimulus dari guru mencapai 2 anak (13,3%) mendapat nilai ★ (kurang), yang berarti pembelajaran belum tuntas karena belum mencapai 85%.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran media tanah liat pada siklus I mencapai 32 skor (73%) dalam kategori cukup baik dan selebihnya masih kurang dapat dilakukan dengan baik. Dengan demikian kemampuan guru

menunjukkan dalam pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak masih rendah.

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan belajar mengajar melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 10 anak aktif mengikuti pelajaran, b) 3 anak cukup aktif mengikuti pelajaran, c) dan 2 anak kurang aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik yang aktif terdapat 10 anak.

Secara klasikal hasil pembelajaran permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM Nu 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik belum mencapai standar ketuntasan minimal karena baru terdapat 10 anak yang mendapatkan hasil tuntas.

Hasil analisis yang dilakukan tentang rendahnya kemampuan membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dipengaruhi oleh: Faktor Siswa: a) anak kurang memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan dan peragaan tentang tahapan-tahapan berhitung dan membandingkan angka, b) anak masih merasa kurang mampu dalam mengerjakan tugas, anak terlihat bingung dan kurang memahami rute mana saja yang harus dilalui secara urut dalam kegiatan mencari jejak, hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan saat guru memberi contoh peragaan permainan tersebut, selain itu anak terlihat kurang percaya diri, takut dan malu. Faktor Guru: a) Dalam kegiatan bermain mencari jejak perhatian guru terhadap anak didik kurang maksimal, sebab jumlah anak dalam satu kelompok terlalu banyak, sehingga dalam memberi perhatian dan arahan kepada anak dalam menyelesaikan tugas yang ada di tiap pos kurang maksimal, b) Guru kurang jelas dalam mencontohkan cara serta tahapan-tahapan pelaksanaan permainan mencari jejak, c) media yang digunakan masih kurang menarik bagi anak sehingga berpengaruh pada antusias dan minat belajar anak kurang maksimal.

Memperhatikan hal tersebut sehingga pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II dengan pokok penekanan pada motivasi dan bimbingan guru pada siswa, dan melakukan eksploitasi kegiatan pembelajaran melalui permainan mencari jejak dengan peningkatan penggunaan media yang menarik sebagai salah satu komponen pendukung dalam proses permainan mencari jejak.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dapat dikatakan bahwa: (1) Anak dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan mencapai 15 anak (86,7%) mendapat nilai ★★★ (baik), (2) Anak dapat membandingkan angka dengan cukup baik dan sedikit bantuan mencapai 2 anak (13,3%) mendapat nilai★★ (cukup).

Hasil observasi kegiatan pembelajaran membandingkan angka pada siklus II dapat dikatakan bahwa: a) Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan mencapai 5 indikator (86,7%) dengan kategori baik, 2) 2 indikator (13,3%) dapat dilakukan dengan cukup baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran telah dapat dilaksanakan dengan baik. Sedangkan aktifitas anak dalam kegiatan belajar mengajar membandingkan angka melalui permainan mencari jejak terdapat: a) 13 anak (86,7%) anak aktif mengikuti pelajaran, b) 2 anak (13,3%) cukup aktif mengikuti pelajaran.

Secara klasikal hasil pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik terdapat 25 anak (86,7%) dapat membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru. Data tersebut menunjukkan prestasi belajar dalam kelas telah tuntas karena telah mencapai 80%.

Kegiatan pembelajaran media tanah liat yang dilakukan guru pada siklus II mencapai 41 skor (92,3%) dalam katerori sangat baik, yang berarti guru telah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik.

Hasil analisis yang dilakukan tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah dipengaruhi oleh: a) anak telah dapat memperhatikan, menirukan gerakan

peragaan guru dan mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu. b) dalam kegiatan bermain penggunaan media yang dibuat oleh guru telah dapat mengembangkan dan eksplorasi pembelajaran dengan baik. Memperhatikan hal tersebut sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya dihentikan karena prestasi hasil belajar telah mencapai standar ketuntasan minimal.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan merupakan suatu tindakan perbaikan hasil pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan motrik kasar anak. Pokok masalah penelitian pertama adalah Apakah penggunaan permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membandingkan angka kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik Tahun Pelajaran 2018-2019?.

Hasil observasi dan analisis data pada penelitian ini diperoleh data bahwa: Kemampuan guru dalam menggunakan permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka diperoleh data sebagai berikut; 1) pada siklus I kegiatan pembelajaran mencapai 32 skor (73%) dalam kategori cukup baik dan selebihnya masih kurang dapat dilakukan dengan baik, 2) pada siklus II kemampuan guru dalam pembelajaran mencapai 41 skor (92,3%) dalam katerori sangat baik, yang berarti guru telah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik.

Hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran membandingkan angka melalui permainan mencari jejak pada siklus I mencapai 10 anak (66,7%) dapat menunjukkan kemampuan menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru. Pada siklus II mencapai 13 anak (86,7%) dapat menunjukkan kemampuan menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru.

Memperhatikan hasil analisis penelitian tindakan kelas yang menunjukkan hasil belajar anak yang mencapai standar ketuntasan secara klasikal, dapat dinyatakan bahwa dengan peningkatan kemampuan guru dalam proses

pembelajaran menggunakan permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan kognitif membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik.

Pokok masalah yang kedua adalah Bagaimana penggunaan permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan kognitif membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik Tahun Pelajaran 2013-2014?.

Pada siklus I penggunaan permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka pada anak kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik belum mencapai standar ketuntasan minimal karena baru terdapat 10 anak (66.7%) mampu menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru.

Hasil analisis yang dilakukan tentang rendahnya kemampuan membandingkan angka melalui permainan mencari jejak dipengaruhi oleh: 1) Faktor Siswa: a) anak kurang memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan dan peragaan tentang tahapan-tahapan berhitung dan membandingkan angka, b) anak masih merasa kurang mampu dalam mengerjakan tugas, anak terlihat bingung dan kurang memahami rute mana saja yang harus dilalui secara urut dalam kegiatan mencari jejak, hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan saat guru memberi contoh peragaan permainan tersebut, selain itu anak terlihat kurang percaya diri, takut dan malu. 2) Faktor Guru: a) Dalam kegiatan bermain mencari jejak perhatian guru terhadap anak didik kurang maksimal, sebab jumlah anak dalam satu kelompok terlalu banyak, sehingga dalam memberi perhatian dan arahan kepada anak dalam menyelesaikan tugas yang ada di tiap pos kurang maksimal, b) Guru kurang jelas dalam mencontohkan cara serta tahapan-tahapan pelaksanaan permainan mencari jejak, c) media yang digunakan masih kurang

menarik bagi anak sehingga berpengaruh pada antusias dan minat belajar anak kurang maksimal.

Sebagai hasil tindakan pada siklus II terdapat peningkatan prestasi hasil belajar mencapai 13 anak (86,7%) dapat menghitung banyak benda, menyebut dan menunjuk angka yang memiliki nilai lebih besar dan lebih kecil, membandingkan angka dengan sangat baik tanpa bantuan guru. Hasil analisis yang dilakukan tentang peningkatan kemampuan membandingkan angka melalui permainan mencari jejak anak kelompok B2 TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik dipengaruhi oleh: a) anak telah dapat memperhatikan, mencontoh peragaan guru dalam kegiatan demonstrasi cara bermain mencari jejak dan mampu mengerjakan tugas dengan tepat waktu. b) dalam kegiatan mencari jejak guru telah dapat mengembangkan dan mengeksplorasi pembelajaran dengan baik. Memperhatikan hal tersebut sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya dihentikan karena prestasi hasil belajar telah mencapai standar ketuntasan minimal.

Memperhatikan peningkatan hasil penelitian tindakan kelas ini telah memenuhi teori yang telah dikembangkan Hartley, Frank, dan Goldenson sebagaimana dikutip oleh Moeslichatoen, 1999. Ada 8 fungsi bermain bagi anak, yakni :

- (1) memainkan apa yang dilakukan oleh orang dewasa;
- (2) untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata;
- (3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata;
- (4) untuk menyalurkan perasaan yang kuat;
- (5) untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima;
- (6) untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan;
- (7) mencerminkan pertumbuhan;
- (8) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Jadi dengan menggunakan model atau cara pembelajaran yang menarik bagi anak dengan konsep materi yang matang, sederhana dan mudah dipahami dalam menjabarkan materi pembelajaran untuk anak maka pencapaian keberhasilan pada ketuntasan hasil belajar akan tercapai secara optimal. Salah

satu model pembelajaran yang digunakan adalah bermain mencari jejak, dengan permainan anak dapat mengeksplorasi lingkungan main dan belajar secara utuh, anak belajar aspek pengembangan secara menyeluruh yang bersifat holistik integratif. Dalam permainan mencari jejak anak belajar aspek pengembangan kognitif menghitung dan membandingkan angka, aspek bahasa anak berkomunikasi dengan teman dan guru, aspek fisik motorik anak berjalan dan bergerak sambil menyanyi, aspek sosial emosional anak mau sabar menunggu giliran, aspek seni anak bernyanyi.

Memperhatikan penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan mencari jejak untuk meningkatkan kemampuan membandingkan angka pada kelompok B2 di TKM NU 38 Nurul Fatah Gedangan Sidayu Gresik terbukti kebenarannya. Sehingga dapat dinyatakan makin baik penggunaan permainan mencari jejak, maka makin baik pula tingkat perkembangan kognitif membandingkan angka.

