

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Bab Ini diuraikan berbagai aktifitas sesuai dengan perencanaan, baik Pra siklus, Siklus I, sampai dengan siklus II, termasuk pengolahan hasil penelitian serta pembahasan dari seluruh kegiatan penelitian yang sudah dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) dari hasil kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan corong berhitung.

B. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan Prasiklus dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2019. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi ke lapangan untuk melihat kemampuan belajar siswa dalam berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10).

1. Observasi

Kegiatan Prasiklus ini dilaksanakan sebelum melaksanakan Siklus I dan Siklus II. Peneliti melihat kondisi awal dari objek. Sebelum dilakukan siklus selanjutnya. peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas tentang proses pembelajaran yang biasa dilakukan pada siswa kelompok B4 di RA Adduriyat Kota.Cilegon.

Peneliti membuktikan dengan cara mengamati siswa melalui kegiatan mengenal penjumlahan dan pengurangan, menyebutkan lambang bilangan, serta mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan. Dari hasil penjelasan pada tahap Prasiklus tersebut, dapat diketahui beberapa kesulitan yang dialami siswa yaitu: pembelajaran mengenal angka yang sering digunakan dengan cara mengerjakan tugas, berhitung menggunakan jari tangan, dan belum digunakan media sebagai pendukung saat pembelajaran kemampuan berhitung, sehingga belum tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil pengamatan dari kegiatan kemampuan berhitung di RA Adduriyat Kota Cilegon sebelum pelaksanaan tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Penilaian Aktivitas Siswa Pada Prasiklus

NO	NAMA	SKOR	KRITERIA
1	Daffi	75	BSH
2	Danish	66	MB
3	Zikri	66	MB
4	Daffa	58	BB
5	Raka	58	BB
6	Rajib	58	BB
7	Athariz	66	MB
8	Fatih	75	BSH
9	Iqbal	66	MB
10	Ferli	66	MB
11	Keisha	75	BSH
12	Khaira	75	BSH
13	Athaya	75	BSH
14	Ola	75	BSH

15	Sulis	75	BSH
16	Zia	75	BSH
Jumlah			1.104
Rata-rata			69
Presentase BSB			0%
Presentase BSH			50%
Presentase MB			31,25%
Presentase BB			18,75%

Keterangan

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Akhir}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} = \frac{1.104}{16} = 69$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BSH}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{8}{16} \times 100 = 50\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai MB}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{5}{16} \times 100 = 31,25\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BB}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{3}{16} \times 100 = 18,75\% \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian:

80%- 100%	= BSB = Berkembang Sangat Baik
70%- 79%	=BSH =Berkembang Sesuai Harapan
60%- 69%	= MB = Mulai Berkembang
0%- 59%	= BB = Belum Berkembang.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Prasiklus yaitu mencapai 69 hasil penelitian pada Prasiklus ini sudah dikatakan BSH sebanyak 8 siswa dengan presentase BSH 50% siswa masih dikatakan MB sebanyak 5 siswa dengan presentase MB 31,25% sementara siswa dikatakan BB sebanyak 3 siswa dengan presentase BB 18,75%. Peneliti harus melakukan perbaikan atau tindakan selanjutnya yaitu melakukan Siklus I pada siswa kelompok B4.

2. Refleksi

Hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran Prasiklus di mana peneliti menemukan beberapa masalah antara lain:

- 1) Belum adanya media dalam suatu permainan yang mendukung siswa belajar berhitung
- 2) Pembelajaran berhitung masih menggunakan jari tangan
- 3) Siswa kurang mandiri dalam mengerjakan sesuatu.

Setelah melakukan kegiatan observasi dan refleksi, Anak masih belum berkembang tanpa media. Maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan Siklus I

C. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ini dilakukan di kelas B4 RA Adduriyat kota Cilegon pada kegiatan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung yang berjumlah 16 siswa yang diantaranya terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan pada pukul 07.30-11.30. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 20-Maret-2019 tepatnya saat pembelajaran di dalam kelas pada pukul 09.30-10.00 peneliti mengajak siswa untuk bermain “corong berhitung” pada kegiatan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) pada siswa. Adapun jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilihat.

Tabel 4.2
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Senin, 18 Maret 2019	Rabu, 20-Maret-2019	Rabu, 27-Maret-2019
	Kamis, 21-Maret-2019	Kamis, 28-Maret-2019
	Jum'at, 22-Maret-2019	Jum'at, 29-Maret-2019

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan Prasiklus dilakukan pada hari Senin, 18-Maret-2019, Pelaksanaan Siklus I dilakukan pada hari Rabu, 20-Maret-2019 sampai hari Jum'at, 22-Maret-2019, Pelaksanaan Siklus II pada hari Rabu, 27-Maret-2019 sampai hari Jum'at, 29-Maret-2019.

1. Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada Prasiklus dan peneliti merencanakan segala upaya untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang berupa tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adapun persiapan yang dilakukan antara lain:

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- b. Menyiapkan media corong berhitung
- c. Guru menyiapkan lembar kertas penilaian
- d. Lembar observasi aktivitas siswa.

2. Pelaksanaan

Setelah melakukan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung. Diawali dengan memperkenalkan penjumlahan dan pengurangan (+) (-) pada corong berhitung, kemudian peneliti mempraktekkan secara langsung bermain corong berhitung, peneliti

menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada corong berhitung, kemudian peneliti mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 yang terdapat corong berhitung, setelah itu, peneliti dapat melihat hasil penjumlahan dan pengurangan pada corong berhitung.

Jika jawabannya benar maka siswa mampu melakukannya, jika salah maka anak belum mampu melakukannya. Setelah selesai, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan secara mandiri bermain corong berhitung yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung melalui tes perbuatan pada corong berhitung.

Selanjutnya, peneliti menutup dengan berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan anak mampu mengungkapkan perasaannya secara mandiri serta evaluasi di akhir pembelajaran yang telah disampaikan. Pelaksanaan pada Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 20-Maret-2019 di Kelompok B4 dengan jumlah 16 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru saat proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pada pelaksanaan Siklus I ini menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).

