

## BAB IV

### DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Data

##### 4.1.1 Kegiatan Siklus I

###### 4.1.1.1 Perencanaan Siklus I

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 1 yang dilaksanakan tanggal 5 September 2018 pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

###### I. Penyambutan Kedatangan Siswa (06.30 – 07.00 WIB)

Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa

###### II. Pembukaan Outdoor (07.00 – 07.30)

SOP Pembukaan Outdoor (Senam Pagi, Lagu Fisik, Pancasila, Ikrar dan Do'a Sebelum Masuk Kelas)

###### III. Materi pagi: (07.30 – 09.00 WIB)

A. Religi: SOP Penyampaian materi Religi (Hafalan Asmaul Husnah, do'a sebelum belajar, I'tirof, hafalan hadist menuntut ilmu)

B. Materi pagi: SOP Penyampaian materi pagi (menyebutkan benda apa saja yang ada di sekolah, melingkari gambar benda yang berawalan huruf "j")

###### IV. Break Time (08.40 – 09.00 WIB)

Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan

Pelaksanaan kegiatan (2.8)

###### V. SENTRA (09.00 – 09.50 WIB)

A. Pijakan Lingkungan

Dilaksanakan saat breaktime

Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan

B. Pijakan sebelum bermain

Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain

Pelaksanaan kegiatan 1.1, 3.15

C. Pijakan Saat Bermain)

Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra

1. Mencocokkan bentuk geometri
2. menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilanganya
3. Mengurutkan angka 1-20
4. Membuat 5 bentuk geometri pada papan kreasi

D. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain)

Pelaksanaan kegiatan (4.12)

VI. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (09.50 – 10.00 WIB)

Melaksanakan SOP Penutup

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Adapun penjelasan dari pendekatan pembelajaran saintifik (pendekatan ilmiah) dengan menyentuh ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa”.
- b. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”.
- c. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.”

Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki

kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kegiatan inti utama ialah menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung.

#### **4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I**

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 6 September 2018 dengan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu “Ini Sekolahku” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, guru meminta anak

menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru. 2) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru. 3) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru. 4) mengamati apakah anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung.

- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.1.3 Pengamatan Siklus I**

Hasil kegiatan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas guru dan anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto. 2) Mendeskripsikan menggunakan metode permainan berhitung dalam meningkatkan pemahaman anak menggunakan metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto. 3) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode

permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan siklus I (Kamis, 6 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Pada pertemuan siklus I hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

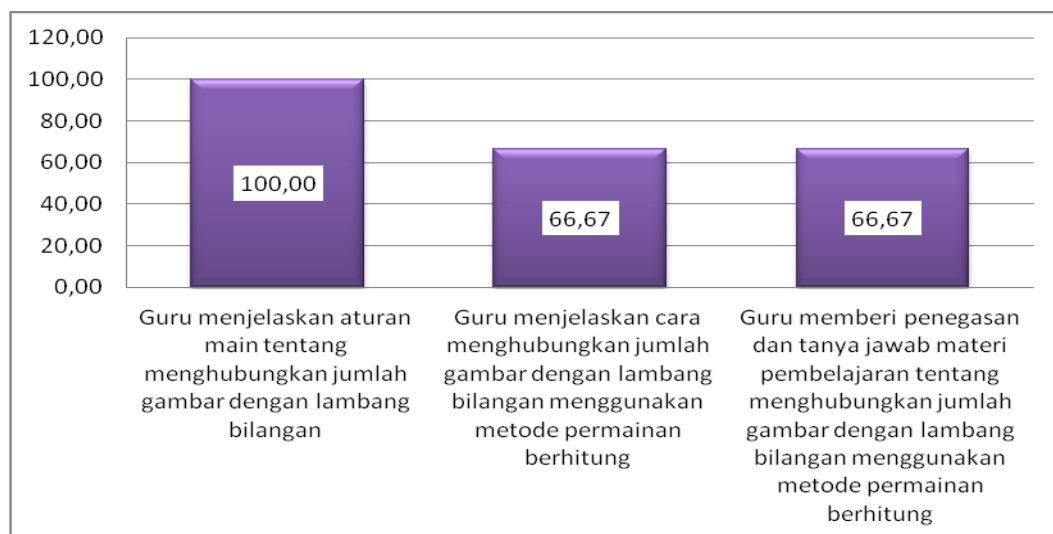


**Tabel 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada siklus I**

No	Aktivitas guru	Siklus 1			No	Aktivitas Anak	Siklus 1		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan			√	1	mendengarkan penjelasan guru tentang aturan main menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan		√	
2	menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung		√		2	memperhatikan guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung	√		
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung		√		3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung	√		
	Jumlah	0	4	3		Jumlah	2	2	0
			7					4	
	Rata-rata	77,78 %				Rata-rata	44,44 %		

