

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Diskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Hasil Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas didahului kegiatan pra siklus dengan tujuan untuk mengetahui berbagai masalah yang dihadapi oleh guru dan hasil belajar siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kemampuan Berhitung Pra Siklus

No	Nama	Menyebutkan Bilangan 1-5			Mengurutkan bilangan 1-5			Menjumlah Bilangan 1-5			JML	Rata-rata	Ket
		★★★	★★	★	★★★	★★	★	★★★	★★	★			
1	Dian Ubaidi		✓		✓			✓			7	2.3	TT
2	Zimam Hakim	✓			✓			✓			9	3	T
3	Natasyah		✓		✓			✓			7	2.3	TT
4	A. Ghofur	✓			✓			✓			9	3	T
5	M. Firdaus	✓			✓			✓			9	3	T
6	Nailis Sa'adah			✓		✓			✓		4	1.3	TT
7	Nabil	✓			✓			✓			9	3	T
8	Darmawan			✓		✓			✓		4	1.3	TT
9	Cahaya			✓		✓			✓		4	1.3	TT
10	M. Mufidah	✓			✓			✓			9	3	T
11	Sihabudin	✓			✓			✓			9	3	T
12	Ida Fitriani		✓			✓			✓		5	1.7	TT
13	Khoirul Amin	✓			✓			✓			9	3	T
14	Maisyaroh			✓		✓			✓		4	1.3	TT
15	Kiara Nasyah	✓			✓			✓			9	3	T
16	Ayu Hastari	✓				✓			✓		7	2.3	TT
17	Desy Ayuna			✓		✓			✓		4	1.3	TT
18	Maria Ulfah	✓			✓			✓			9	3	T
19	Ziyar Kailah		✓		✓				✓		7	2.3	TT
Jumlah anak tuntas											9	T	
Jumlah anak tidak tuntas											10	TT	

Dari table tersebut diperoleh data 9 anak (47,3%) telah tuntas belajar dengan nilai bintang 3 (★★★), dan terdapat 10 anak (52,6%) belum tuntas

belajar dengan nilai bintang 2 (★★) dan bintang 1 (★). Prestasi belajar dalam kelas belum tuntas karena belum mencapai nilai 70%.

Hasil observasi pro siklus tentang kemampuan mengenal, mengurut dan menjumlah angka 1-5 belum dikuasai oleh sebagian besar. Dengan kata lain bahwa kemampuan mengenal bilangan pada anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu, masih rendah. Hasil pengamatan aktifitas belajar anak menunjukkan bahwa anak sangat mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan, dalam belajar siswa mengalami ketakutan sehingga belajar sangat kaku, belajar tidak menyenangkan sehingga anak kurang mandiri.

Dari kajian dan telaah hasil survei awal, peneliti lakukan diskusi dengan guru sebagai teman sejawat dengan hasil sebagai berikut: a) Tingkat kemampuan mengenal bilangan 1-5 masih rendah, b) Dalam kegiatan pembelajaran aktivitas siswa kurang maksimal. c) Pembelajaran dilakukan kurang menyenangkan. Untuk meningkatkan tersebut dilakukan tindakan dengan menggunakan media kartu angka dengan indikator pencapaian: 1) Kemampuan anak menyebutkan 1-5 dengan benar, 2) Kemampuan mengurutkan angka 1-5 dengan benar, 3) Mampu melakukan operasional penjumlahan dan pengurangan antara 1-5, dengan benar.

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Oktober 2018 dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Pokok materi perbaikan pada siklus pertama "Kemampuan Berhitung melalui Media Kartu Angka". Refleksi Siklus I dilakukan selama 2 x 30 menit dengan hasil:

1) Perencanaan

Dalam perencanaan yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat adalah membuat rencana pembelajaran yang meliputi: a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Menyusun media belajar, c) Menyusun perangkat observasi hasil belajar.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus I menggunakan skenario pembelajaran: Kegiatan pendahuluan selama 10 menit, Kegiatan inti selama 60 menit, dan Penutup selama 10 menit.

a) Kegiatan Awal. (10 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 4 orang anak.

b) Kegiatan Inti (40 menit)