3. Pengamatan/Observasi

Pengamatan terhadap proses pembelajaran dari tindakan yang dilaksanakan pada siswa. Pengamatan dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan. Hasil pengamatan menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya.

a. Aktivitas Pembelajaran Guru Pada Siklus I

Dalam kegiatan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10) melalui corong berhitung dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10).

Peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui permainan corong berhitung. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas pembelajaran guru yang digunakan ini sebagai hasil penelitian secara khusus terhadap siswa.

Tabel 4.3

**Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Guru Pada Kegiatan
Pembelajaran Melalui Permainan Corong berhitung Pada Siklus I**

Nama Guru : Eva Sulistianingsyih, S.Pd.I
 Kelompok/ Usia : B4
 Pengamat : Peneliti
 Hari/tanggal : Rabu, 20 Maret 2019

No	Aspek yang Diamati	Kriteria				Skor
		1	2	3	4	
	PEMBUKAAN					
1.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam sebelum masuk kelas			√		3
2.	Guru membiasakan anak membaca iqra di pagi hari			√		3
3.	Guru dan anak melakukan motorik kasar di luar kelas			√		3
4.	Guru mempersilahkan anak masuk kelas untuk berdoa sebelum belajar			√		3
5.	Guru menanyakan tema pada hari ini			√		3
	KEGIATAN INTI					
6.	Guru menjelaskan kegiatan mengenal angka 1-10 melalui permainan corong berhitung meliputi 3 kegiatan: mengenal penjumlahan dan Pengurangan serta pengenalan tanda (+), (-) pada corong berhitung/ Menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung / Mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10. Kesepakatan aturan main secara bersama-sama.			√		3
7.	Guru meminta anak satu persatu untuk menunjukkan tanda penjumlahan (+), Pengurangan (-) pada corong berhitung.			√		3

8.	Guru meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung.			√		3
9.	Guru meminta anak untuk mencocokkan serta memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung.				√	4
10.	Guru meminta anak menunggu giliran saat bermain corong berhitung			√		3
11.	Guru membiasakan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan			√		3
12.	Guru membiasakan anak berdoa bersama-sama sebelum dan sesudah makan			√		3
	RECALLING					
13.	Guru meminta anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan hari ini			√		3
14.	Guru menguatkan pengetahuan yang di dapat pada hari ini			√		3
15.	Guru menguatkan konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan corong berhitung.			√		3
	PENUTUP					
16.	Guru meminta anak mengungkapkan perasaan hari ini			√		3
17.	Guru dan anak berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini			√		3
18.	Guru menceritakan cerita pendek berisi pesan-pesan dan guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari		√			2
19.	Guru membiasakan anak membaca doa sesudah belajar.			√		3
20.	Guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.			√		3
Jumlah						60
Rata Rata (Skor Nilai: 20)						3,0
Presentase (Skor Nilai: 80) x 100						75

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah seluruh Aspek}} = \frac{60}{20} = 3,0$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Skor Nilai}} \times 100 \\ &= \frac{60}{80} \times 100 = 75 \text{ (BSH)} \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian:

80%- 100%	= BSB	= Berkembang Sangat Baik
70%- 79%	= BSH	= Berkembang Sesuai Harapan
60%- 69%	= MB	= Mulai Berkembang
0%- 59%	= BB	= Belum Berkembang.

Berdasarkan observasi aktivitas guru kegiatan pembuka, inti, recalling dan penutup. penilaian ini disesuaikan dengan kriteria penilaian dan skor yang diperoleh oleh guru kelas saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui permainan corong berhitung sudah dikatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Namun perlu ditingkatkan lagi dalam kegiatan observasi guru melalui permainan corong berhitung.

Kegiatan berhitung melalui permainan corong berhitung dapat dilakukan ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh guru yaitu guru mengenalkan tanda (+) (-) pada corong berhitung, guru menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung, dan guru dapat memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung. Kemudian, siswa dapat melihat, menyimak, mendengarkan dan memahami langkah yang diberikan

oleh guru saat bermain dan anak dapat mengikutinya. Aktivitas pembelajaran guru nilai presentase yaitu: 75% dengan nilai rata-rata 3,0.

Hal ini dapat terlihat kegiatan pembelajaran yang diberikan guru baik dari pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup dapat ditunjukkan dengan sikap guru dalam proses pembelajaran, penguasaan kegiatan bermain corong berhitung. Pada kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui permainan corong berhitung sudah termasuk kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang harus dipertahankan dan di tingkatkan kembali.

a. Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I

Tabel 4.4
Penilaian Aktivitas Siswa Pada Siklus I

NO	NAMA	SKOR SIKLUS I	KRITERIA
1.	Daffi	75	BSH
2.	Danish	75	BSH
3.	Zikri	75	BSH
4.	Daffa	66	MB
5.	Raka	66	MB
6.	Rajib	66	MB
7.	Athariz	75	BSH
8.	Fatih	75	BSH
9.	Iqbal	75	BSH
10.	Ferli	75	BSH
11.	Keisha	83	BSB
12.	Khaira	83	BSB
13.	Athaya	83	BSB
14.	Ola	75	BSH
15.	Sulis	75	BSH
16.	Zia	83	BSB
Jumlah			1.205
Rata-rata			75

Presentase BSB	25%
Presentase BSH	56,25%
Presentase MB	18,75%
Presentase BB	0%

Keterangan:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Akhir}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} = \frac{1.205}{16} = 75$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BSB}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{4}{16} \times 100 = 25\% \end{aligned}$$