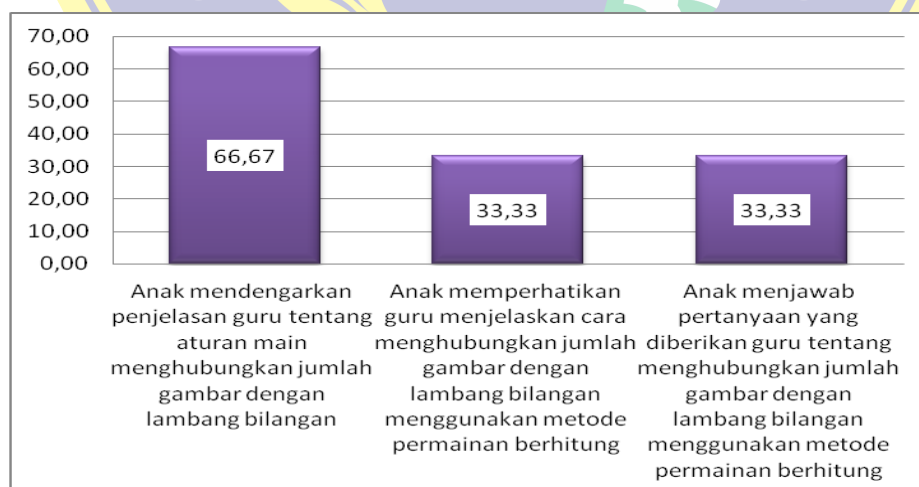
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 1 mendapat prosentase sebesar 77,77 % untuk aktivitas guru dan 44,44 % untuk aktifitas anak. Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 1:

**Grafik 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada siklus I**



Grafik pengamatan pada Siklus 1 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan melalui metode permainan berhitung mendapatkan skor 66,67 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan mendapatkan skor 66,67 persen.

**Grafik 4.2 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada siklus I**



Grafik pengamatan pada Siklus 1 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 66,67 persen, anak memperhatikan guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan melalui metode permainan berhitung mendapatkan skor 33,33 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan mendapatkan skor 33,33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Kamis, 6 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto, Siklus 1 guru (peneliti) menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, kemudian menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 1 ada 8 anak dari 15 anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil pengamatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung



pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Kamis, 6 September 2018)**

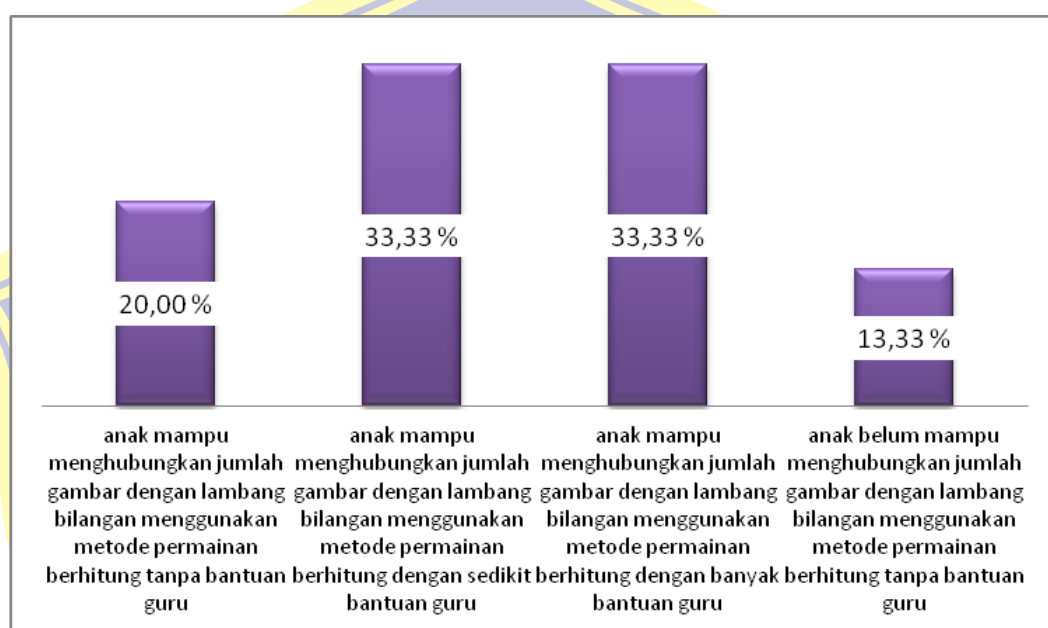
No	Nama Anak	kemampuan berhitung anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Rehan Devano			★★★		
2	Aqila Loveana Al Haura			★★★		
3	Brigitania Widya Kanaya			★★★		
4	Faiz Arda Billah Iswah		★★			
5	Moh. Zidan Latif		★★			
6	Mohammad Maslikhan				★★★★	
7	Mokhammad Nizam Alfarizi		★★			
8	Muhammad Abdul Fatah		★★			
9	Muhammad Afgan Maulana		★★			
10	Muhammad Fauzan As Saif			★★★		
11	Nartu Yama Pratama				★★★	
12	Shafa Azzahra Assyifatu Haifa			★★★		
13	Shaza Batrisya Aisy	★				
14	Stefanie Athaya				★★★	
15	Syakilah Mumtazza Saroya	★				
	Jumlah	2 anak	5 anak	5 anak	3 anak	100 %
	Prosentase	13,33 %	33,33 %	33,33 %	20,00 %	

Keterangan:

- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru.
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru.
- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru.
- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru.

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 1 hasil pengamatan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto anak yang sudah mampu mendapat 46,66 persen dan anak yang belum mampu mendapat 53,33 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 1:

**Grafik 4.3 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada siklus I**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto Siklus 1 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor: 13,33 persen.
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru memperoleh skor: 33,33 persen.

- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor:33,33 persen.
- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor:20 persen.

## **4.1.2 Kegiatan Siklus II**

### **4.1.2.1 Perencanaan Siklus II**

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 2 yang dilaksanakan tanggal 12 September 2018 pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

#### **I. Penyambutan Kedatangan Siswa (06.30 – 07.00 WIB)**

Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa

#### **II. Pembukaan Outdoor (07.00 – 07.30)**

SOP Pembukaan Outdoor (Senam Pagi, Lagu Fisik, Pancasila, Ikrar dan Do'a Sebelum Masuk Kelas)

#### **III. Materi pagi: (07.30 – 09.00 WIB)**

A. Religi: SOP Penyampaian materi Religi (Hafalan Asmaul Husnah, do'a sebelum belajar, I'tirof, hafalan hadist menuntut ilmu)

B. Materi pagi: SOP Penyampaian materi pagi (menyebutkan benda apa saja yang ada di sekolah, melingkari gambar benda yang berawalan huruf "j")

#### **IV. Break Time (08.40 – 09.00 WIB)**

Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan

Pelaksanaan kegiatan (2.8)

#### **V. SENTRA (09.00 – 09.50 WIB)**

A. Pijakan Lingkungan

Dilaksanakan saat breaktime

Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan

B. Pijakan sebelum bermain

Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain

Pelaksanaan kegiatan 1.1, 3.15

C. Pijakan Saat Bermain)

Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra

1. Mencocokkan bentuk geometri
2. menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilanganya
3. Mengurutkan angka 1-20
4. Membuat 5 bentuk geometri pada papan kreasi

D. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain)

Pelaksanaan kegiatan (4.12)

VI. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (09.50 – 10.00 WIB)

Melaksanakan SOP Penutup

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Adapun penjelasan dari pendekatan pembelajaran saintifik (pendekatan ilmiah) dengan menyentuh ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa”.
- b. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”.
- c. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.”

Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kegiatan inti utama ialah menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung.