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada kegiatan belajar Mengajar adalah: 1) Guru menjelaskan kegiatan permainan kartu angka, 2) Guru membagikan tiap anak kartu angka, 3) Guru Mengajak anak untuk mengenali angka pada kartu angka, 4) Melalui permainan kartu angka guru memandu anak menyebut, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5, 5) Guru memberikan tugas anak menyebut, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5, 6) Guru mengamati dan melakukan bimbingan pada anak didik, 7) Peserta didik menunjukkan hasil tugas pada guru.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi hasil pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan menunjukkan cara menjumlah 1 s/d 5, 2) Guru memberikan motivasi pada anak yang berhasil dengan memberikan penghargaan atau pujian, 3) Guru membimbing anak untuk merapikan alat permainan yang digunakan, 5) Guru Mengajak anak berdoa'a akhir pelajaran.

3) Observasi

Untuk mengetahui hasil pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan analisis dengan jalan mengumpulkan hasil observasi yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi data tentang kemampuan guru dalam melaksanakan

pembelajaran permainan kartu angka dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan permainan kartu angka.

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan oleh guru dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 4.2 Aktivitas Guru Dalam Permainan Kartu Angka Siklus I

No	Aspek Observasi Aktivitas Guru	Kreteria Penilaian				Jml
		4	3	2	1	
1	Melaksanakan baris-berbaris di depan kelas	✓				4
2	Memandu do'a	✓				4
3	Memandu anak bernyanyi untuk mengkondisikan anak belajar	✓				4
4	Guru menjelaskan pelaksanaan permainan kartu angka.		✓			3
5	Guru memberikan tugas dengan permainan kartu angka.			✓		2
6	Guru membimbing siswa dalam permainan kartu angka.			✓		2
7	Guru memberikan motivasi dengan melatih siswa permainan kartu angka.		✓			3
8	Melakukan refleksi dengan penekanan pada penanaman nilai atau sikap	✓				4
9	Menutup pelajaran	✓				4
Jumlah Skor		20	6	4	0	30

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan Kemampuan guru dalam permainan kartu angka:

Baik (B)	= 20 skor	= $20/36 \times 100\%$	= 56 %
Cukup (C)	= 6 skor	= $6/36 \times 100\%$	= 17%
Kurang (K)	= 4 skor	= $4/36 \times 100\%$	= 11%
Rata-rata pencapaian	= 30 skor	= $30/36 \times 100\%$	= 83%

Berdasarkan tabel di atas bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan Permainan Kartu Angka pada siklus I mencapai rata-rata 30 skor (83%) dengan kateori baik. Dari data tersebut aktivitas guru dalam menerapkan Permainan Kartu Angka masih kurang sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan.

Lebih lanjut hasil observasi kemampuan berhitung pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kemampuan Berhitung Siklus I

No	Nama	Menyebutkan Bilangan 1-5			Mengurutkan bilangan 1-5			Menjumlah Bilangan 1-5			JML	Rata-rata	Ket
		★★★	★★	★	★★★	★★	★	★★★	★★	★			
1	Dian Ubaidi	✓			✓			✓			9	3	T
2	Zimam Hakim	✓			✓			✓			9	3	T
3	Natasyah		✓		✓				✓		7	2.3	TT
4	A. Ghofur	✓			✓			✓			9	3	T
5	M. Firdaus	✓			✓			✓			9	3	T
6	Nailis Sa'adah			✓		✓			✓		4	1.3	TT
7	Nabil	✓			✓			✓			9	3	T
8	Darmawan	✓			✓			✓			9	3	T
9	Cahaya			✓		✓			✓		4	1.3	TT
10	M. Mufidah	✓			✓			✓			9	3	T
11	Sihabudin	✓			✓			✓			9	3	T
12	Ida Fitriani		✓			✓			✓		5	1.7	TT
13	Khoirul Amin	✓			✓			✓			9	3	T
14	Maisyaroh			✓		✓			✓		4	1.3	TT
15	Kiara Nasyah	✓			✓			✓			9	3	T
16	Ayu Hastari	✓				✓			✓		7	2.3	TT
17	Desy Ayuna	✓			✓			✓			9	3	T
18	Maria Ulfah	✓			✓			✓			9	3	T
19	Ziyar Kailah		✓		✓				✓		7	2.3	TT
Jumlah anak tuntas											12	T	
Jumlah anak tidak tuntas											7	TT	