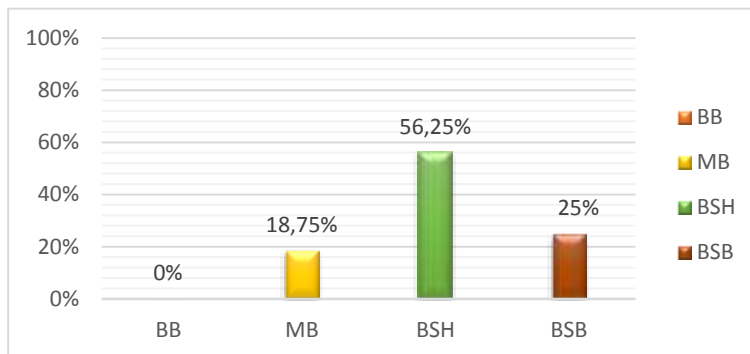
$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BSH}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{9}{16} \times 100 = 56,25\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai MB}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{3}{16} \times 100 = 18,75\% \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian:

80%- 100%	= BSB	= Berkembang Sangat Baik
70%- 79%	= BSH	= Berkembang Sesuai Harapan
60%- 69%	= MB	= Mulai Berkembang
0%- 59%	= BB	= Belum Berkembang.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada Siklus I yaitu mencapai 75 hasil penelitian pada Siklus I ini sudah dikatakan BSB sebanyak 4 siswa dengan presentase BSB 25% siswa masih dikatakan BSH sebanyak 9 siswa dengan presentase BSH 56,25% siswa dikatakan MB sebanyak 3 siswa dengan presentase MB 18,75% sementara siswa dikatakan BB sebanyak 0 siswa dengan presentase BB 0%. Peneliti harus melakukan perbaikan atau tindakan selanjutnya yaitu melakukan Siklus II pada siswa kelompok B4.



Grafik 4.1
Presentase Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Nilai rata-rata dari 16 siswa pada Siklus I adalah 75. walaupun nilai rata-rata dari Prasiklus sampai Siklus I mengalami peningkatan, akan tetapi masih perlu peningkatan lagi agar mencapai nilai 80 (BSB) Berkembang Sangat Baik. Maka, peneliti akan melakukan tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukan siklus II pada siswa kelompok B4 di RA Adduriyat kota Cilegon.

b. Kemampuan Berhitung Pada Siklus I

Kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung di kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon. Pada Siklus I dapat dilihat tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.5

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Pada Siklus I

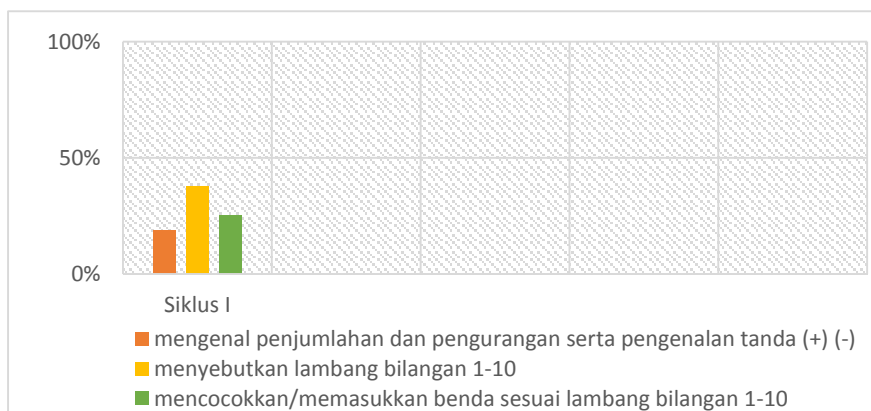
No	Nama Siswa	Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10)												Skor
		Mengenalkan Penjumlahan dan Pengurangan serta Pengenalan tanda (+) (-)				Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Mencocokkan/ Memasukkan Benda sesuai lambang bilangan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Daffi		√						√			√		75
2.	Danish		√					√					√	75
3.	Zikri		√					√				√		75
4.	Daffa		√					√				√		66
5.	Raka			√				√			√			66
6.	Rajib		√					√				√		66
7.	Athar			√				√			√			75
8.	Fatih			√				√			√			75
9.	Iqbal		√					√				√		75
10.	Ferli		√					√					√	75
11.	Keisha			√				√					√	83
12.	Khaira				√			√				√		83
13.	Athaya				√			√				√		83
14.	Ola		√					√				√		75
15.	Sulis		√					√					√	75
16.	Zia				√			√				√		83
Jumlah Siswa Sudah mencapai BSB		3 Siswa				6 Siswa				4 Siswa				1.205
		18,75%				37,5%				25%				75

Dari hasil kemampuan berhitung pada tabel di atas maka aspek yang telah diamati oleh peneliti di kelompok B4 yaitu:

1. Siswa yang dapat mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan tanda (+) (-) pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) ada 9 siswa, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 4 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 3 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 18,75%
2. Siswa yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) tidak ada, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 10 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 6 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 37,5%

3. Siswa yang dapat mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) 3 siswa, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 9 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 4 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 25%

Berdasarkan grafik yang di peroleh pada Siklus I, mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan (+) (-) mencapai 18,75%, menyebutkan lambang bilangan mencapai 37,5% dan mencocokkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 mencapai 25%. nilai yang diperoleh pada Siklus I secara aspek keseluruhan siswa yaitu: 75 dapat dikatakan BSH (Berkembang Sangat Baik).



Grafik 4.2

Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Pada Siklus I

4. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus I adalah mengevaluasi seluruh tindakan yang dilakukan oleh siswa berdasarkan hasil pengamatan dan tes perbuatan yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang dilakukan, kegiatan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung sudah dikatakan BSH (Berkembang Sangat Baik), namun belum memenuhi kriteria penilaian yang telah ditentukan. Keseluruhan yang harus dicapai oleh siswa adalah 80 dapat dikatakan BSB (Berkembang sangat baik).

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, peneliti memutuskan untuk melaksanakan kegiatan penelitian kembali dengan melanjutkan pada siklus II. Dengan kelanjutan tindakan Siklus II, kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung dapat mencapai kriteria penilaian yaitu: BSB (Berkembang sangat baik).

D. Pelaksanaan Siklus II

Hasil penelitian pada Siklus II akan diuraikan pada 3 komponen yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi.

1. Perencanaan

Adapun langkah-langkah perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan media bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa di kelompok B4 RA Adduriyat kota Cilegon.
- b. Membuat lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kondisi anak ketika pembelajaran berlangsung
- c. Membuat lembar evaluasi
- d. Peneliti melakukan pendekatan khusus secara individu kepada siswa yang perkembangannya lambat.

2. Pelaksanaan

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 27-Maret-2019 dengan tema: AIR UDARA API sub tema: API. Pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama meliputi 3 kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, Kegiatan Akhir. Dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai siswa mampu mengucapkan salam ketika siswa memasuki kelas di lanjut pembiasaan yang dilakukan rutin setiap pagi hari yaitu: siswa dapat membaca iqra secara mandiri dan adanya bimbingan guru, dilanjut dengan murojo'ah hadist hadist pendek, doa-doa pendek,

Kegiatan selanjutnya, siswa berkumpul di halaman untuk melakukan motorik kasar yang didampingi oleh setiap guru kelas masing-masing. Kegiatan motorik kasar yang diberikan kepada siswa ada 2 yaitu berupa panjat tebing, bermain bola dunia. Setelah kegiatan motorik kasar, siswa dapat memasuki

kelasnya masing- masing. Sebelum dimulai kegiatan inti, siswa dapat membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama dengan adanya bimbingan dari guru.

Sebagai awal komunikasi kegiatan inti yang dilakukan pada hari ini peneliti menanyakan kepada siswa sub tema hari ini dan siswa menyebutkan mengenalkan API. (Seperti: Lilin, korek, obor, matahari dan sebagainya). Persepsi tentang kegiatan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung. Maka, peneliti memberikan penjelasan bahwa siswa dapat bermain sambil belajar berhitung dengan bermain corong berhitung menggunakan benda-benda seperti: lilin, korek, kayu dan sebagainya.

Peneliti menjelaskan kegiatan kemampuan berhitung melalui permainan corong berhitung meliputi 3 kegiatan seperti: siswa dapat mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan tanda (+) dan (-) pada corong berhitung, siswa dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung, siswa dapat mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung. Sebelum bermain, peneliti membuat kesepakatan aturan main secara mandiri dan bergantian.

Peneliti memberikan motivasi kepada siswa bahwa bermain sambil belajar berhitung itu menyenangkan. Jika ada siswa secara mandiri dapat melakukannya maka guru memberikan tepuk tangan dan pujian terhadap anak. Sehingga anak dapat bersemangat lagi untuk bermain corong berhitung.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti memberikan contoh terlebih dahulu sebelum siswa ikut serta bermain corong berhitung. Siswa bersama-sama melihat cara bermain corong berhitung yang benar. Guru mendampingi siswa saat peneliti memberikan contoh saat bermain corong berhitung. Peneliti melakukan hasil penjumlahan dan pengurangan $2+3=...$ $4-2=.....$

Kemudian siswa menyebutkan angka secara bersama-sama yang dihasilkan oleh peneliti serta pengenalan tanda (+) dan (-) pada corong berhitung, kemudian hasil penjumlahan dan pengurangan yang didapatkan secara bersama-sama peneliti memasukkan benda (lilin) pada corong berhitung untuk menentukan benar atau salah anak dapat menjumlahkan hasil lilin yang di dapatkannya.

Sebelum bermain, Peneliti mengingatkan kepada siswa tentang peraturan yang telah disepakati bersama dan siswa mampu menyepakati kesepakatan yang dibuat bersama-sama. Peneliti mendampingi siswa dalam 3 kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dalam berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung, diantaranya: saat bermain corong berhitung siswa dapat mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan tanda (+) (-), menyebutkan lambang bilangan 1-10, memasukkan/mencocokkan benda sesuai lambang bilangan. Peneliti mendampingi siswa saat bermain corong berhitung. Secara bergantian, siswa melakukan hasil penjumlahan dan pengurangan $2+3=....$ $4-2 =$ pada corong berhitung siswa dapat menunjukkan angka serta pengenalan tanda (+) dan (-) pada corong berhitung,

siswa dapat menyebutkan angka 1-10 pada corong berhitung, dan siswa dapat memasukkan benda (lilin) pada corong berhitung untuk menentukan benar atau salah hasil (lilin) yang diperoleh dari penjumlahan dan pengurangan yang diperolehnya.

Hasil proses yang dilihat adalah secara mandiri siswa mampu bermain corong berhitung, mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dan mampu menunggu giliran saat bermain. Jika ada siswa yang masih perlu bantuan peneliti mengarahkan dan membimbing siswa agar siswa secara mandiri dapat melakukannya dengan baik. Dengan demikian, peneliti akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam aspek kognitif.

c. Kegiatan Penutup

Di akhir kegiatan, setelah selesai melaksanakan 3 kegiatan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung, kemudian siswa diajak untuk merapikan apa yang telah dimainkan saat ini. Kemudian peneliti mengkondisikan siswa untuk duduk melingkar. Setelah itu, peneliti menguatkan aspek kognitif yaitu: kemampuan berhitung pada siswa dalam permainan corong berhitung. Siswa berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini.

Kegiatan selanjutnya, siswa dapat mencuci tangan sebelum makan dan membaca doa sebelum makan secara bersama-sama. Di akhir pembelajaran adanya evaluasi pembelajaran yang sudah diterapkan pada hari ini tentang

kegiatan berhitung (penjumlahan dan pengurangan 1-10). Melalui permainan corong berhitung. Setelah itu, membaca doa sesudah belajar dan mengucapkan salam ketika meninggalkan kelas.

3. Pengamatan/Observasi

Peneliti mendampingi siswa saat bermain corong berhitung. Secara bergantian, siswa melakukan hasil penjumlahan dan pengurangan $2+3=....$ $4-2 =.....$ pada corong berhitung siswa dapat menunjukkan angka serta pengenalan tanda (+) dan (-) pada corong berhitung, kemudian siswa dapat menyebutkan angka 1-10 pada corong berhitung, dan siswa dapat memasukkan benda (lilin) pada corong berhitung untuk menentukan benar atau salah hasil (lilin) yang diperoleh dari penjumlahan dan pengurangan yang diperolehnya. Dari hasil proses dan pengamatan yang dilihat adalah secara mandiri siswa mampu bermain corong berhitung, mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dan mampu menunggu giliran saat bermain. Jika ada siswa yang masih perlu bantuan peneliti mengarahkan dan membimbing siswa agar siswa secara mandiri dapat melakukannya dengan baik. Dengan demikian, peneliti akan mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam aspek kognitif.

a. Aktivitas Pembelajaran Guru Pada Siklus II

Dalam kegiatan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10) melalui corong berhitung dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan pengurangan 1-10).

Peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui permainan corong berhitung. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas pembelajaran guru yang digunakan ini sebagai hasil penelitian secara khusus terhadap siswa.

Tabel 4.6

Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Guru Pada Kegiatan Pembelajaran melalui Permainan Corong berhitung Pada Siklus II

Nama Guru : Eva Sulistianingsyih, S.Pd.I

Kelompok/ Usia : B4

Pengamat : Peneliti

Hari/tanggal : Rabu, 27 Maret 2019

No	Aspek yang Diamati	kriteria				Skor
		1	2	3	4	
	PEMBUKAAN					
1.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam sebelum masuk kelas				√	4
2.	Guru membiasakan anak membaca iqra di pagi hari				√	4
3.	Guru dan anak melakukan motorik kasar di luar kelas				√	4
4.	Guru mempersilahkan anak masuk kelas untuk berdoa sebelum belajar				√	4
5.	Guru menanyakan tema pada hari ini			√		3
	KEGIATAN INTI					
6.	Guru menjelaskan kegiatan mengenal angka 1-10 melalui permainan corong				√	4

	berhitung meliputi 3 kegiatan: mengenal penjumlahan dan Pengurangan serta pengenalan tanda (+), (-) pada corong berhitung/ Menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung / Mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10. Kesepakatan aturan main secara bersama-sama.					
7.	Guru meminta anak satu persatu untuk menunjukkan tanda penjumlahan (+), Pengurangan (-) pada corong berhitung.				√	4
8.	Guru meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung.				√	3
9.	Guru meminta anak untuk mencocokkan serta memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung.				√	4
10	Guru meminta anak menunggu giliran saat bermain corong berhitung				√	3
11	Guru membiasakan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan				√	3
12	Guru membiasakan anak berdoa bersama-sama sebelum dan sesudah makan				√	3
	RECALLING					
13	Guru meminta anak untuk merapikan alat-alat yang telah digunakan hari ini				√	3
14	Guru menguatkan pengetahuan yang di dapat pada hari ini				√	4
15	Guru menguatkan konsep lambang bilangan 1-10 melalui permainan corong berhitung.				√	4
	PENUTUP					
16	Guru meminta anak mengungkapkan perasaan hari ini				√	4
17	Guru dan anak berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini				√	4

18	Guru menceritakan cerita pendek berisi pesan-pesan dan guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari			√	3
19	Guru membiasakan anak membaca doa sesudah belajar.			√	4
20	Guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.			√	4
Jumlah					73
Rata Rata (Skor Nilai: 20)					3,65
Presentase (Skor Nilai: 80) x 100					91

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah seluruh Aspek}} = \frac{73}{20} = 3,65$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Skor Nilai}} \times 100 \\ &= \frac{73}{80} \times 100 = 91 \text{ (BSB)} \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian:

80% - 100%	= BSB	= Berkembang Sangat Baik
70% - 79%	= BSH	= Berkembang Sesuai Harapan
60% - 69%	= MB	= Mulai Berkembang
0% - 59%	= BB	= Belum Berkembang.

Berdasarkan observasi aktivitas guru pada Siklus II. kegiatan pembuka, inti, recalling dan penutup. penilaian ini disesuaikan dengan kriteria penilaian dan skor yang diperoleh oleh guru kelas saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui permainan corong berhitung sudah dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Kegiatan berhitung melalui permainan corong berhitung dapat dilakukan ada 3 kegiatan yang dilakukan oleh guru yaitu guru mengenalkan tanda (+) (-) pada corong berhitung, guru menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung, dan guru dapat memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung. Kemudian, siswa dapat melihat, menyimak, mendengarkan dan memahami langkah yang diberikan oleh guru saat bermain dan anak dapat mengikutinya. Aktivitas pembelajaran guru nilai presentase yaitu: 91% dengan nilai rata-rata 3,65.

Hal ini dapat terlihat kegiatan pembelajaran yang diberikan guru baik dari pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup dapat ditunjukkan dengan sikap guru dalam proses pembelajaran, penguasaan kegiatan bermain corong berhitung. Pada kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui permainan corong berhitung sudah termasuk kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

b. Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II

Tabel 4.7

Penilaian Aktivitas Siswa Pada Siklus II

NO	NAMA	SKOR SIKLUS II	KRITERIA
1.	Daffi	83	BSB
2.	Danish	75	BSH
3.	Zikri	83	BSB
4.	Daffa	75	BSH
5.	Raka	75	BSH
6.	Rajib	75	BSH
7.	Athariz	75	BSH

8.	Fatih	83	BSB
9.	Iqbal	75	BSH
10.	Ferli	75	BSH
11.	Keisha	83	BSB
12.	Khaira	83	BSB
13.	Athaya	91	BSB
14.	Ola	83	BSB
15.	Sulis	75	BSH
16.	Zia	91	BSB
Jumlah			1.280
Rata-rata			80
Presentase BSB			50%
Presentase BSH			50%
Presentase MB			0%
Presentase BB			0%

Keterangan:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Akhir}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} = \frac{1.280}{16} = 80$$

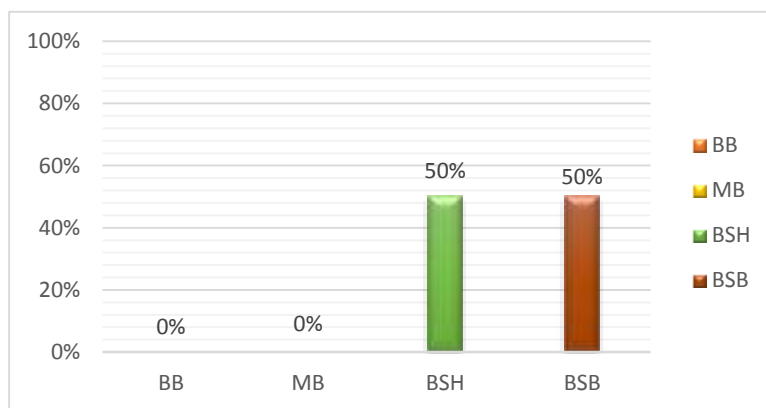
$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BSB}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{8}{16} \times 100 = 50\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai BSH}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{8}{16} \times 100 = 50\% \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian:

80%- 100%	= BSB	= Berkembang Sangat Baik
70%- 79%	= BSH	= Berkembang Sesuai Harapan
60%- 69%	= MB	= Mulai Berkembang
0%- 59%	= BB	= Belum Berkembang.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada Siklus II yaitu mencapai 1.280 hasil penelitian pada Siklus II ini sudah dikatakan BSB sebanyak 8 siswa dengan presentase BSB 50% siswa masih dikatakan BSH sebanyak 8 siswa dengan presentase BSH 50% siswa dikatakan MB dan BB sebanyak 0%.



Grafik 4.3

Presentase Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Nilai rata-rata dari 16 siswa pada Siklus II adalah 80. Tindakan pada siklus II sudah mencapai kriteria yang diharapkan yaitu 80 maka sudah dikatakan BSB di kelompok B4 RA Adduriyat Kota.Cilegon.

c. Kemampuan Berhitung Pada Siklus II

Kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung di kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon.

Pada Siklus II dapat dilihat tabel 4.7 dibawah ini

Tabel 4.8

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Pada Siklus II

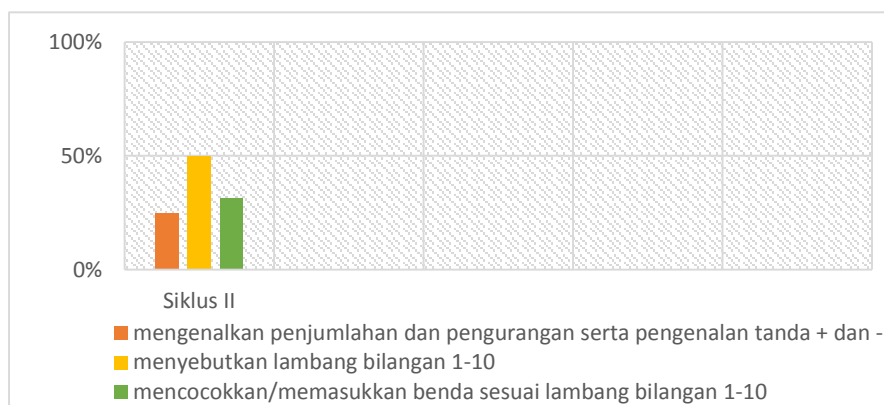
No	Nama Siswa	Kemampuan Berhitung 1-10 (Penjumlahan dan Pengurangan)												Skor
		Mengenalkan Penjumlahan dan Pengurangan serta Pengenalan tanda (+) (-)				Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Mencocokkan/ Memasukkan Benda sesuai lambang bilangan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Daffi			√					√			√		83
2.	Danish		√						√			√		75
3.	Zikri				√			√				√		83
4.	Daffa		√						√			√		75
5.	Raka			√				√				√		75
6.	Rajib		√						√			√		75
7.	Athar		√					√					√	75
8.	Fatih				√			√				√		83
9.	Iqbal		√						√			√		75
10.	Ferli		√					√					√	75
11.	Keisha				√			√				√		83
12.	Khaira			√					√			√		83
13.	Athaya			√					√				√	91
14.	Ola			√					√			√		83

15.	Sulis		√				√				√	75
16.	Zia			√			√				√	91
Jumlah Anak Sudah mencapai BSB		4 Siswa			8 Siswa			5 Siswa			1.280	
		25%			50%			31,25%			80	

Hasil kemampuan berhitung pada tabel di atas maka aspek yang telah diamati oleh peneliti di kelompok B4 yaitu:

1. Siswa yang dapat mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan tanda (+) (-) pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) ada 7 siswa, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 5 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 4 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 25%
2. Siswa yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) tidak ada, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 8 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 8 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 50%

3. Siswa yang dapat mencocokkan/memasukkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 pada corong berhitung yaitu: Siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian BB (Belum Berkembang) Tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria penilaian MB (Mulai Berkembang) tidak ada, Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 11 siswa, dan Siswa yang termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 5 Siswa. Hasil perolehan presentase pada jumlah siswa yang sudah mencapai BSB yaitu 31,25%



Grafik 4.4

Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Pada Siklus II

Berdasarkan grafik yang di peroleh pada Siklus II, mengenal penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan (+) (-) mencapai 25%, menyebutkan lambang bilangan mencapai 50%, dan mencocokkan benda sesuai lambang bilangan 1-10 mencapai 31,25%,. Nilai yang diperoleh pada

Siklus II secara aspek keseluruhan siswa yaitu: 80. Pada Siklus II ini sudah memenuhi kriteria yang diharapkan yaitu dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

d. Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Berhitung

Pada tahap siklus II telah melakukan permainan corong berhitung dalam kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9

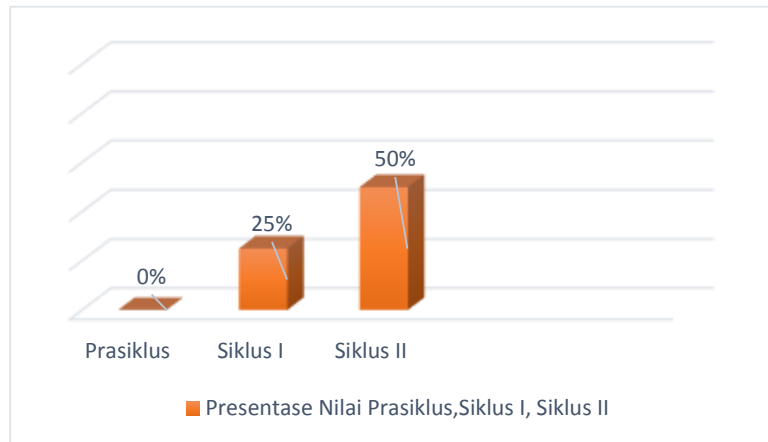
Peningkatan Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung

No	Nama	Skor Prasiklus	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1.	Daffi	75	75	83
2.	Danish	66	75	75
3.	Zikri	66	75	83
4.	Daffa	58	66	75
5.	Raka	58	66	75
6.	Rajib	58	66	75
7.	Athar	66	75	75
8.	Fatih	75	75	83
9.	Iqbal	66	75	75
10.	Ferli	66	75	75
11.	Keisha	75	83	83
12.	Khaira	75	83	83
13.	Athaya	75	83	91
14.	Ola	75	75	83
15.	Sulis	75	75	75
16.	Zia	75	83	91

Jumlah	1.104	1.205	1.280
Rata-rata	69	75	80
Presentase BSB	0%	25%	50%

Berdasarkan pada tabel di atas hasil evaluasi belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) usia 5-6 Tahun mengalami peningkatan. Pada Prasiklus nilai rata-rata yaitu 69 dengan presentase BSB 0% Kemudian, pada Siklus I nilai rata-rata yaitu 75 dengan presentase BSB 25% Selanjutnya, pada Siklus II nilai rata-rata yaitu 80 dengan presentase BSB 50%.

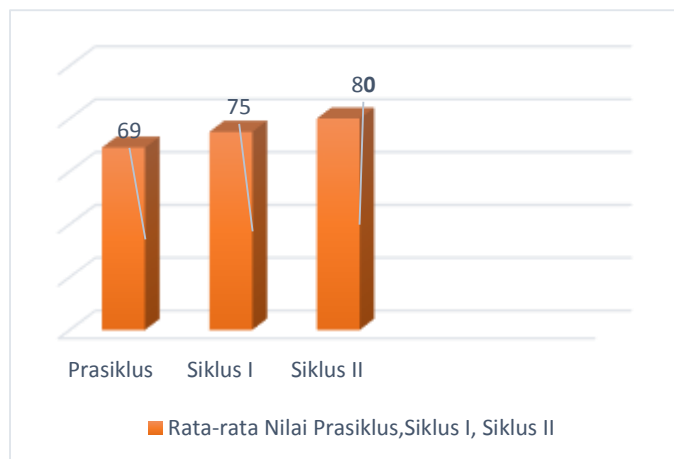
Dari hal tersebut menunjukkan bahwa hasil Prasiklus dengan kriteria Mulai Berkembang, pada siklus I dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan pada siklus II Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan perbandingan hasil peningkatan kemampuan berhitung pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik presentase nilai kemampuan berhitung dan grafik nilai rata-rata kemampuan berhitung Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebagai berikut:



Grafik 4.5

Presentase Nilai Kemampuan Berhitung Pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Data grafik di atas menjelaskan bahwa presentase nilai kemampuan berhitung siswa yang sudah mencapai kriteria BSB pada kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon mengalami peningkatan, Peningkatan ini mulai dari Prasiklus yaitu 0% , Siklus I yaitu 25%, dan Siklus II yaitu 50%.



Grafik 4.6

Rata-rata Nilai Kemampuan Berhitung Pada Prasiklus,Siklus I, Siklus II

Data grafik di atas menjelaskan bahwa nilai rata-rata kemampuan berhitung pada siswa kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon mengalami peningkatan, Peningkatan ini mulai dari Prasiklus yaitu 69, Siklus I yaitu 75, dan Siklus II yaitu 80.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas B4 RA Adduriyat Kota Cilegon, dalam kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung peneliti melakukan pengamatan dengan beberapa tindakan, mulai dari Prasilus, Siklus I dan Siklus II.

1. Aktivitas Pembelajaran Guru

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan rencana yang telah dibuat, observasi aktivitas pembelajaran guru yang mencapai 4 kriteria diantaranya: BSB, BSH, MB, BB. Hasil observasi aktivitas pembelajaran guru merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan informasi sebagai bahan objek ukur yang sedang diteliti.

Kesimpulan dari hasil observasi aktivitas pembelajaran guru melalui permainan corong berhitung dapat terlihat bahwa adanya peningkatan di Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I memperoleh presentase 75% dengan nilai rata-rata 3,0 dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). selanjutnya, Pada Siklus II memperoleh presentase 91% dengan nilai rata-rata 3,65 dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

2. Aktivitas Siswa

Penerapan permainan corong berhitung dapat dilihat dari aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah dilakukan melalui permainan corong berhitung. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar Observasi Aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah digunakan melalui permainan corong berhitung. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan rencana yang telah dibuat, observasi aktivitas anak yang mencapai kriteria BSB.

Kesimpulan dari hasil observasi aktivitas siswa melalui permainan corong berhitung dapat terlihat bahwa adanya peningkatan di Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I siswa yang memperoleh presentase BSB 25% dengan nilai rata-rata 75 dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Selanjutnya,

Pada Siklus II siswa yang memperoleh presentase 50% dengan nilai rata-rata 80 dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

3. Kemampuan Berhitung pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II.

Tabel 4.10
Kemampuan Berhitung pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II

No	Nama	Kemampuan Berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10)			Kriteria
		Skor Prasiklus	Skor Siklus I	Skor Siklus II	
1.	Daffi	75	75	83	BSB
2.	Danish	66	75	75	BSH
3.	Zikri	66	75	83	BSB
4.	Daffa	58	66	75	BSH
5.	Raka	58	66	75	BSH
6.	Rajib	58	66	75	BSH
7.	Athar	66	75	75	BSH
8.	Fatih	75	75	83	BSB
9.	Iqbal	66	75	75	BSH
10.	Ferli	66	75	75	BSH
11.	Keisha	75	83	83	BSB
12.	Khaira	75	83	83	BSB
13.	Athaya	75	83	91	BSB
14.	Ola	75	75	83	BSB
15.	Sulis	75	75	75	BSH
16.	Zia	75	83	91	BSB

Berdasarkan tabel di atas, Peningkatan siswa dari Prasiklus ke Siklus I dan Siklus II siswa kelas B4 memiliki kemampuan yang berbeda beda. Namun, Pada Siklus II siswa B4 Mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari kegiatan Prasiklus nilai siswa paling rendah 58 dan nilai siswa paling tinggi 75. Kemudian, Tindakan Siklus I nilai siswa paling rendah 66 dan nilai siswa paling tinggi 83. Selanjutnya, Tindakan Siklus II nilai siswa paling rendah 75 dan nilai siswa paling tinggi 91. Berdasarkan data yang di peroleh pada kegiatan anak dalam kemampuan berhitung terjadi peningkatan yang baik sehingga mencapai nilai akhir pada Siklus II dengan kriteria pencapaian siswa pada Siklus II dapat dikatakan BSB sebanyak 8 orang siswa yang Sudah dikatakan BSB.

Kriteria dapat disimpulkan bahwa kriteria di atas adalah kriteria yang harus dicapai oleh siswa. Penelitian yang diperoleh oleh peneliti pertama yang berjudul peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan corong berhitung menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa dengan presentase BSB mencapai 25% pada Siklus I. Selanjutnya, aktivitas siswa dengan presentase BSB mencapai 50% pada Siklus II. Adapun penelitian lainnya, yang diperoleh peneliti kedua yaitu Ninik Yuliani berjudul peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan bowling kaleng menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa dengan presentase BSB mencapai 20% pada Siklus I. Selanjutnya, aktivitas siswa dengan presentase BSB mencapai 49% pada Siklus II.

F. Jawaban Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul. Hipotesis tentang peningkatan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung .

Setelah penelitian melalui permainan corong berhitung pada kegiatan berhitung di kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon mengalami peningkatan terlihat dalam hasil belajar dan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa yang dilakukan siklus II mencapai rata-rata 80 maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung melalui permainan corong berhitung sudah meningkat di kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari pelaksanaan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung melalui permainan corong berhitung dapat dilihat melalui aktivitas siswa. Siswa kelompok B4 pada Prasiklus dikatakan MB (Mulai Berkembang) dengan nilai rata-rata 69. Dengan presentase BSB 0%. Kemudian, Siswa kelompok B4 pada tindakan Siklus I dikatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai rata-rata 75 dengan presentase BSB 25%. Selanjutnya, Siswa di kelompok B4 mengalami peningkatan pada tindakan Siklus II dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai rata-rata 80 dengan presentase 50%.
2. Kemampuan berhitung anak usia dini mengalami peningkatan yang disignifikasikan melalui permainan corong berhitung dengan nilai Siklus I 75 dan nilai Siklus II 80.

B. Saran-saran

Kesimpulan peneliti memberikan implementasi bahwa kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung di kelompok B4 RA Adduriyat Kota Cilegon dapat meningkatkan hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa saran yang harus dipergunakan sebagai alat pertimbangan dan sebagai bahan uraian skripsi ini, antara lain:

1. Pelaksanaan proses belajar mengajar hendaknya mempertimbangkan perkembangan peserta didik sebagai acuan dan pemilihan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung (Penjumlahan dan Pengurangan 1-10) melalui permainan corong berhitung.
2. Memberi motivasi, menghidupkan suasana kelas sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan memberikan pembelajaran bervariasi agar siswa tidak jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Daryanto, Amirono. 2016. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mariyana Rita. Ali Nugraha,dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta:Kencana.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Murtie Afin. 2013. *Mengajari Anak Calistung dengan bermain*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligence Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nadirah Yahdinil Firda. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Prabaningrum Anindita, Nickyta. 124. *100 Ide Untuk Guru PAUD Membimbing Anak Siap Sekolah*. Jakarta: Erlangga.
- Pramunditya Ambara Didit, dkk. 2014. *Assesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosa Imani Khan dan NinikYuliani, Jurnal: *Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng*, Vol.10, No.1 (Januari, 2016), 70.diPublikasikan.(Tanggal.15-Januari-2018, waktu pukul: 20.00 wib).
- Rukajat Ajat. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research*. Yogyakarta: Cv.Budi Utama.

Sami' Abdus, Naem Abdul.2002. *Alqur'anul Karim (Alqur'an Terjemahan)*. Jakarta: Departemen Hukum.

Skripsi. Fajar Kurniawati. *Meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada anak usia 5-6 tahun melalui corong berhitung*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. diPublikasikan. (Tanggal.08-desember-2018,waktu pukul:20.00wib).

Skripsi.Noalita Dwi Ambarini.*Meningkatkan kemampuan berhitung Permulaan melalui media celemek hitung pada anak usia 4-5 tahun di TK Sekar Pulo Sari Merak Kota Cilegon..*Universitas Tirtayasa Serang. diPublikasikan. (Tanggal: 16-Januari-2019, waktu pukul:11:00 wib).

Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Indeks.

Sujiono Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang: Universtas Terbuka.

Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Susanto Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syah Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rajawali Pers.

Zaman Badru, Hernawan Asep Hery. 2016. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang: Universitas terbuka.