#### **4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II**

Merupakan tahap melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat, kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 13 September 2018 dengan menempel sapu lidi pada gambar menggunakan metode permainan berhitung tema diriku/tubuhku (anggota tubuh) pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu "Ini Sekolahku" secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.



- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, guru meminta anak menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru, 2) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.2.3 Pengamatan Siklus II**

Hasil kegiatan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas guru dan anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto. 2) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan Siklus II (Kamis, 13 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Pada pertemuan Siklus II hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.3 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus II**

No	Aktivitas guru	Siklus 2			No	Aktivitas Anak	Siklus 2		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan			√	1	mendengarkan penjelasan guru tentang aturan main menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan			√
2	menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√	2	memperhatikan guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung		√		3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√
	Jumlah	0	2	6		Jumlah	1	2	3
			8					6	
	Rata-rata	88,89 %				Rata-rata	66,67 %		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 2 mendapat prosentase sebesar 88,89 % untuk aktivitas guru dan 66,67 % untuk aktivitas anak. Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 2:

**Grafik 4.4 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru permainan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan melalui metode permainan berhitung mendapatkan skor 100 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan mendapatkan skor 66,67 persen.

**Grafik 4.5 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 100 persen, anak memperhatikan guru menempel sapu lidi pada gambar melalui metode permainan

berhitung mendapatkan skor 66,67 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 33,33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Kamis, 13 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto, Siklus 2 guru (peneliti) menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, kemudian menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 2 ada 13 anak dari 15 anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil pengamatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Kamis, 13 September 2018)**

No	Nama Anak	kemampuan berhitung anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Rehan Devano				★★★★	
2	Aqila Loveana Al Haura				★★★★	
3	Brigitania Widya Kanaya				★★★★	
4	Faiz Arda Billah Iswah			★★★		
5	Moh. Zidan Latif			★★★		
6	Mohammad Maslikhan			★★★		



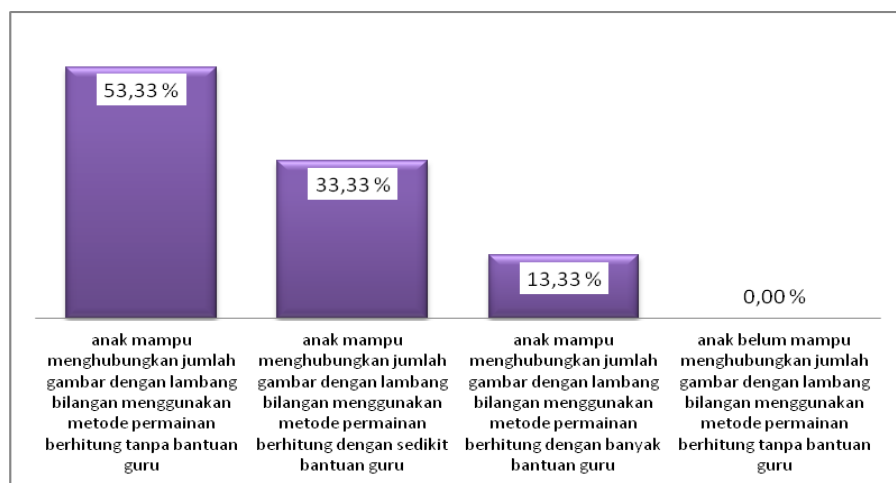
7	Mokhammad Nizam Alfarizi			★★★		
8	Muhammad Abdul Fatah			★★★		
9	Muhammad Afgan Maulana		★★			
10	Muhammad Fauzan As Saif				★★★★	
11	Nartu Yama Pratama				★★★★	
12	Shafa Azzahra Assyifatu Haifa				★★★★	
13	Shaza Batrisya Aisy				★★★★	
14	Stefanie Athaya				★★★★	
15	Syakilah Mumtazza Saroya		★★			
	Jumlah	0 anak	2 anak	5 anak	8 anak	100 %
	Prosentase	0,00 %	13,33 %	33,33 %	53,33 %	

Keterangan:

- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru
- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru
- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 2 hasil pengamatan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto anak yang sudah mampu mendapat 20 persen dan anak yang belum mampu mendapat 80 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 2:

**Grafik 4.6 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus II**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto Siklus 2 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor: 0 persen.
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru memperoleh skor: 13,33 persen.
- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor: 33,33 persen.
- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor: 53,33 persen.