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan ketuntasan Individu:

$$\text{Nilai bintang 3 (★★★)} = 12/19 \times 100\% = 63,1\%$$

$$\text{Nilai bintang 2 (★★)} = 3/19 \times 100\% = 15,7\%$$

$$\text{Nilai bintang 1 (★)} = 4/19 \times 100\% = 21,1\%$$

Perhitungan ketuntasan klasikal:

$$\text{Tuntas} = 12 \text{ skor} = 12/19 \times 100\% = 63,1\%$$

$$\text{Tidak tuntas} = 7 \text{ skor} = 7/19 \times 100\% = 36,9\%$$

Berdasarkan data tabel diperoleh data bahwa tingkat kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus I: a) 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5

dengan benar, b) 3 anak (15,8%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 4 anak (21,1%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu belum tuntas baru mencapai 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung anak masih rendah.

4) Refleksi Siklus I

Hasil pelaksanaan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan guru pada siklus I mencapai rata-rata 30 skor (83%) dengan kategori baik. Dari data tersebut aktivitas guru dalam menerapkan Permainan Kartu Angka masih kurang sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan.

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus I: a) 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 3 anak (15,8%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 4 anak (21,1%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu belum tuntas baru mencapai 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung anak masih rendah.

Rendahnya prestasi hasil belajar anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari faktor siswa anak masih kurang aktif mengikuti pembelajaran khususnya dalam memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas. Prestasi belajar dalam kelas belum tuntas karena belum mencapai 85%.

Memperhatikan hasil analisis tersebut sehingga guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan secara individual dengan pendekatan persuasif untuk meningkatkan aktivitas anak dalam kegiatan belajar dengan permainan kartu

angka. Mengingat rendahnya hasil presatasi belajar anak tentang kemampuan berhitung pada siklus I sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

4.1.3 Siklus II

Kegiatan siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Oktober 2018 dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Pokok materi perbaikan pada siklus pertama "Kemampuan Berhitung melalui Media Kartu Angka". Refleksi Siklus I dilakukan selama 2 x 30 menit dengan hasil:

1) Perencanaan

Dalam perencanaan yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat adalah membuat rencana pembelajaran yang meliputi: a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Menyusun media belajar, c) Menyusun perangkat observasi hasil belajar.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus II menggunakan skenario pembelajaran: Kegiatan pendahuluan selama 10 menit, Kegiatan inti selama 60 menit, dan Penutup selama 10 menit.

a) Kegiatan Awal. (10 menit)

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

b) Kegiatan Inti (40 menit)

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada kegiatan belajar Mengajak radalah: 1) Guru menjelaskan kegiatan perminan kartu angka, 2) Guru membagikan tiap anak kartu angka, 3) Guru Mengajak k anak untuk mengenali angka melalui permainan dengan menyebutkan secara berulang-ulang, 4) Anak melakukan permainan kartu angka dengan cara menyebut, mengurutkan, menumlah dan mengurangi, 5) Guru memberikan contoh penjumlahan bilangan 1-5, 6) Guru

memberikan tugas anak untuk menjumlah dan mengurani bilangan 1 s/d 5, 7) Guru mengamati dan melakukan bimbingan pada anak didik, 8) Peserta didik menunjukkan hasil tugas pada guru.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi hasil pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan menunjukkan cara menjumlah 1 s/d 5, 2) Guru memberikan motivasi pada anak yang berhasil dengan memberikan penghargaan atau pujian, 3) Guru membimbing anak untuk merapikan alat permainan yang digunakan, 5) Guru Mengajak anak berdo'a akhir pelajaran

3) Observasi

Untuk mengetahui hasil pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan analisis dengan jalan mengumpulkan hasil observasi yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi data tentang kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran permainan kartu angka dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan permainan kartu angka.