### 4.1.3 Kegiatan Siklus III

#### 4.1.3.1 Perencanaan Siklus III

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 3 yang dilaksanakan tanggal 19 September 2018 pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

#### I. Penyambutan Kedatangan Siswa (06.30 – 07.00 WIB)

Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa

#### II. Pembukaan Outdoor (07.00 – 07.30)

SOP Pembukaan Outdoor (Senam Pagi, Lagu Fisik, Pancasila, Ikrar dan Do'a Sebelum Masuk Kelas)

#### III. Materi pagi: (07.30 – 09.00 WIB)

A. Religi: SOP Penyampaian materi Religi (Hafalan Asmaul Husnah, do'a sebelum belajar, I'tirof, hafalan hadist menuntut ilmu)

B. Materi pagi: SOP Penyampaian materi pagi (menyebutkan benda apa saja yang ada di sekolah, melingkari gambar benda yang berawalan huruf "j")

#### IV. Break Time (08.40 – 09.00 WIB)

Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan

Pelaksanaan kegiatan (2.8)

#### V. SENTRA (09.00 – 09.50 WIB)

##### A. Pijakan Lingkungan

Dilaksanakan saat breaktime

Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan

##### B. Pijakan sebelum bermain

Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain

Pelaksanaan kegiatan 1.1, 3.15

##### C. Pijakan Saat Bermain)

Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra

1. Mencocokkan bentuk geometri

2. menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya

3. Mengurutkan angka 1-20

4. Membuat 5 bentuk geometri pada papan kreasi

D. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain)

Pelaksanaan kegiatan (4.12)

VI. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (09.50 – 10.00 WIB)

Melaksanakan SOP Penutup

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Kegiatan inti utama ialah menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung.

#### 4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III

Merupakan tahap melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat, kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Siklus 3 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 20 September 2018 dengan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tema . pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu “Ini Sekolahku” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, guru meminta anak menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru, 2) mengamati apakah anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.3.3 Pengamatan Siklus III**

Hasil kegiatan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas guru



dan anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto. 2) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto.

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan Siklus III (Kamis, 20 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Pada pertemuan Siklus III hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

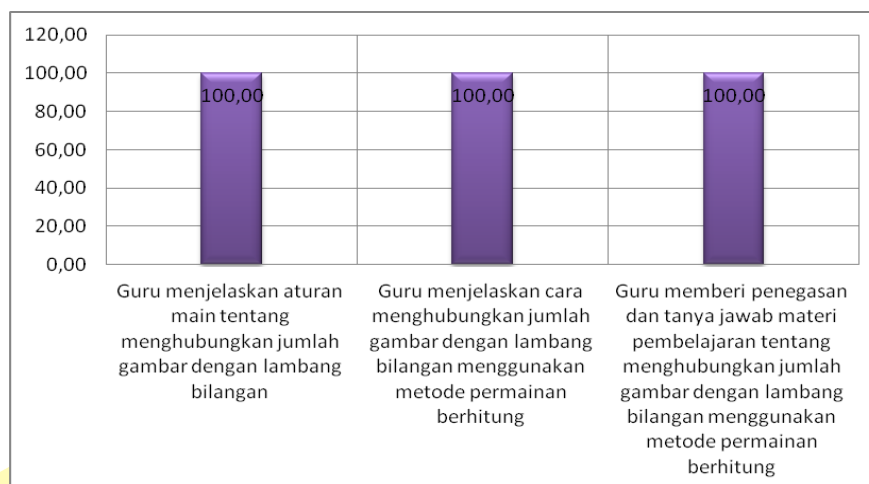
**Tabel 4.5 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus III**

No	Aktivitas guru Aspek	Siklus 3			No	Aktivitas Anak Aspek	Siklus 3		
		1	2	3			1	2	3
1	menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan			√	1	mendengarkan penjelasan guru tentang aturan main menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan			√
2	menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√	2	memperhatikan guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√	3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung			√
	Jumlah	0	0	9		Jumlah	0	0	9
			9					9	
	Rata-rata	100,00 %				Rata-rata	100,00 %		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 3 mendapat prosentase sebesar 100 % untuk aktivitas guru dan 100 % untuk aktifitas anak. Berikut grafik

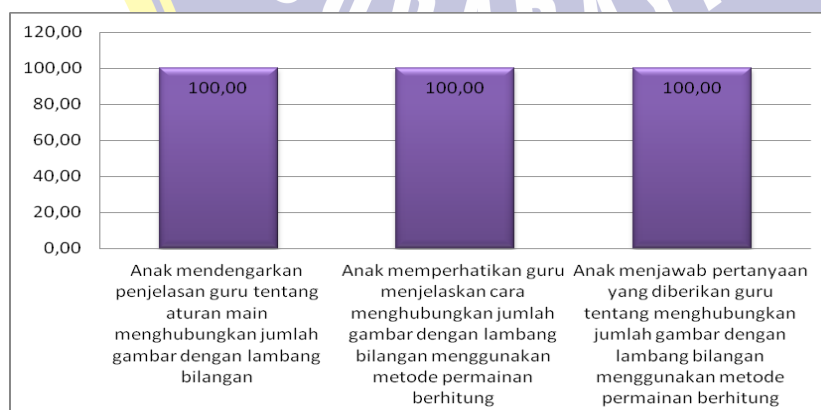
aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 3:

**Grafik 4.7 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus III**



Grafik pengamatan pada Siklus 3 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan melalui metode permainan berhitung mendapatkan skor 100 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan mendapatkan skor 100 persen.

**Grafik 4.8 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus III**



Grafik pengamatan pada Siklus 3 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 100 persen, anak memperhatikan guru menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan melalui metode permainan berhitung mendapatkan skor 100 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan mendapatkan skor 100 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus III (Kamis, 20 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto, Siklus 3 guru (peneliti) menjelaskan aturan main tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, kemudian menjelaskan cara menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran tentang menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 3 ada 15 anak dari 15 anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil pengamatan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung

pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus III (Kamis, 20 September 2018)**

No	Nama Anak	kemampuan berhitung anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Rehan Devano				★★★★	
2	Aqila Loveana Al Haura				★★★★	
3	Brigitania Widya Kanaya				★★★★	
4	Faiz Arda Billah Iswah				★★★★	
5	Moh. Zidan Latif				★★★★	
6	Mohammad Maslikhan				★★★★	
7	Mokhammad Nizam Alfarizi				★★★★	
8	Muhammad Abdul Fatah				★★★★	
9	Muhammad Afgan Maulana			★★★		
10	Muhammad Fauzan As Saif				★★★★	
11	Nartu Yama Pratama				★★★★	
12	Shafa Azzahra Assyifatu Haifa				★★★★	
13	Shaza Batrisya Aisy				★★★★	
14	Stefanie Athaya				★★★★	
15	Syakilah Mumtazza Saroya			★★★		
	Jumlah	0 anak	0 anak	2 anak	13 anak	100 %
	Prosentase	0,00 %	0,00 %	13,33 %	86,67 %	

Keterangan:

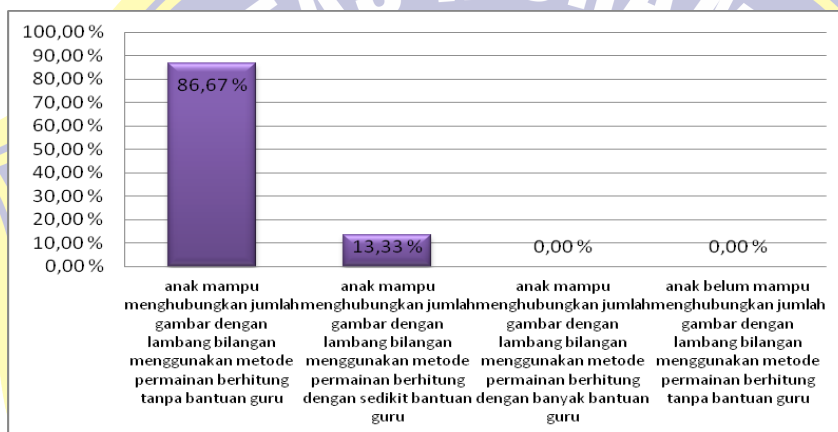
- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru
- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru



- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung melalui metode permainan berhitung tanpa bantuan guru

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 3 hasil pengamatan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto anak yang sudah mampu mendapat 0 persen dan anak yang belum mampu mendapat 100 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 3:

**Grafik 4.9 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus III**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Kelompok B3 RA. Hidayatul Hikmah Desa Lolawang Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto Siklus 3 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor: 0 persen.
- 2) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan banyak bantuan guru memperoleh skor:0 persen.