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan oleh guru dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 4.4 Aktivitas Guru Dalam Permainan Kartu Angka Siklus II

No	Aspek Observasi Aktivitas Guru	Kreteria Penilaian				Jml
		4	3	2	1	
1	Melaksanakan baris-berbaris di depan kelas	✓				4
2	Memandu do'a	✓				4
3	Memandu anak bernyanyi untuk mengkondisikan anak belajar	✓				4
4	Guru menjelaskan pelaksanaan permainan kartu angka.	✓				4
5	Guru memberikan tugas dengan permainan kartu angka.		✓			3
6	Guru membimbing siswa dalam permainan kartu angka.			✓		2
7	Guru memberikan motivasi dengan melatih siswa permainan kartu angka.		✓			3

8	Melakukan refleksi dengan penekanan pada penanaman nilai atau sikap	✓				4
9	Menutup pelajaran	✓				4
Jumlah Skor		24	6	2	0	32

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan Kemampuan guru dalam permainan kartu angka:

Baik (B) = 24 skor = $24/36 \times 100\%$ = 56 %

Cukup (C) = 6 skor = $6/36 \times 100\%$ = 17%

Kurang (K) = 2 skor = $2/36 \times 100\%$ = 11%

Rata-rata pencapaian = 32 skor = $32/36 \times 100\%$ = 83%

Berdasarkan tabel di atas bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan Permainan Kartu Angka pada siklus II mencapai rata-rata 32 skor (89%) dengan kategori baik. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan Permainan Kartu Angka dapat dilakukan dengan sangat baik.

Lebih lanjut hasil observasi kemampuan berhitung pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kemampuan Berhitung Siklus II

No	Nama	Menyebutkan Bilangan 1-5			Mengurutkan bilangan 1-5			Menjumlah Bilangan 1-5			JML	Rata-rata	Ket
		★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★			
1	Dian Ubaidi	✓			✓			✓			9	3	T
2	Zimam Hakim	✓			✓			✓			9	3	T
3	Natasyah	✓			✓			✓			9	3	T
4	A. Ghofur	✓			✓			✓			9	3	T
5	M. Firdaus	✓			✓			✓			9	3	T
6	Nailis Sa'adah		✓		✓				✓		5	1.7	TT
7	Nabil	✓			✓			✓			9	3	T
8	Darmawan	✓			✓			✓			9	3	T
9	Cahaya		✓			✓			✓		6	2	TT
10	M. Mufidah	✓			✓			✓			9	3	T
11	Sihabudin	✓			✓			✓			9	3	T
12	Ida Fitriani	✓				✓			✓		7	2.3	TT
13	Khoirul Amin	✓			✓			✓			9	3	T
14	Maisyaroh			✓		✓			✓		4	1.3	TT

15	Kiara Nasyah	✓			✓			✓			9	3	T
16	Ayu Hastari	✓				✓			✓		7	2.3	TT
17	Desy Ayuna	✓			✓			✓			9	3	T
18	Maria Ulfah	✓			✓			✓			9	3	T
19	Ziyar Kailah	✓			✓			✓			9	3	T
Jumlah anak tuntas												14	T
Jumlah anak tidak tuntas												5	TT

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan ketuntasan Individu:

Nilai bintang 3 (★★★) = 14 skor = $14/19 \times 100\%$ = 73,1%

Nilai bintang 2 (★★) = 3 skor = $3/19 \times 100\%$ = 15,7%

Nilai bintang 1 (★) = 2 skor = $2/19 \times 100\%$ = 10,5%

Perhitungan ketuntasan klasikal:

Tuntas = 14 skor = $14/19 \times 100\%$ = 73,6%

Tidak tuntas = 5 skor = $5/19 \times 100\%$ = 26,4%

Berdasarkan data tabel diperoleh data bahwa tingkat kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus II: a) 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 3 anak (15,7%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 2 anak (10,5%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu belum tuntas baru mencapai 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung anak masih rendah. Yang berarti prestasi belajar dalam kelas belum tuntas karena belum mencapai 85%.

4) Refleksi Siklus II

Hasil pelaksanaan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan guru pada siklus II mencapai rata-rata 32 skor (89%) dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan Permainan Kartu Angka dapat dilakukan dengan sangat baik.

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus II: a) 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 3 anak (15,7%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 2 anak (10,5%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu belum tuntas baru mencapai 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan masih rendah, karena prestasi belajar dalam kelas belum mencapai 85%.

Rendahnya prestasi hasil belajar anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru membimbing anak dalam berhitung. Dari faktor anak perlu adanya motivasi dan perhatian saat anak mengerjakan tugas.