- 3) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor:13,33 persen.
- 4) anak mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung tanpa bantuan guru memperoleh skor:86,66 persen.

#### 4.2 Analisis Data

Berdasarkan dari hasil penelitin aktivitas guru, aktivitas anak dan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung yang terdapat pada siklus I, Siklus II dan Siklus III diperoleh hasil sebagai berikut:

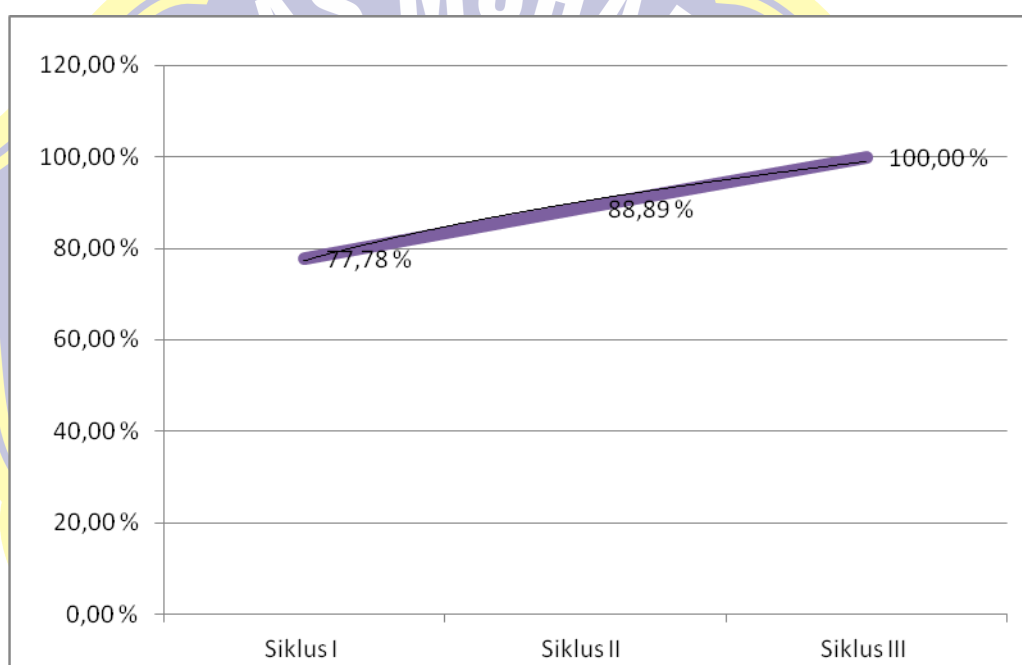
**Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas anak dan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada siklus I, Siklus II dan II**

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung	77,78 %	88,89 %	100,00 %
2	aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung	44,44 %	66,67 %	100,00 %
3	respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung	53,33 %	86,67 %	100,00 %
4	menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak	58,52 %	80,74 %	100,00 %

Berdasarkan prosentase di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 77,78 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 88,89 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen., adapun perkembangan kenaikan aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.10 Rekapitulasi hasil observasi tentang aktifitas guru dalam upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.**