Memperhatikan hasil analisis tersebut sehingga guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan secara individual dengan pendekatan persuasif dalam kegiatan belajar dengan permainan kartu angka. Mengingat rendahnya hasil prestasi belajar anak tentang kemampuan berhitung pada siklus II sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus III.

4.1.4 Siklus III

Kegiatan siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2018, dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Pokok materi perbaikan pada siklus pertama "Kemampuan Berhitung melalui Media Kartu Angka". Refleksi Siklus I dilakukan selama 2 x 30 menit dengan hasil:

1) Perencanaan

Dalam perencanaan yang dilakukan peneliti dengan teman sejawat adalah membuat rencana pembelajaran yang meliputi: a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Menyusun media belajar, c) Menyusun perangkat observasi hasil belajar.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus III menggunakan skenario pembelajaran: Kegiatan pendahuluan selama 10 menit, Kegiatan inti selama 60 menit, dan Penutup selama 10 menit.

a) Kegiatan Awal. (10 menit)

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

b) Kegiatan Inti (40 menit)

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada kegiatan belajar Mengajak r adalah: 1) Guru menjelaskan kegiatan permainan kartu angka, 2) Guru membagikan tiap anak kartu angka, 3) Guru Mengajak k anak untuk mengenali angka melalui permainan dengan menyebutkan secara berulang-ulang, 4) Anak melakukan permainan kartu angka dengan cara menyebut, mengurutkan, menjumlah dan mengurangi, 5) Guru memberikan contoh penjumlahan bilangan 1-5, 6) Guru memberikan tugas anak untuk menjumlah dan mengurani bilangan 1 s/d 5, 7) Guru mengamati dan melakukan bimbingan pada anak didik, 8) Peserta didik menunjukkan hasil tugas pada guru.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi hasil pembelajaran yaitu: 1) Guru memberikan menunjukkan cara menjumlah 1 s/d 5, 2) Guru memberikan motivasi pada anak yang berhasil dengan memberikan penghargaan atau pujian, 3) Guru membimbing anak untuk merapikan alat permainan yang digunakan, 5) Guru Mengajak anak berdo'ah akhir pelajaran

3) Observasi

Untuk mengetahui hasil pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan analisis dengan jalan mengumpulkan hasil observasi yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi data tentang kemampuan guru

dalam melaksanakan pembelajaran permainan kartu angka dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan permainan kartu angka.

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan oleh guru dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 4.6 Aktivitas Guru Dalam Permainan Kartu Angka Siklus III

No	Aspek Observasi Aktivitas Guru	Kreteria Penilaian				Jml
		4	3	2	1	
1	Melaksanakan baris-berbaris di depan kelas	✓				4
2	Memandu do'a	✓				4
3	Memandu anak bernyanyi untuk mengkondisikan anak belajar	✓				4
4	Guru menjelaskan pelaksanaan permainan kartu angka.	✓				4
5	Guru memberikan tugas dengan permainan kartu angka.		✓			3
6	Guru membimbing siswa dalam permainan kartu angka.		✓			3
7	Guru memberikan motivasi dengan melatih siswa permainan kartu angka.	✓				4
8	Melakukan refleksi dengan penekanan pada penanaman nilai atau sikap	✓				4
9	Menutup pelajaran	✓				4
Jumlah Skor		28	6	0	0	34

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan Kemampuan guru dalam permainan kartu angka:

Baik (B) = 28 skor = $28/36 \times 100\%$ = 78%

Cukup (C) = 6 skor = $6/36 \times 100\%$ = 17%

Rata-rata pencapaian = 34 skor = $34/36 \times 100\%$ = 94%

Berdasarkan tabel di atas bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan Permainan Kartu Angka pada siklus III mencapai rata-rata 34 skor (94%) dengan kateori baik. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa guru telah mampu menerapkan pembelajaran permainan kartu angka pada anak usia dini.

Lebih lanjut hasil observasi kemampuan berhitung pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kemampuan Berhitung Siklus III

No	Nama	Menyebutkan Bilangan 1-5			Mengurutkan bilangan 1-5			Menjumlah Bilangan 1-5			JML	Rata-rata	Ket
		★★★	★★	★	★★★	★★	★	★★★	★★	★			
1	Dian Ubaidi	✓			✓			✓			9	3	T
2	Zimam Hakim	✓			✓			✓			9	3	T
3	Natasyah	✓			✓			✓			9	3	T
4	A. Ghofur	✓			✓			✓			9	3	T
5	M. Firdaus	✓			✓			✓			9	3	T
6	Nailis Sa'adah	✓				✓			✓		7	2.3	TT
7	Nabil	✓			✓			✓			9	3	T
8	Darmawan	✓			✓			✓			9	3	T
9	Cahaya		✓			✓			✓		6	2	TT
10	M. Mufidah	✓			✓			✓			9	3	T
11	Sihabudin	✓			✓			✓			9	3	T
12	Ida Fitriani	✓			✓			✓			9	3	T
13	Khoirul Amin	✓			✓			✓			9	3	T
14	Maisyaroh	✓			✓			✓			9	3	T
15	Kiara Nasyah	✓			✓			✓			9	3	T
16	Ayu Hastari	✓			✓			✓			9	3	T
17	Desy Ayuna	✓			✓			✓			9	3	T
18	Maria Ulfah	✓			✓			✓			9	3	T
19	Ziyar Kailah	✓			✓			✓			9	3	T
Jumlah anak tuntas												17	T
Jumlah anak tidak tuntas												2	TT

Sumber: Data yang diolah

Perhitungan ketuntasan Individu:

$$\text{Nilai bintang 3 (★★★)} = 17 \text{ skor} = \frac{17}{19} \times 100\% = 89,4\%$$

$$\text{Nilai bintang 2 (★★)} = 2 \text{ skor} = \frac{2}{19} \times 100\% = 10,6\%$$

Perhitungan ketuntasan klasikal:

$$\text{Tuntas} = 17 \text{ skor} = \frac{17}{19} \times 100\% = 89,4\%$$

$$\text{Tidak tuntas} = 2 \text{ skor} = \frac{2}{19} \times 100\% = 10,6\%$$

Berdasarkan data tabel diperoleh data bahwa tingkat kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus III: a) 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5

dengan benar, b) 2 anak (10,5%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu telah tuntas baru mencapai 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung telah meningkat.

4) Refleksi Siklus III

Hasil pelaksanaan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan guru pada siklus III mencapai rata-rata 34 skor (94%) dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa guru telah mampu menerapkan pembelajaran permainan kartu angka pada anak usia dini.

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus III: a) 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 2 anak (10,5%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu telah tuntas baru mencapai 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung ketuntas. Yang berarti prestasi belajar dalam kelas telah tuntas karena telah mencapai 85%.

Peningkatan prestasi hasil belajar anak Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru membimbing anak dalam berhitung dan anak telah aktif mengikuti kegiatan belajar Mengajar melalui media kartu.

Memperhatikan peningkatan prestasi yang dicapai pada siklus III sehingga penelitian tindakan dihentikan karena telah memenuhi standar ketuntasan minimal secara klasikal.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki hasil prestasi belajar yang masih rendah. Masalah penelitian tindakan kelas pertama adalah apakah penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu Tahun Pelajaran 2018-2019?.

Pembelajaran permainan kartu angka merupakan suatu desain pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan matematis dengan menggunakan media kartu angka. Indikator pembelajaran dengan pendekatan permainan kartu angka ini adalah: a) pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar anak, b) pembelajaran dapat memberikan kemudahan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran, c) pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Berdasarkan aspek-aspek yang diteliti pada penelitian tindakan kelas diperoleh data bahwa Hasil pelaksanaan pembelajaran permainan kartu angka yang dilakukan guru pada siklus I mencapai rata-rata 30 skor (83%) dengan kategori baik, siklus II mencapai rata-rata 32 skor (89%) dengan kategori sangat baik, siklus III mencapai rata-rata 34 skor (94%) dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa guru telah mampu menerapkan pembelajaran permainan kartu angka pada anak usia dini.

Secara klasikal kemampuan berhitung anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu siklus I mencapai 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung anak masih rendah. Siklus II mencapai 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan dengan kategori masih rendah, meningkat pada siklus III mencapai 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung mencapai batas kriteria ketuntasan minimal.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu Tahun Pelajaran 2018-2019?.

Dari data tersebut dapat diinterpretasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berpengaruh terhadap motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belajar dan Mengajak r. Hal ini sesuai dengan teori Gagne dalam Suyanto (2003) yang menyatakan bahwa pengajaran adalah upaya guru meyakinkan anak didik bahwa setiap anak didik mempunyai kemampuan prasyarat untuk tugas-tugas belajarnya; menstimulir penggunaan kemampuan anak didik sehingga siap menyelesaikan dan mengatur prasyarat belajarnya. Untuk dapat terwujud secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip dasar yang diperoleh melalui penelitian sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar anak didik.

Masalah penelitian tidak kelas kedua adalah Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung pada Anak Kelompok B dengan diterapkan permainan kartu angka di Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu Tahun Pelajaran 2018-2019?.

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus I: a) 12 anak (63,2%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 3 anak (15,8%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 4 anak (21,1%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung anak masih rendah.

Rendahnya prestasi hasil belajar anak Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari faktor siswa anak masih kurang aktif mengikuti pembelajaran khususnya dalam memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas.

Memperhatikan hasil analisis tersebut sehingga guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan secara individual dengan pendekatan persuasif untuk meningkatkan aktivitas anak dalam kegiatan belajar dengan permainan kartu angka.

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus II: a) 14 anak (73,7%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 3 anak (15,7%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, c) 2 anak (10,5%) kurang mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar. Peningkatan pada siklus II masi menunjukkan prestasi belajar yang rendah.

Rendahnya prestasi hasil belajar anak Kelompok Bermain Islamiyah Pengulu Sidayu dipengatuhi oleh faktor kemampuan guru membimbing anak dalam berhitung. Dari faktor anak perlu adanya motivasi dan perhatian saat anak mengerjakan tugas.

Memperhatikan hasil analisis tersebut sehingga guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan secara individual dengan pendekatan persuasif dalam kegiatan belajar dengan permainan kartu angka. Mengingat rendahnya hasil presatasi belajar anak tentang kemampuan berhitung pada siklus II sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus

Peningkatan kemampuan berhitung melalui pembelajaran media kartu pada siklus III: a) 17 anak (89,4%) mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, b) 2 anak (10,5%) cukup mampu menyebutkan, mengurutkan, menjumlah bilangan 1-5 dengan benar, yang berarti prestasi kemampuan berhitung mencapai batas kreteria ketuntasan minimal.

Peningkatan prestasi hasil belajar anak Paud Islamiyah Pengulu Sidayu dipengatuhi oleh faktor kemampuan guru membimbing anak dalam berhitung dan anak telah aktif mengikuti kegiatan belajar Mengajak r melalui media kartu.

Perkembangan tersebut sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak dapat mengembangkan cara berpikir dan pemahaman melalui tindakan dan interaksi mereka dengan dunia fisik. Sedangkan menurut Vygotsky mengatakan bahwa anak-anak lebih sering dgambarkansebagai makhluk sosial, mereka mengemangkan cara-cara mereka dalam berpikir dan pemahaman terutama melalui interaksi sosial. Perkembangan kognitif dalam

hal ini kemampuan berhitung mereka tergantung pada alat yang disediakan oleh lingkungan dan pikiran mereka dibentuk oleh konteks budaya setempat mereka tinggal.

Sehingga proses perkembangan kognitif yang sangat penting bagi anak saat berinteraksi antara lain ketika anak mulai mencoba untuk beradaptasi dengan lingkungannya, pengelolaan perilaku yang menjadi pemikiran anak telah tertata ke dalam sistem yang lebih tinggi, pengumpulan informasi dimana anak berada di lingkungan sosial maupun lingkungan dimana anak berada. Sehingga makin baik ketersediaan alat atau media yang tersedia bagi anak, maka memungkinkan kecerdasan kognitif anak akan bertumbuh lebih cepat.

Dari interpretasi hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada Anak Kelompok B dengan diterapkan permainan kartu angka di TK Dharma Wanita Persatuan Baron Dukun Gresik dengan pemberian motivasi pada anak saat belajar dan pemberian perhatian dan bimbingan secara individu pada pengembangan kemampuan berhitung. Sehingga makin baik penerapan pembelajaran melalui permainan kartu angka diterapkan maka, makin meningkat pula kemampuan berhitung pada anak.