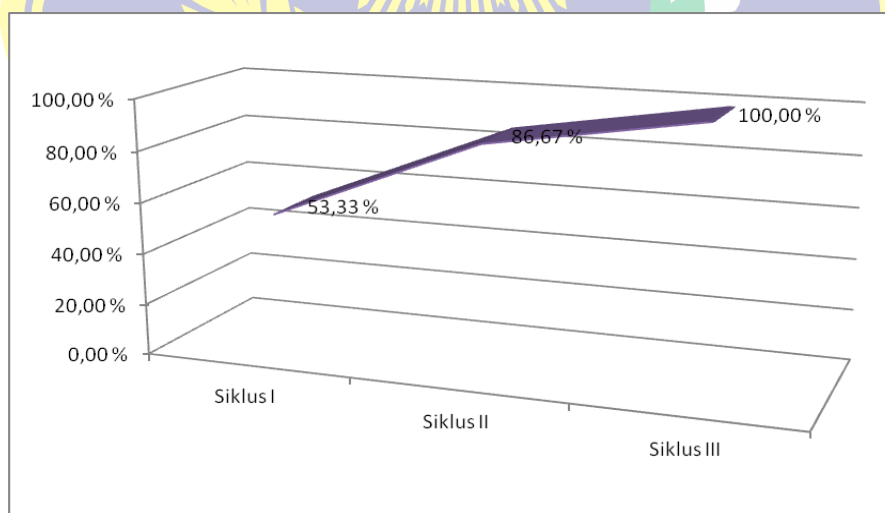
2. Aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 44,45 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 66,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen., adapun perkembangan kenaikan aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.11** Rekapitulasi hasil observasi tentang aktifitas anak dalam upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.



3. Respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 53,34 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 86,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen., adapun perkembangan kenaikan respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

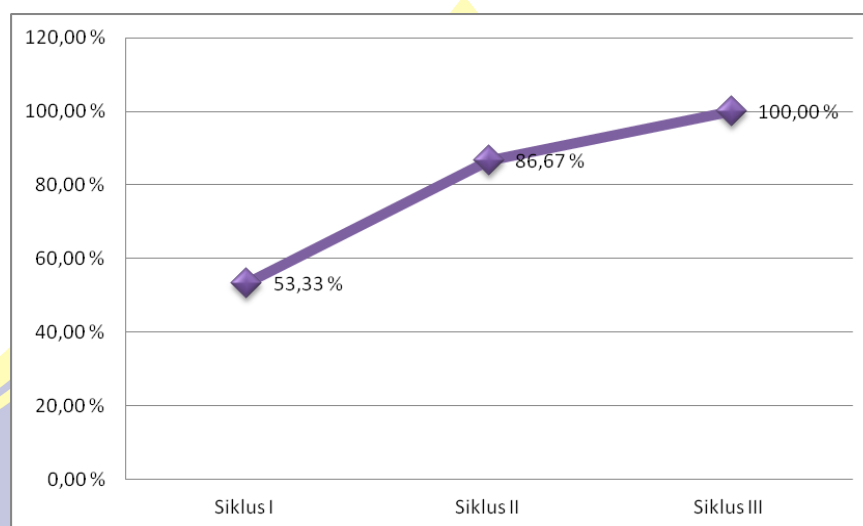
**Grafik 4.12** Rekapitulasi hasil observasi tentang respon anak dalam upaya meningkatkan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.



4. menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 58,52 persen, pada

Siklus II naik menjadi sebesar 80,75 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen., adapun perkembangan kenaikan menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.13 Rekapitulasi hasil observasi tentang menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan pemahaman anak pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.**



## 4.3 Pembahasan

### 4.3.1 Siklus I

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya dalam menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif guru masih belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga yang terjadi masih banyaknya anak yang tidak tertib dan gaduh pada saat kegiatan berlangsung. Dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan main tidak berurutan sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik.

Pada Siklus I aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 77,78 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak



melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 44,45 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 53,34 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh skor 58,52 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4.

#### 4.3.2 Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar pada Siklus II hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya mendemonstrasikan menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan menggunakan metode permainan berhitung, memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran, belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga yang terjadi masih banyaknya anak yang tidak tertib dan gaduh pada saat kegiatan berlangsung. Dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan main tidak berurutan sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik.

Pada Siklus II aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 88,89 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 66,67 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 86,67 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak

memperoleh skor 80,75 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4.

#### 4.3.3 Siklus III

Siklus III ini peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga diharapkan kegiatan belajar mendapatkan hasil yang optimal. Selain itu guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak sudah mampu menggunakan media dengan baik dan tertib sesuai dengan perintah guru.

Pada Siklus III aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 100 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 100 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung memperoleh skor 100 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, menggunakan metode permainan berhitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh skor 100 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4.

Dengan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam Siklus III kemampuan peningkatan pemahaman anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan.