

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian Penelitian

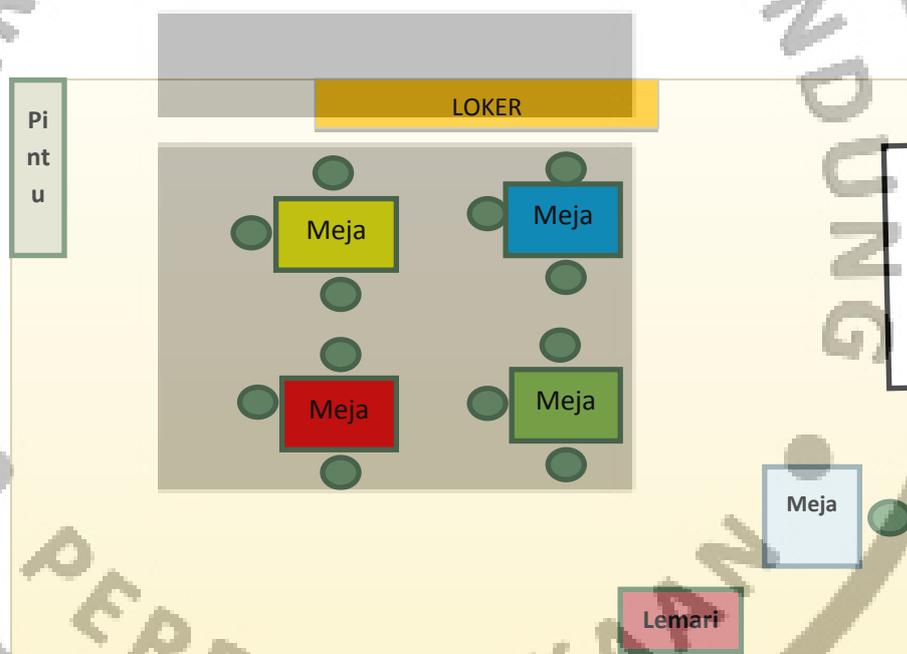
##### 1. Profil Sekolah

Penelitian dilaksanakan di Kober Amalia yang terletak di Jalan Soekarno Hatta No 27/201 B RT 02 RW 02 Kelurahan Karasak Kecamatan Astananyar Bandung. Kober Amalia terletak di pinggir jalan raya sehingga mudah dijangkau. Kober Amalia berdiri pada bulan Juli Tahun 2009 di bawah naungan yayasan Jati Waringin dengan kepala sekolah bernama Heni Sulastri S.Pd. Sarana dan prasarana yang tersedia di Kober Amalia antara lain empat ruang belajar (kelas), kantor, WC, Tempat Wudhu, dan Kantin, APE dalam, dan APE Luar yang dimiliki Kober Amalia cukup lengkap.

Data Tenaga pengajar yang dimiliki Kober Amalia, terdiri kepala sekolah, empat orang guru, dan satu orang administrasi. guru kelas A berjumlah dua orang dan guru kelas B berjumlah dua orang. Siswa di Kober Amalia semuanya ada 50 orang siswa. Untuk siswa kelompok A1 dan A2 berjumlah 18 orang siswa dan kelompok B1, B2 semuanya 32 orang siswa. Sebagian besar anak di Kober Amalia berusia 4-6 tahun, sedangkan menurut pelaturan usia Kober adalah 2-4 tahun. Kepala sekolah memberikan penjelasan bahwa dulu lembaga bernama PAUD Amalia, setelah pemerintah mengganti bahwa PAUD adalah lembaga yang memayungi TK, Kober dan TPA maka lembaga kami berganti nama menjadi Kober Amalia, atas kepercayaan dari lingkungan masyarakat dan orang tua yang

menitipkan anaknya pada lembaga kami yang sudah turun temurun mepercayakan pedidikannya di Kober Amalia dengan alasan lokasi sekolah dekat dengan lokasi rumah, dan biaya lebih murah.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A1 dengan jumlah siswa 12 orang anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Guru kelas kelompok A bernama Cucu Hayati lulusan LPGTK TADIKA PURI Tahun 2016 D2. Lama mengajar 4 tahun. adapun denah kelas kelompok A1 adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Denah Kelas Kelompok A Kober Amalia

## 2. Hasil Wawancara dengan Guru Mitra dan Ijin dengan Sekolah

Wawancara dengan guru yang akan menjadi mitra dilakukan di ruang guru pada hari senin tanggal 1 Agustus 2019 pada jam 10.30 pada saat guru mitra sudah selesai mengajar. Peneliti mengajukan ijin kepada guru mitra untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Guru mitra masih belum memahami

penelitian yang akan dilakukan, sehingga peneliti memberikan penjelasan mengenai penelitian tindakan kelas.

Penjelasan mengenai penelitian tindakan kelas lebih kepada masalah teknis yaitu lamanya tindakan dan siklus yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan kepada guru mitra, nantinya guru mitra mengajar seperti biasa sesuai dengan RPPH dan RPPM yang sudah dibuat. Pada pelaksanaannya, Peneliti akan duduk dibelakang melakukan observasi dan hasil pelaksanaan pada hari yang tersebut akan dilakukan refleksi atau pengulangan kembali sambil merencanakan untuk pertemuan yang akan datang antara guru mitra dan peneliti. Berdasarkan penjelasan peneliti, guru mitra setuju untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelasnya.

Wawancara dengan Kepala Sekolah dilaksanakan di ruang kepala sekolah pada hari jumat tanggal 2 Agustus 2019 jam 10.30, peneliti mengajukan izin kepada sekolah untuk melakukan penelitian. Peneliti memberikan penjelasan kepada kepala sekolah bahwa penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas, peneliti disini sebagai observer, dan penelitian akan dilaksanakan dikelas A1 dengan persetujuan wali kelas. Peneliti menjelaskan kepada kepala sekolah bahwa penelitian pra siklus akan dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 Agustus 2019 dari jam 08.00-10.30 dan untuk penelitian selanjutnya menunggu surat pengantar penelitian dari UNISBA. Berdasarkan penjelasan dari peneliti, kepala sekolah setuju dan memberi ijin untuk melakukan penelitian.

### 3. Kemampuan Awal Anak Sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan tanpa mengganggu pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal perkembangan kemampuan membilang dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas dilakukan pra observasi untuk melihat kemampuan membilang. Penelitian akan meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A melalui permainan menggunakan kubus angka. agar keberhasilan peneliti dapat terlihat dengan jelas maka dilakukan pra observasi sebagai perbandingan sebelum dilakukan tindakan kelas dan setelah dilakukan tindakan kelas.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A sebanyak 12 orang yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung dilaksanakan lima hari efektif hari senin sampai hari jumat pelaksanaan proses belajar mengajar dimulai pukul 08.00. sampai jam 10.30. kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman sekolah yang dilakukan kegiatan gerak dan lagu untuk mengembangkan motorik yang disesuaikan dengan tema.

Setelah berbaris anak-anak masuk kelas, guru mulai kegiatan dengan pembukaan kurang lebih tiga puluh menit. Saat pembukaan anak-anak duduk dikursi masing-masing, guru menyapa anak-anak dengan ucapan selamat pagi kemudian anak-anak menjawab sapaan guru, dilanjutkan dengan tepuk anak paud. Selanjutnya guru memimpin doa setelah selesai guru mengucapkan salam

anak-anak menjawab salam, dilanjutkan dengan mengabsen anak, melakukan apersepsi tentang tema binatang dan materi kegiatan yang akan dilaksanakan .

Kegiatan inti dilaksanakan selama kurang lebih sembilan puluh menit yang merupakan program pengembangan aspek perkembangan anak baik melalui bermain dan belajar. Program pembelajaran pada kegiatan inti tersebut telah sesuai dengan RPPH, namun guru dalam mengajarkan membilang hanya menulis lambang bilangan 1-10 di papan tulis kemudian guru membilang sambil menunjuk lambang bilangannya, kemudian anak-anak mengikuti selanjutnya guru menugaskan anak dengan Lembar Kerja Anak (LKA). Media yang digunakan masih terbatas kurang bervariasi dan menarik, sehingga anak cepat bosan dan tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Waktu istirahat tiga puluh menit yang diisi dengan kegiatan mengantri mencuci tangan, doa sebelum makan, makan bekal dari rumah setelah itu berdoa sesudah makan, bermain diluar. Kegiatan penutup diisi dengan tanya jawab kegiatan yang tadi di berikan, bernyanyi gelang sepatu gelang, berdoa, pulang. Hasil observasi pratindakan yang dilakukan pada hari senin tanggal 5 Agustus 2019 diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Rekapitulasi data Hasil Pengamatan Kemampuan Membilang Anak yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan Sebelum Tindakan**

No	Kriteria	Frekwensi	Presentase
1	Berkembang Seseai Harapan	1	8,33%
2	Mulai berkembang	5	41,67%
3	Belum berkembang	6	50%
	Jumlah	12	100%

Dari hasil data diatas sebelum tindakan yang dilakukan pada aspek kemampuan membilang yang diamati dapat dilihat bahwa presentase anak dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) baru mencapai presentase (8,33%) karena dalam kemampuan membilang dengan 3 indikator pencapaian yaitu kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 5 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (41,67%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 artinya anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru. dan ada 6 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (50%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.

Dengan melihat banyaknya anak didik yang belum berkembang dalam kemampuan membilang, maka peneliti perlu meningkatkan kemampuan membilang pada siklus I melalui permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Tindakan Siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 18 November 2019 jam 08.00 sampai 11.00 WIB dengan menggunakan tema binatang. Dalam setiap pertemuan anak belajar membilang dengan permainan menggunakan kubus angka. Pada tahap perencanaan pada tindakan siklus I, dilakukan sebagai berikut:

##### 1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I ditentukan oleh peneliti dan guru, sehingga disepakati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) di sesuai dengan tema yang akan dipelajari yaitu tema Binatang sub tema binatang bisa terbang (kupu-kupu). Peneliti dan guru mitra kemudian berdiskusi untuk menentukan indikator-indikator yang akan dirumuskan kedalam RPPH ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Indikator-indikator yang terdapat pada RPPH mengacu pada STPPA permendikbud No. 137 Tahun 2014

Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dirumuskan dalam RPPH. RPPH yang dirumuskan berisikan indikator-indikator dari aspek kognitif yaitu membilang lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 dalam kegiatan ini guru menggunakan permainan kubus angka. Tahap pertama guru mengkomunikasikan terlebih dahulu kepada anak-anak media yang akan digunakan.

Media yang akan digunakan adalah kubus angka, guru mengkomunikasikan tentang media kubus angka kepada anak-anak Tahap kedua

guru menjelaskan kepada anak-anak kegiatan permainan apa yang akan dilaksanakan. Guru mengkomunikasikan bahwa kegiatan yang akan dilaksanakan adalah permainan menggunakan kubus angka, misalnya anak dapat membilang lambang bilangan satu sampai sepuluh dan membilang benda atau gambar. guru pemraktekan permainan menggunakan kubus angka sampai selesai, anak-anak melihat dan menyimak.

Selain mendiskusikan pelaksanaan kegiatan membilang peneliti dan guru juga mendiskusikan mengenai kegiatan awal sampai akhir yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dilampirkan.

## 2) Menyiapkan Media yang akan digunakan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan. Media yang akan disiapkan adalah kubus yang salah satu sisinya terdapat angka, gambar kupu-kupu yang telah di beri stik eskrim. Media yang digunakan sebagai berikut.



**Gambar 4. 2 Media Pembelajaran Membilang Siklus I**

### 3) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi yang berupa foto sebagai pelengkap data.

#### b. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Siklus I

Pelaksanaan dan tindakan siklus I dilakukan satu kali pertemuan, yaitu pada hari senin, tanggal 18 November 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pelaksanaan penelitian siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah observer yang mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua tindakan yang dilakukan oleh anak. Tugas guru adalah sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang disusun oleh peneliti dan guru mitra sebelumnya.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 November 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB yang menggunakan Tema Binatang Sub Tema Binatang yang bisa terbang (kupu-kupu). Kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 08.00-10.30 WIB, sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di depan kelas dengan menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” yang dipimpin oleh guru. kemudian masuk kelas.

Guru mengkondisikan anak-anak untuk membuat lingkaran besar, guru mengajak anak tepuk semangat. Setelah itu anak-anak menirukan gerak dan lagu “kupu-kupu” yang dicontohkan guru. Selajutnya guru menyapa anak-anak dengan ucapan selamat pagi dan menanyakan kabar hari ini, anak-anak menjawab sapaan guru. Guru mempersilahkan anak-anak untuk duduk dengan posisi lingkaran kemudian guru memimpin anak untuk berdoa sebelum belajar dengan

mengangkat kedua tangan, setelah selesai guru mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam.

Apersepsi tema binatang sub tema binatang bisa terbang (Kupu-Kupu)

Guru mengajak anak untuk membayangkan ketika anak melihat kupu-kupu apa saja yang anak-anak lihat. Kemudian anak-anak menjawab pertanyaan dari guru dengan bersahutan sambil berteriak sehingga kelas menjadi gaduh, guru menenangkan anak-anak dengan tepuk diam. Kegiatan ini anak-anak banyak yang mampu menyebutkan bagian dari kupu-kupu tersebut. Setelah selesai tanya jawab guru menyebutkan kembali bagian dari kupu-kupu dengan memperlihatkan gambar kupu-kupu. Kemudian guru menjelaskan bahwa kupu-kupu adalah makhluk hidup ciptaan Allah yang harus kita lindungi dan kita jaga. Kita harus bersyukur Allah telah menciptakan berbagai macam binatang.

Kegiatan Inti Pada kegiatan inti waktu yang digunakan  $\pm 90$  menit. Dalam kegiatan inti guru menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya dengan permainan menggunakan kubus angka. Peneliti beserta guru mitra menyiapkan peralatan yang akan di pergunakan. Tahap pertama guru menjelaskan tentang kubus angka kepada anak-anak. Ternyata anak masih belum mengerti apa itu kubus, sehingga guru menjelaskan kepada anak-anak kubus adalah benda yang mempunyai 6 sisi yang berbentuk persegi yang sama. Di salah satu sisinya ada angkanya (guru memperlihatkan bentuk kubus dan angkanya)

Tahap kedua guru menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilaksanakan dengan permainan menggunakan kubus angka. Guru memberi

contoh kepada anak-anak membilang kubus angka secara urut satu sampai sepuluh kubus angka yang sudah diurutkan diatas meja, sambil menunjuk satu persatu angka yang terdapat di kubus angka, setelah selesai selajutnya giliran anak-anak. Anak maju satu persatu kedepan untuk membilang kubus angka secara urut dari satu sampai sepuluh secara bergiliran sampai semua anak maju kedepan. Dengan terus menerus kegiatan ini dapat membilang dengan baik. Selain dapat membilang anak akan mengenal bentuk angka

Tahap ketiga mengurutkan angka. Guru menurunkan semua kubus angka dari meja kebawah kemudian guru meberi contoh kepada anak-anak bagaimana cara mengurutkan angka dari satu sampai sepuluh. Selanjutnya giliran anak maju kedepan satu persatu untuk mengurutkan kubus angka dari satu sampai sepuluh bila anak belum paham guru membingbing nya sambil memberi tahu secara perlahan sampai anak mengerti.

Tahap keempat Membilang banyak benda. Guru mengkondisikan kembali anak-anak, dalam membilang banyak benda guru menggunakan gambar kupu-kupu yang diberi stik eskrim sebagai pegangan. Selanjutnya guru menjelaskan cara permainan yang akan dilaksanakan, kemudian guru memberi contoh cara permainannya, guru menunjuk salah satu angka yang ada di kubus angka, kemudian guru menanyakan kepada anak berapa angka yang ditunjuk oleh guru. anak menjawab pertanyaan guru. Kemudian guru mengambil gambar kupu-kupu, dan di hitung satu persatu sambil disimpan diatas kubus angka yang ditunjuk guru. Selanjutnya guru menunjuk salah satu angka, anak yang menjawab

duluan maju kedepan. Anak maju kedepan untuk membilang gambar kupu-kupu, sampai semua anak selesai maju kedepan.

Kegiatan Istirahat anak-anak mengantri untuk mencuci tangan, salah seorang anak berteiak karena ada anak yang tidak mau mengantri, kemudian guru menghampiri sambil memberi pengertian kepada anak yang tidak mau mengantri. Setelah selesai anak-anak mengambil makanan yang di bawa dari rumah. Selanjutnya guru memimpin doa sebelum makan, makan bersama, setelah selesai berdoa sesudah makan dilanjutkan dengan bermain diluar.

Kegiatan Penutup anak-anak masuk lagi kekelas kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kegiatan yang telah diberikan, guru bertanya kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini, semua anak-anak menjawab senang selanjutnya guru menyayikan lagu gelang sepatu gelan anak-anak mengikutinya dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin oleh guru setelah selesai anak-anak memberi salam kemudian guru menjawab salam selajutnya pulang.

### c. Observasi

Kegiatan observasi yang diamati adalah keseluruhan kegiatan anak selama mengikuti aktivitas membilang dan mengerjakan lembar kerja yang disajikan. Pengmatan dilakukan bersamaan dengan pendampingandalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus I dari awal sampai dengan kegiatan akhir berjalan dengan baik dan lancarsesuai dengan yang direncanakan. pada awalnya anak penasaran dengan kegiatan yang dipersiapkan, setelah diberi penjelasan dan gambaran, anak-anak melakukan kegiatan membilang dengan semangat dan senang. Hari pertama anak-anak terlihat bingung dan masih banyak yang keliru

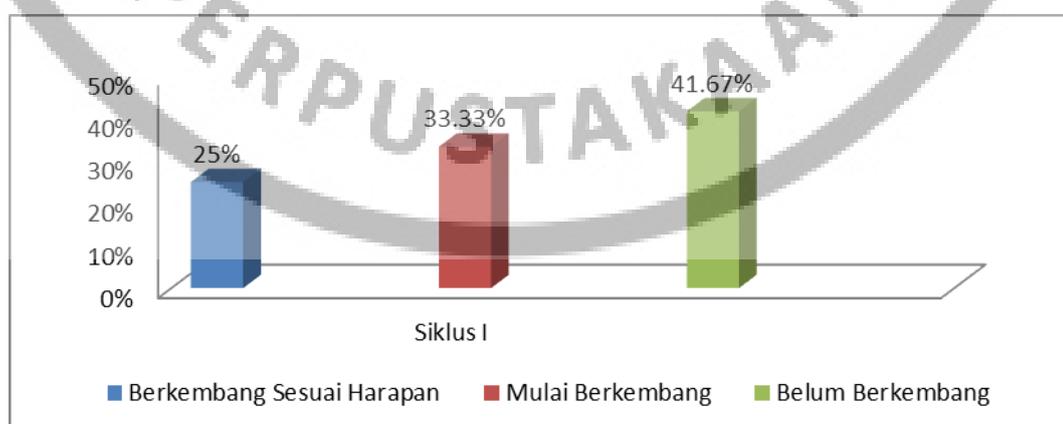
dalam melaksanakan kegiatan, sebagian besar anak masih belum mengenal bentuk angka, kelas kurang kondusif karena masih ada anak yang ramai dan mengganggu temannya yang sedang mengikuti kegiatan permainan.

Hasil observasi pada pertemuan siklus I menunjukkan bahwa kemampuan membilang anak meningkat secara bertahap. Hasil pengamatan pada siklus I yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4. 2**  
**Hasil Pengamatan Kemampuan Membilang Anak yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan Siklus I**

No	Kitreria	Frekwensi	Presentase
1	Berkembang Seseai Harapan	3	25%
2	Mulai berkembang	4	33,33%
3	Belum berkembang	5	41,67%
		12	100%

Dari data pada tabel 4.2 tentang rekapitulasi presentase kemampuan membilang pada siklus I yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas diatas, dapat diperjelas melalui Gambar 4.3 pada diagram dibawah ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 3 Grafik Hasil Kemampuan Membilang Siklus I**

Berdasarkan Gambar 4.3 pada grafik di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang adanya peningkatan setelah dilakukan tindakan siklus I. Pada siklus I dari 12 anak didik ada 3 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) baru mencapai nilai presentase (25%) karena dalam kemampuan membilang dengan 3 indikator pencapaian yaitu kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 4 anak dengan kriteria Masih Berkembang (MB) dengan nilai presentase (33,33%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak harus masih diingatkan atau di bantu oleh guru. Dan ada 5 anak dengan kriteria Belum Berkembang dengan presentase (41,67%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kemampuan membilang anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung masih kurang belum mencapai indikator yang diharapkan yaitu mencapai 75% sehingga peneliti melakukan peningkatan kemampuan membilang dengan melakukan siklus II.

#### d. Refleksi

setelah menyelesaikan siklus I, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi kemampuan membilang pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Peneliti mencoba mencari kendala-kendala yang terjadi pada siklus I yang belum mencapai keberhasilan yang ditentukan dengan memperhatikan kejadian yang ada didalam kelas. Adapun beberapa hal yang menjadi kendala dalam siklus I antara lain:

- 1) Anak masih bingung dalam mengikuti permainan kubus angka, anak masih ragu ketika kedepan mengikuti permainan.
- 2) Anak belum mengenal bentuk angka sehingga sebagian besar masih bingung dalam membilang, mengurutkan dan membilang banyak benda
- 3) Masih ada anak yang belum mau maju kedepan untuk mengikuti kegiatan membilang
- 4) Anak belum kondusif dan masih ramai. Sehingga kegiatan membilang dengan permainan mengguankan kubus angka belum maksimal.

Dari beberapa kendala yang sudah dipaparka diatas, maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas pada siklus I masih belum maksimal peneliti dan guru mitra akan menindak lanjuti penelitiannya pada tahap berikutnya yaitu siklus II yang bertujuan untuk perbaikan pembelajaran dari siklus I yang terdapat banyak kekurangan. Adapun beberapa tindakan yang perlu di perbaiki oleh peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dalam menjelaskan kegiatan permainan menggunakan kubus angka secara jelas dan perlahan sampai anak benar-benar mengerti.
- 2) Guru menambahkan nyanyian dengan lagu Angka untuk mempermudah anak dalam mengenal bentuk angka.
- 3) Memberikan *reward* motivasi, semangat kepada anak yang tidak mau maju ke depan melakukan kegiatan dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih temannya untuk menemani maju kedepan
- 4) Menambah media dalam permainan supaya anak lebih aktif dalam mengikuti permainan yaitu melompat pada alas kardus yang telah di beri angka 1, 2, 3, sambil menyebutkan angkanya.
- 5) Mengkondisikan anak-anak untuk menyemangati anak yang maju kedepan.

Dengan melihat yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan membilang setiap indikatornya. Namun, hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, yaitu mencapai 80%, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut diatas. perbaikan-perbaikan akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

## **2. Tindakan Siklus II**

### **a. Perencanaan Tindakan Siklus II**

Perencanaan tindakan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan pada hari Kamis tanggal 21 November 2019 jam 08.00 sampai 10.30 WIB. Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah memperbaiki pelaksanaan pada

tindakan siklus I agar pada siklus II rata-rata kelas pada kemampuan membilang anak meningkat, perencanaan perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

### 1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema yang digunakan pada siklus II yaitu tema Binatang sub tema Binatang yngng bisa terbang (Lebah). Peneliti dan gutu mitra kemudian berdiskusi untuk menentukan indikator-indikator yang akan dirumuskan kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Indikator-indikator yang terdapat pada RPPH mengacu pada STPPA Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dirumuskan dalam RPPH berisikan indikator-indikator dari aspek kognitif yaitu membilang lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan bilangan1-10, dan membilang banyak benda.

Tahap pertama guru mengenalkan nyanyian “Angka” agar anak mampu mengingat atau menghapal setiap bentuk dari lambang bilangan

“Angka”  
 Satu seperti pensil  
 Dua seperti bebek  
 Tiga seperti burung  
 Empat kursi terbalik  
 Lima seperti badut  
 Enam ular melingkar  
 Tujuh cangkul terbalik  
 Delapan telur bertumpuk  
 Sembilan balon terbang  
 sepuluh pensil dan bola

Tahap kedua guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh anak yaitu membilang dengan memanggil anak satu persatu maju kedepan, dengan

tambahan permainan untuk melompat terlebih dahulu dengan alas kardus yang telah diberi angka 1, 2, 3, sambil menyebutkan angkanya. Tahap ketiga memberi motivasi kepada anak yang tidak mau maju kedepan untuk mengikuti permainan membilang menggunakan kubus angka. guru memberikan kesempatan kepada anak tersebut untuk memilih temannya untuk menemani maju kedepan. Tahap keempat guru menambah media dalam permainan supaya anak lebih aktif dalam mengikuti permainan yaitu melompat pada alas kardus yang telah diberi angka 1, 2, 3 sambil menyebutkan angkanya. Guru mengkondisikan anak dengan mengajak anak untuk memberi semangat kepada anak yang sedang maju kedepan sehingga anak-anak akan mengikuti permainan dengan semangat. Guru memberikan *reward* bintang kepada anak yang benar dalam membilang.

2) Menyiapkan media yang akan digunakan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan. Media yang akan disiapkan adalah kubus yang salah satunya terdapat angka, gambar lebah yang telah di beri stik eskrim, dan sebagai tambahan adalah alas kardus untuk melompat yang telah di beri angka 1, 2, 3. Berikut contoh media yang akan digunakan



**Gambar 4. 4 Media Pembelajaran Membilang siklus II**

### 3) Menyiapkan Instrumen Penelitian

instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi yang berupa foto sebagai pelengkap data.

#### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

pelaksanaan dan tindakan siklus II dilakukan satu kali pertemuan, yaitu pada hari Kamis, tanggal 21 November 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pelaksanaan penelitian siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah observer yang mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua tindakan yang dilakukan oleh anak. Tugas guru adalah sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang disusun oleh peneliti dan guru mitra sebelumnya.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 November 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB yang menggunakan Tema Binatang Sub Tema Binatang yang bisa terbang (Lebah).

Kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 08.00-10.30 WIB, sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di depan kelas dengan menyanyikan lagu "Pergi Sekolah" yang dipimpin oleh guru. kemudian masuk kelas. Guru mengkondisikan anak-anak untuk membuat lingkaran besar, guru mengajak anak bernyanyi seraya bertepuk tangan. Setelah itu anak-anak menirukan gerak dan lagu "Lebah" yang dicontohkan guru. Guru menyapa anak-anak dengan ucapan selamat pagi dan menanyakan kabar, anak-anak menjawab sapaan guru. Guru mempersilahkan anak-anak untuk duduk dengan posisi lingkaran kemudian guru

memimpin anak untuk berdoa sebelum belajar dengan mengangkat kedua tangan, setelah selesai guru mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam.

Dilanjutkan dengan Apersepsi Binatang Lebah guru menjelaskan tentang binatang lebah dengan melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri binatang lebah, kemudian anak-anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai ciri-ciri binatang lebah. Untuk memperjelas guru memperlihatkan gambar binatang lebah dan menyebutkan kembali ciri-ciri dari binatang lebah tersebut. Setelah itu anak dan guru melakukan tanya jawab tentang ciptaan Allah, bagaimana kita harus mensyukuri apa yang telah diberikan Allah kepada kita. Anak-anak menyimak dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Inti waktu yang digunakan  $\pm 90$  menit. Dalam kegiatan inti guru menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya dengan permainan menggunakan kubus angka. Guru menyiapkan peralatan yang akan di pergunakan.

Tahap pertama sebelum kegiatan membilang guru mencoba mengenalkan bentuk angka melalui nyanyian. Semua anak dengan seksama memperhatikan dan mencoba mengikuti nyanyian tersebut, guru mengulang lagu hingga tiga kali. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan menjelaskan tentang yang akan dilakukan oleh anak yaitu membilang bilangan secara urut dari 1-10 dengan memanggil anak satu persatu maju kedepan, dengan tambahan permainan untuk melompat terlebih dahulu pada alas kardus yang diberi angka 1, 2, 3, sambil menyebutkan angkanya.

Selanjutnya guru memberi contoh melompat sambil menyebutkan angkanya satu, dua, tiga kemudian lari kedepan sambil membilang lambang bilangan secara urut 1-10 pada kubus angka yang sudah disusun diatas meja. Kemudian anak di bimbing satu persatu maju kedepan untuk membilang bilangan secara urut 1-10 pada kubus angka sampai selesai. Dengan terus menerus kegiatan ini dapat membilang dengan baik. Pada kegiatan ini anak yang belum mendapatkan giliran harus memberi semangat kepada anak yang maju kedepan dengan begitu anak akan fokus dalam mengikuti permainan ini. Guru memberi *reward* bintang pada anak yang membilang dengan benar.

Kemudian guru memberi motivasi kepada anak yang tidak mau maju kedepan. Guru memberikan kesempatan kepada anak tersebut untuk memilih temannya untuk menemani maju kedepan dan memberi *reward* bintang jika anak mau maju kedepan. Akhirnya anak mau maju kedepan kemudian guru memberi *reward* bintang.

Tahap kedua mengurutkan lambang bilang 1-10 pada kegiatan ini pertama-tama guru menurunkan semua kubus angka dari meja secara acak kebawah kemudian guru memberi contoh kepada anak-anak bagaimana cara mengurutkan lambang bilangan dari satu sampai sepuluh. Sebelum mengurutkan lambang bilangan, melompat terlebih dahulu pada alas kardus yang bertuliskan angka 1, 2, 3 sambil menyebutkan angkanya, kemudian mengambil kubus angka dan mengurutkannya diatas meja secara berurutan dari 1-10. Kemudian anak dipanggil satu persatu untuk melakukan kegiatan permainan menggunakan kubus angka dengan mengurutkan lambang bilangan secara urut 1-10. sampai semua

anak maju kepan Guru membimbing anak yang belum paham secara perlahan sampai anak mengerti dan mampu mengurutkan bilangan.

Tahap ketiga membilang banyak benda 1-10. Guru membagi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang anak. Guru mengkondisikan kembali anak-anak, dalam membilang banyak benda guru menggunakan gambar lebah yang diberi stik esrim sebagai pegangan. Selanjutnya guru menjelaskan cara permainan yang akan dilaksanakan, kemudian guru memberi contoh cara permainannya, pertama melompat pada alas kardus yang diberi angka 1, 2, 3, kemudian melompat sambil menyebutkan angkanya, selanjutnya mengambil angka, angka dilihat dan disebutkan kemudian mengambil gambar lebah di hitung satu persatu sambil disimpan diatas kubus angka yang sesuai dengan angka yang diambil. Selanjutnya perwakilan setiap kelompok satu orang anak kedepan untuk mengikuti permainan membilang gambar sampai semua anak maju kedepan. Setiap kelompok memberkan semangat kepada anak yang maju kedepan. Guru memberi *reward* bintang kepada anak yang duluan menyelesaikan tugasnya. Pada permainan membilang banyak benda ini anak sangat antusias dan semangat sehingga anak fokus dalam mengikuti permainan.

Kegiatan istirahat Anak-anak mengantri untuk cuci tangan dengan tertib, yang sudah mencuci tangan mengambil makanan yang dibawa dari rumah, selajutnya guru memimpin doa sebelum makan, makan bersama, selesai makan berdoa sesudah makan dilanjutkan bermain diluar .

Kegiatan Penutup anak-anak masuk lagi ke kelas kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kegiatan yang telah diberikan, guru bertanya kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini. Selanjutnya guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu gelang sepatu gelan anak-anak mengikutinya dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin oleh guru setelah selesai anak-anak memberi salam kemudian guru menjawab salam selanjutnya pulang.

### c. Observasi

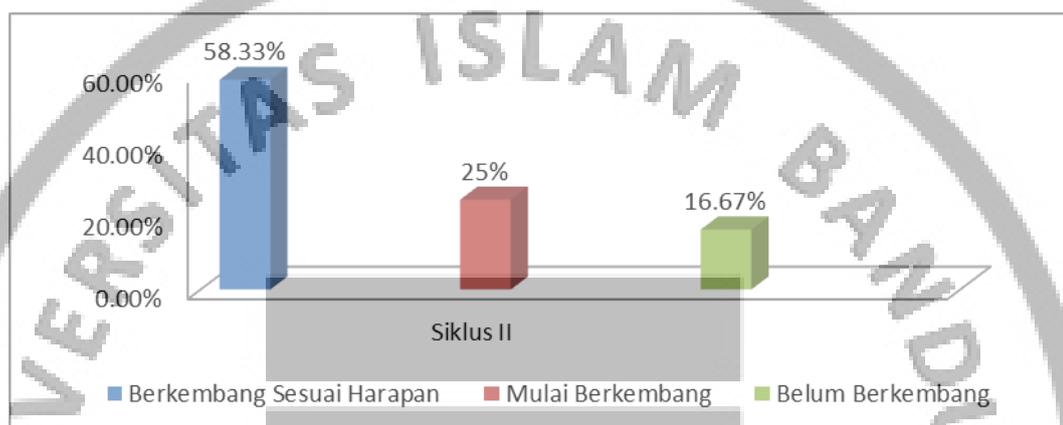
Kegiatan observasi yang diamati adalah keseluruhan kegiatan anak selama mengikuti aktivitas yang dilaksanakan dan mengerjakan lembar kerja yang disajikan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus II dari awal sampai dengan permainan menggunakan kubus angka pada siklus II anak sudah terbiasa sehingga kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang direncanakan

Hasil observasi pada pertemuan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan membilang anak meningkat secara bertahap. Hasil pengamatan pada siklus II yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasill Pengamatan Kemampuan Membilang Anak yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan Siklus II**

No	Kitreria	Frekwensi	Presentase
1	Berkembang Seseai Harapan	7	58,33%
2	Mulai berkembang	3	25%
3	Belum berkembang	2	16,67%
		12	100%

Dari data pada tabel 4.4 tentang rekapitulasi presentase kemampuan membilang pada siklus II yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas diatas, dapat diperjelas melalui Gambar 4.3 pada diagram dibawah ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 5 Grafik Kemampuan Membilang Anak Pada Siklus II**

Berdasarkan Gambar 4.6 pada grafik di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang adanya peningkatan cukup baik setelah dilakukan tindakan siklus II. Pada siklus II kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 7 anak dengan nilai presentase (58,33%) karena dalam kemampuan membilang dengan 3 indikator pencapaian yaitu kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 3 anak dengan kriteria Masih Berkembang (MB) dengan nilai presentase (25%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang

banyak benda 1-10 itu artinya anak harus masih diingatkan atau di bantu oleh guru. Dan ada 2 anak dengan kriteria Belum Berkembang dengan presentase (16,67%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan membilang anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung, cukup baik namun belum mencapai indikator yang diharapkan yaitu 80% sehingga peneliti melakukan peningkatan kemampuan membilang dengan melakukan siklus III.

#### d. Refleksi

Setelah menyelesaikan siklus II, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi kemampuan membilang pada siklus II belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Peneliti mencoba mencari kendala-kendala yang terjadi pada siklus II yang belum mencapai keberhasilan yang ditentukan dengan memperhatikan kejadian yang ada didalam kelas. Adapun beberapa hal yang menjadi kendala dalam siklus II antara lain:

- 1) Anak yang belum bisa tertib ketika permainan akan di mulai.
- 2) Masih ada beberapa anak yang masih bingung dan belum mengerti dalam mengurutkan dan membilang banyak benda, dikarenakan belum mengenal angka

Dari beberapa kendala yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas pada siklus I masih belum maksimal peneliti dan guru mitra akan menindak lanjuti penelitiannya pada tahap berikutnya yaitu siklus III yang bertujuan untuk perbaikan pembelajaran dari siklus II yang terdapat beberapa kekurangan. Adapun beberapa tindakan yang perlu di perbaiki oleh peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pada proses kegiatan akan di mulai, guru memberikan aturan-aturan agar suasana menjadi tertib.
- 2) Anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari enam anak
- 3) Permainan masih sama seperti disiklus I dan siklus II
- 4) Bernyanyi untuk mengenal bentuk angka diteruskan
- 5) Peneliti dan guru menambahkan media membuat bentuk lingkaran sebanyak 10 dan tiap-tiap kardus diberi angka 1-10
- 6) Pada membilang banyak benda guru tidak lagi menunjuk angka tetapi setelah melompat anak mengambil salah satu bentuk lingkaran yang berisi angka dengan posisi tertutup lalu diperlihatkan dan disebutkan angkanya kemudian mengambil gambar dan membilang gambar sesuai angka yang diambil.
- 7) Setiap kelompok menyemangati masing-masing kelompoknya sehingga anak yang maju kedepan lebih semangat lagi dan fokus pada permainan.

Dengan melihat yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan membilang setiap indikatornya. Namun, hasil yang diperoleh dalam siklus II belum mencapai indikator keberhasilan yang

diinginkan, yaitu mencapai 75%, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut diatas. perbaikan-perbaikan akan dilakukan pada pelaksanaan siklus III.

### 3. Tindakan Siklus III

#### a. Perencanaan Tindakan Siklus III

Perencanaan tindakan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan pada hari Senin tanggal 5 Desember 2019 jam 08.00 sampai 10.30 WIB. al-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah memperbaiki pelaksanaan pada tindakan siklus II agar pada siklus III rata-rata kelas pada kemampuan membilang anak meningkat, perencanaan perbaikan siklus III adalah sebagai berikut:

##### 1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus III ditentukan oleh peneliti dan guru, sehingga disepakati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sesuai dengan tema yang akan dipelajari yaitu tema Binatang sub tema binatang Air (Ikan).

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam sebuah RPPH disusun oleh peneliti dengan guru mitra atau bekerja sama dengan guru kelas. Setelah rencana pembelajaran didiskusikan dengan guru kelas, maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus III dengan permainan menggunakan kubus angka. Tahap pertama guru mengkomunikasikan terlebih dahulu permainan yang akan dilaksanakan. Pada pelaksanaan siklus III permainan sama dengan yang dilakukan di siklus II

##### 2) Menyiapkan Media yang akan digunakan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan. Dalam menjelaskan ciri-ciri ikan guru menggunakan ikan mas. Media yang akan digunakan di siklus III dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4. 6 Media Pembelajaran Membilang siklus III**

### 3) Menyiapkan Instrumen Penelitian

instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi yang berupa foto sebagai pelengkap data.

#### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pelaksanaan dan tindakan siklus III dilaksanakan pada hari senin, tanggal 8 Desember 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pelaksanaan penelitian siklus III peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah observer yang mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua tindakan yang dilakukan oleh anak. Tugas guru adalah sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang disusun oleh peneliti dan guru mitra sebelumnya.

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada hari Senin, Desember 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB yang menggunakan Tema Binatang Sub Tema Binatang Air (Ikan).

Kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 08.00-10.30 WIB, sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di depan kelas dengan menyanyikan lagu “Pergi Sekolah” yang dipimpin oleh guru. kemudian masuk kelas. Guru mengkondisikan anak-anak untuk membuat lingkaran besar, guru mengajak anak bernyanyi seraya bertepuk tangan. Dilanjutkan dengan gerak dan lagu “Ikan Berenang” yang dicontohkan guru. Anak-anak menirukan gerak dan lagu “Ikan Berenang” yang dicontohkan guru. Guru menyapa anak-anak dengan ucapan selamat pagi dan menanyakan kabar, anak-anak menjawab sapaan guru. Guru mempersilahkan anak-anak untuk duduk dengan posisi lingkaran kemudian guru memimpin anak untuk berdoa sebelum belajar dengan mengangkat kedua tangan, setelah selesai guru mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam.

Dilanjutkan dengan Apersepsi Binatang Ikan guru membawa ikan di dalam ember kemudian guru memperlihatkan ikan kepada anak-anak. Anak-anak menjadi gaduh karena berebutan ingin melihat dan memegang ikan paling duluan. Guru mengkondisikan kembali supaya anak-anak tenang. Guru memberi penjelasan kepada anak jika tidak tertib tidak akan mendapatkan giliran memegang ikan. Penjelasan guru membuat anak menjadi kondusif dan tenang kembali ke tempat duduknya masing-masing. Kemudian guru memanggil anak satu persatu maju kedepan untuk melihat dan memegang ikan. Setelah semua anak mendapatkan giliran melihat dan memegang ikan guru melakukan tanya jawab

tentang ciri-ciri ikan. Anak-anak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan guru. Hampir semua anak paham dan mengetahui ciri-ciri dari ikan. Kemudian guru memperlihatkan kembali ikan dan menyebutkan bagian-bagian dari ikan sambil menunjuknya. Setelah itu anak dan guru melakukan tanya jawab tentang ciptaan Allah, bagaimana kita harus mensyukuri apa yang telah diberikan Allah kepada kita. Anak-anak menyimak dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Inti waktu yang digunakan  $\pm 90$  menit. Dalam kegiatan inti guru menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya dengan permainan menggunakan kubus angka. Guru menyiapkan peralatan yang akan di pergunakan.

Tahap pertama sebelum kegiatan membilang guru mencoba mengenalkan bentuk angka melalui nyanyian. Semua anak dengan seksama memperhatikan dan mencoba mengikuti nyanyian tersebut, guru mengulang lagu hingga tiga kali. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan menjelaskan tentang yang akan dilakukan oleh anak yaitu membilang bilangan secara urut dari 1-10 dengan memanggil anak satu persatu maju kedepan, kemudian melompat terlebih dahulu pada alas kardus yang diberi angka 1, 2, 3, sambil menyebutkan angkanya.

Selajutnya guru memberi contoh melompat sambil menyebutkan angkanya satu, dua, tiga kemudian lari kedepan sambil membilang lambang bilanga secara urut 1-10 pada kubus angka yang sudah disusun diatas meja. Kemudian anak di bimbing satu persatu maju kedepan untuk membilang bilangan secara urut 1-10 pada kubus angka sampai selesai. Anak sudah terlihat

antusias dalam mengikuti permainan membilang dengan menggunakan kubus angka, semua anak dalam membilang lambang bilangan secara urut 1-10 sudah mulai berkembang dengan baik. Dengan terus menerus kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan membilang secara urut 1-10 dengan baik. Anak yang tidak mau maju kedepan sekarang sudah mengikuti permainan dengan semangat. Dengan guru memberi - memberi *reward* - bintang pada anak yang membilang dengan benar membuat anak termotivasi.

Tahap kedua, mengurutkan lambang bilang 1-10 pada kegiatan ini pertama-tama guru menurunkan semua kubus angka dari meja secara acak kebawah kemudian guru memberi contoh kepada anak-anak bagaimana cara mengurutkan lambang bilangan dari satu sampai sepuluh. Sebelum mengurutkan lambang bilangan, melompat terlebih dahulu pada alas kardus yang bertuliskan angka 1, 2, 3 sambil menyebutkan angkanya, kemudian mengambil kubus angka dan mengurutkannya diatas meja secara berurutan dari 1-10. Kemudian anak dipanggil satu persatu untuk melakukan kegiatan permainan menggunakan kubus angka dengan mengurutkan lambang biangan secara urut 1-10. sampai semua anak maju kepan Guru membimbing anak yang belum mengenal angka terutama di angka 6 dan 9 anak selalu keliru. Dalam kegiatan mengurutkan lambang bilangan 1-10 anak terbantu dengan bernyanyi lagu Angka sehingga waktu mengurutkan angka anak bernyanyi setelah itu anak mengambil angka dan mengurutkannya.

Tahap ketiga membilang banyak benda 1-10. Guru membagi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang anak. Guru

mengkondisikan kembali anak-anak, dalam membilang banyak benda guru menggunakan gambar ikan yang diberi stik esrim sebagai pegangan. Selanjutnya guru menjelaskan cara permainan yang akan dilaksanakan, kemudian guru memberi contoh cara permainannya, pertama melompat pada alas kardus yang di beri angka 1, 2, 3, kemudian melompat sambil menyebutkan angkanya, selanjutnya mengambil angka, angka di lihat dan disebutkan kemudian mengambil gambar ikan di hitung satu persatu sambil disimpan diatas kubus angka yang sesuai dengan angka yang diambil. Selanjutnya perwakilan setiap kelompok satu orang anak kedepan untuk mengikuti permainan membilang gambar sampai semua anak maju kedepan. Setiap kelompok memberkan semangat kepada anak yang maju kedepan. Guru memberi reward bintang kepada anak yang duluan menyelesaikan tugasnya. Pada permainan membilang banyak benda ini anak sangat antusias dan semangat sehingga anak fokus dalam mengikuti permainan.

Kegiatan istirahat Anak-anak mengantri untuk cuci tangan dengan tertib, yang sudah mencuci tangan mengambil makanan yang dibawa dari rumah, selajutnya guru memimpin doa sebelum makan, makan bersama, selesai makan berdoa sesudah makan dilanjutkan bermain diluar .

Kegiatan Penutup anak-anak masuk lagi kekelas kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kegiatan yang telah diberikan, guru bertanya kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak belajar hari ini. Selanjutnya guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan besok. Guru mengajak anak untuk menyayikan lagu gelang sepatu gelan anak-anak mengikutinya dilanjutkan

dengan berdoa yang dipimpin oleh guru setelah selesai anak-anak memberi salam kemudian guru menjawab salam selanjutnya pulang.

### c. Observasi

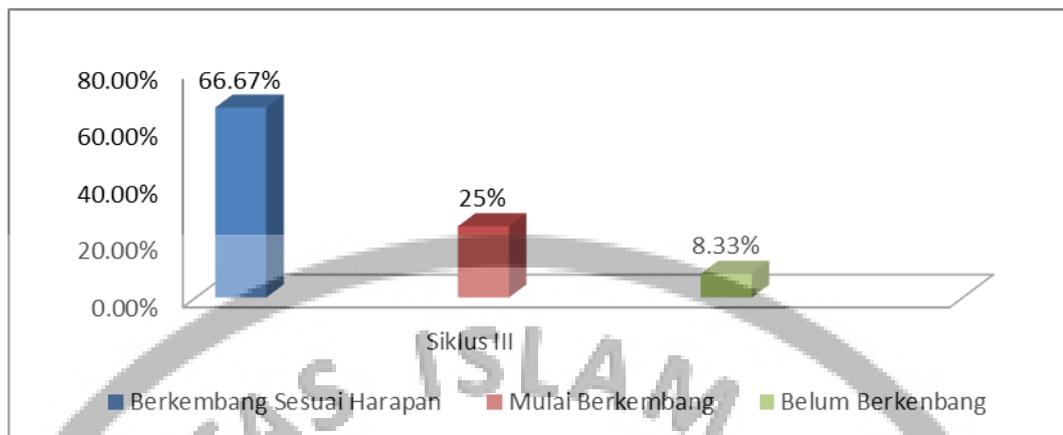
Kegiatan observasi yang diamati adalah keseluruhan kegiatan anak selama mengikuti aktivitas yang dilaksanakan dan mengerjakan lembar kerja yang disajikan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus II dari awal sampai dengan permainan menggunakan kubus angka pada siklus II anak sudah terbiasa sehingga kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang direncanakan

Hasil observasi pada pertemuan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan membilang anak meningkat dengan baik. Hasil pengamatan pada siklus III yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Hasill Pengamatan Kemampuan Membilang Anak yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan Siklus III**

No	Kitreria	Frekwensi	Presentase
1	Berkembang Seseai Harapan	8	66,67%
2	Mulai berkembang	3	25%
3	Belum berkembang	1	8,33%
		12	100%

Dari data tabel 4.6 tentang kemampuan membilang pada siklus III yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas diatas, dapat diperjelas melalui Gambar 4.9 pada diagram dibawah ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 7 Grafik Hasil Kemampuan Membilang Siklus III**

Berdasarkan Gambar 4.6 pada grafik di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang adanya peningkatan yang lebih baik setelah dilakukan tindakan siklus III. Pada siklus III dari 12 anak didik ada 8 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) baru mencapai mencapai nilai presentase (66,67%) karena dalam kemampuan membilang dengan 3 indikator pencapaian yaitu kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak sudah dapat melakukan nya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 3 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (25%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak harus masih diingatkan atau di bantu oleh guru. Dan ada 1 anak dengan kriteria Belum Berkembang dengan presentase (8,33%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan

membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus III menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan membilang anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung, cukup baik namun masih belum mencapai indikator yang diharapkan yaitu 75% sehingga peneliti melakukan peningkatan kemampuan membilang dengan melakukan siklus IV.

#### d. Refleksi

Pada pertemuan siklus III peneliti dan guru mitra mendiskusikan hasil dari siklus III yang belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu 80% sehingga akan dilaksanakan kembali siklus IV dengan memfokuskan kepada anak yang masih kurang dalam membilang, mengurutkan dan membilang banyak benda. Pada siklus IV permainan tidak ada perubahan masih sama di permainan siklus III. Pada siklus IV guru akan memfokuskan kepada anak yang masih kurang dalam mengurutkan dan membilang banyak benda.

#### 4. Tindakan Siklus IV

##### Perencanaan Tindakan Siklus IV

Perencanaan tindakan siklus IV pada kegiatan membilang dengan permainan menggunakan kubus angka. Pelaksanaan tindakan siklus IV dilaksanakan pada hari senin tanggal 8 Desember 2019 jam 08.00 sampai 10.30 WIB dengan menggunakan tema binatang. Dalam setiap pertemuan anak belajar membilang dengan menggunakan kubus angka. Pada tahap perencanaan pada tindakan siklus I, dilakukan sebagai berikut:

### 1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus III ditentukan oleh peneliti dan guru, sehingga disepakati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sesuai dengan tema yang akan dipelajari yaitu tema Binatang sub tema binatang Air (Kepiting).

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam sebuah RPPH disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas. Setelah rencana pembelajaran didiskusikan dengan guru kelas, maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus IV dengan permainan menggunakan kubus angka. Tahap pertama guru mengkomunikasikan terlebih dahulu permainan yang akan dilaksanakan

Tahap kedua guru menjelaskan kepada anak kegiatan apa yang akan dilaksanakan. Guru mengkomunikasikan bahwa kegiatan yang akan dilaksanakan adalah permainan menggunakan kubus angka, misalnya anak dapat membilang satu sampai sepuluh dengan menggunakan kubus angka, mengurutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh dan membilang benda atau gambar. Langkah-langkah permainan sama seperti disiklus III

Selain mendiskusikan pelaksanaan kegiatan membilang peneliti dan guru juga mendiskusikan mengenai kegiatan awal maupun akhir yang akan dilaksanakan adapun kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dilampirkan.

### 2) Menyiapkan Media yang akan digunakan.

Media yang digunakan pada siklus IV sama dengan media pada siklus III

### 3) Menyiapkan Instrumen Penelitian

instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi yang berupa foto sebagai pelengkap data.

#### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus IV

pelaksanaan dan tindakan siklus IV dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 8 Desember 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pelaksanaan penelitian siklus III peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah guru mitra yang mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua tindakan yang dilakukan oleh anak. Tugas guru adalah sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang disusun oleh peneliti dan guru mitra sebelumnya.

Pelaksanaan siklus IV dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 November 2019 berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.30 WIB yang menggunakan Tema Binatang Sub Tema Binatang Air (Kepiting). Langkah tindakan siklus IV pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan siklus III. Perbedaan dengan pelaksanaan siklus III terletak pada media gambar dan ketertarikan anak dalam membilang dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. media yang awalnya gambar ikan diganti dengan gambar kepiting observasi

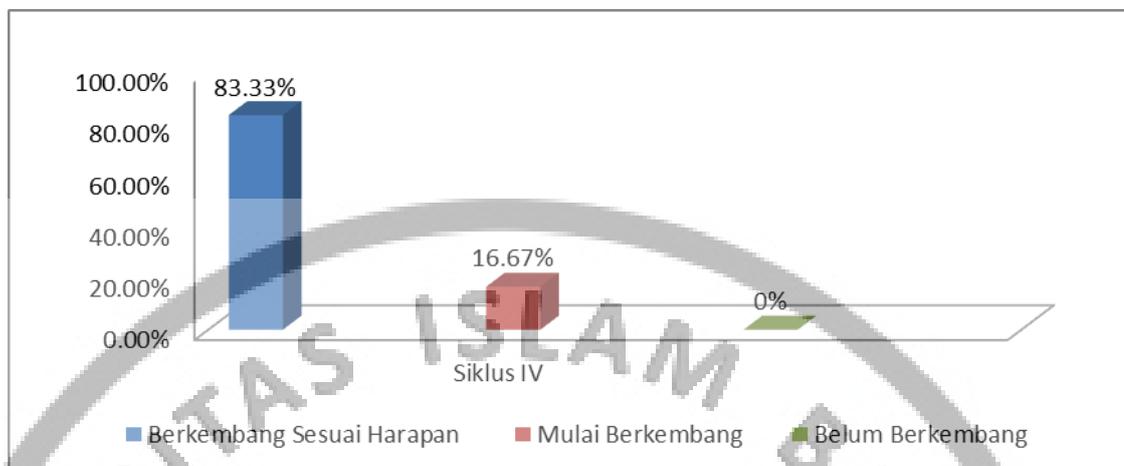
Kegiatan observasi yang diamati adalah keseluruhan kegiatan anak selama mengikuti aktivitas yang disajikan. pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan

oleh peneliti dan guru mitra selama proses pembelajaran dengan permainan menggunakan kubus angka pada siklus IV. Anak-anak sudah terbiasa dengan pembelajaran yang terus menerus sehingga anak-anak mengerjakan tugas dengan senang hati. Anak-anak juga sudah mampu membilang lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan membilang banyak benda dengan baik. Dari hasil observasi diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Pengamatan Kemampuan Membilang Anak yang sudah mencapai Berkembang Sesuai Harapan Siklus IV**

No	Kriteria	Frekwensi	Presentase
1	Berkembang Seseai Harapan	10	83,33%
2	Mulai berkembang	2	16,67%
3	Belum berkembang	0	0%
		12	100%

Dari data pada tabel 4.6 tentang rekapitulasi presentase kemampuan membilang pada siklus III yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas diatas, dapat diperjelas melalui Gambar 4.9 pada diagram dibawah ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 8 Grafik Hasil kemampuan Membilang Siklus IV**

Berdasarkan Gambar 4.6 pada grafik di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang adanya peningkatan yang lebih baik setelah dilakukan tindakan siklus IV. Pada siklus IV dari 12 anak didik ada 10 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sudah mencapai nilai presentase (83,33%) karena dalam kemampuan membilang dengan 3 indikator pencapaian yaitu kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 2 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (16,67%) karena dalam kemampuan membilang/menunjuk lambang bilangan secara urut 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan membilang banyak benda 1-10 itu artinya anak harus masih diingatkan atau di bantu oleh guru.

Berdasarkan data yang tertera diatas hasil penelitian bahwa kiterria kemampuan membilang di kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung setelah dilakukan tindakanpada siklus Ivsudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu berkembang sesuai harapan. Dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus IV mencapai (83,33%). Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan membilang anak sudah meningkat.

d. Refleksi

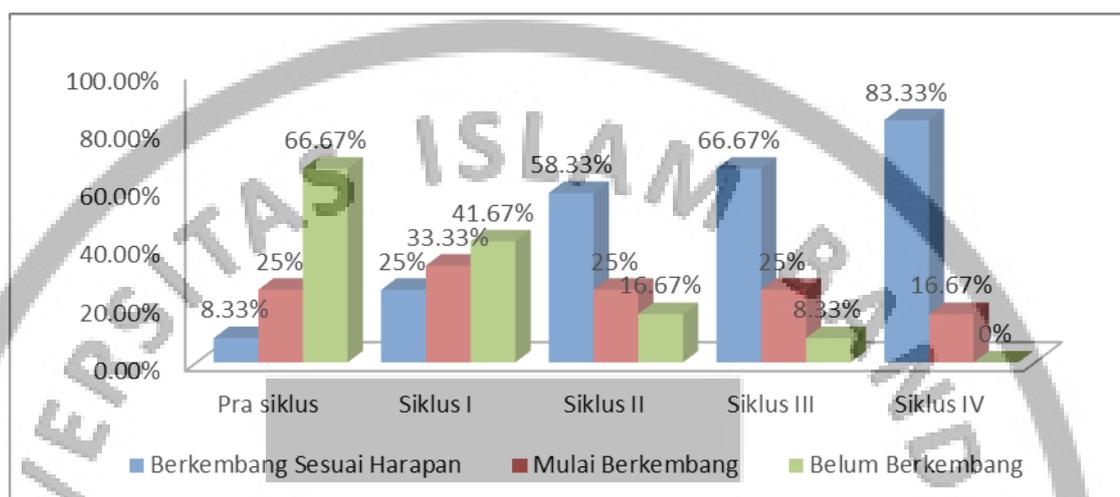
berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus IV diperoleh hasil bahwa kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membilang dengan menggunakan kubus angka dapat berjalan dengan baik dan lancar, anak-anak mengikuti permainan dengan antusias dan mulai bisa mengikuti kegiata permainan menggunakan kubus angka. adanya penghargaan dan motivasi dari guru untuk mengikuti kegiatan mendorong anak untuk meningkatkan kemampuannya.

Gambaran perbandingan dari kondisi awal sebelum tindakan sampai siklus IV dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Perbandingan Hasil Kegiatan Kemampuan Membilang dengan Permainan menggunakan Kubus Angka Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III dan Siklus IV**

No	Kriteria	Presentase Prasiklus	Presentase Siklus I	Presentase Siklus II	Presentase Siklus III	Presentase Siklus IV
1	Berkembang Sesuai Harapan	8,33%	25%	58,%	66,67%	83,33%
2	Mulai Berkembang	41,67%	33,33%	25%	25%	16,67%
3	Belum Merkembang	16,67%	41,67	16,67%	8,33%	0%

Dari data pada tabel 4.6 tentang perbandingan dari prasiklus, Siklus I, siklus II, siklus III, dan Siklus IV. Penelitian tindakan kelas diatas, dapat diperjelas melalui Gambar 4.10 pada diagram dibawah ini sebagai berikut:



**Gambar 4. 9 Grafik Perbandingan Hasil Kegiatan Kemampuan Membilang**

Berdasarkan data yang tertera di atas, kemampuan membilang sebelum tindakan dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (8,33%), pada siklus I kemampuan membilang dengan kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (25%), pada siklus II kemampuan membilang dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (58,33%), pada siklus III dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (66,67%) dan pada siklus IV dengan Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (83,33%). Hasil penelitian diperoleh bahwa kriteria kemampuan membilang kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung setelah dilakukan tindakan siklus IV sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu Berkembang sesuai Harapan (BSH). Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan membilang anak sudah meningkat lebih baik. Maka peningkatan kemampuan membilang melalui

permainan menggunakan kubus angka pada anak kelompok A di Kober Amalia kecamatan Astanaanyar Bandung, tidak perlu dilanjutkan lagi.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Kegiatan Pembelajaran Yang Di Lakukan Guru Melalui Permainan Menggunakan Kubus Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Kelompok A Di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung.**

Seperti diketahui, salah satu faktor berhasilnya suatu proses pembelajaran adalah kesiapan belajar anak didik atau kesiapan anak didik dalam menerima pelajaran. Pengembangan yang dilakukan dalam pembelajaran PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengarah pada pembelajaran dengan bermain yang merupakan kegiatan yang disenangi anak. Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti telah dapat menemukan cara pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka, dengan permainan kubus angka anak lebih kreatif dan tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, anak berani mengekspresikan diri dalam kegiatan main dengan teman yang mudah dilakukan anak. Sehingga anak mempunyai kesempatan yang banyak dalam meningkatkan kemampuan membilang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I menyebutkan bawasannya motivasi belajar sangat diperlukan sebagai semangat belajar untuk anak. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat

belajar dalam diri anak. Ketika proses pembelajaran pada siklus I disertai dengan motivasi yang diberikan oleh guru, maka antusias belajar anak nampak meningkat dari pada tahap prasiklus. Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi adalah para siswa harus senantiasa didorong untuk berusaha sesuai dengan tuntutan belajar (Mohammad Surya, 2004: 63). Tujuan motivasi belajar disini untuk menumbuhkan kepuasan belajar dalam diri anak. Adapun reaksi kepuasan belajar dalam diri anak ditunjukkan ketika anak tetap berusaha bermain melalui permainan menggunakan kubus angka meskipun mengalami kegagalan. Mereka terus mencoba menggunakan permainan kubus angka sehingga dilakukannya siklus.

Peran guru dalam menerapkan beberapa strstegi dalam mengajar selama proses penelitian dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membilang anak. Beberapa strategi pelaksanaan kegiatan membilang melalui permainan kubus angka yang dilakukan oleh peneliti dan guru mitra meliputi:

- a. Desain kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat anak merasa tidak bosan dalam belajar. Pada RPPH siklus I, II, III, dan IV terdapat kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan berbeda pada masing-masing siklus. Sehingga kegiatan pembelajaran membuat anak tidak bosan. Pada pelaksanaan siklus I, II, III, dan IV permainan yang dilaksanakan sama yang membedakan adalah media permainan dan gambar setiap siklus nya. Tahapan permainan yang dilaksanakan pada siklus I, II, III, dan IV adalah sebagai berikut: Permainan menggunakan kubus angka dapat dimainkan dengan tiga perintah sesuai dengan indikator. Perintah pertama Indikator membilang lambang bilangan 1-10 secara urut. Disini anak maju satu persatu

kedepan kemudian membilang lambang bilangan yang terdapat pada kubus angka. Perintah kedua indikator mengurutkan lambang bilangan 1-10 secara urut. Anak maju kedepan satu persatu kemudian memyusun kubus angka yang sudah diacak dan disusun kembali diatas meja. Perintah ketiga indikator membilang banyak benda 1-10. Anak maju kedepan satu persatu kemudian anak mengambil salah satu angka yang sudah diacak selanjutnya di perlihatkan sambil di sebutkan angkanya, setah itu anak mengambil gambar dan membilang satu persatu diletakan di atas kubus angka sesuai angka yang diambilnya. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat usia anak. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti melibatkan keaktifan belajar anak. Bahwasannya paeran guru yang hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru, agar anak dapat belajar secara maksimal (Idad Suhada, 2016: 131). Sehingga dalam hal ini dapat meminimalisir terjadinya hambatan ketika proses belajar di dalam kelas berlangsung. Permainan menggunakan kubus angka dilaksanakan terus menerus diharapkan dapat mengatasi masalah kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia sehingga kemampuan membilang dapat meningkat dengan optimal. Seperti yang dikatakan Montesori (Tedjasaputra, 2001: 87) menciptakan kubus yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa terlalu dibimbing. Permainan ini juga memungkinkan anak secara mandiri.

- b. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran siklus I, II, III, dan IV peneliti dan guru memberikan penugasan aturan pada anak-anak untuk fokus dan kondusif

dalam mengikuti kegiatan permainan menggunakan kubus angka. hal ini sesuai dengan pendapat Ali Mudlorifir, (2017: 120) yakni metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru. Sehingga pada saat anak melakukan kegiatan permainan menggunakan kubus angka, suasana kelas akan tetap kondusif.

- c. Untuk mengingatkan anak dalam pengenalan angka pada siklus II, III, dan IV peneliti menggunakan metode bernyanyi “Angka” dengan tujuan agar anak lebih hapal bentuk dari masing-masing angka. hal ini sesuai dengan pendapat Faddilah (2014: 44) yakni, melalui bernyanyi dapat menumbuhkan daya tarik dalam pembelajaran dan sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran. Hal ini juga terbukti ketika adanya metode bernyanyi pada siklus II, III, dan IV anak lebih siap menerima pembelajaran dan lebih menghafal bentuk angka meskipun tidak secara keseluruhan.

## **2. Kemampuan Membilang Melalui permainan menggunakan kubus angka Pada Anak Kelompok A Kober Amalia Kecamatan Astaanyar Bandung mengalami Hasil Yang Berbeda Pada Setiap Siklusnya**

Peningkatan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung mendapatkan hasil yang berbeda pada setiap siklus nya berikut ini uraian hasil kemampuan membilang dari masing-masing siklus.

### **a. Tahap Pra Siklus**

sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra siklus bersamaan dengan guru kelas. Berdasarkan hasil pengamatan yang

dilakukan kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia masih rendah. Hanya terdapat 1 anak dari 12 anak yang kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai presentase (8,33%) anak belum mendapatkan kriteria penilaian yang ditetapkan peneliti. Hasil kemampuan membilang anak masih rendah karena kurangnya media pembelajaran, metode pembelajaran kurang bervariasi, serta kurangnya motivasi belajar yang diberikan oleh guru.

#### b. Tahap Siklus I

Pada tahap ini peneliti sudah menggunakan permainan menggunakan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan membilang anak pada kelompok A di Kober Amalia kecamatan Astananyar Bandung. Hasil kemampuan membilang anak mengalami peningkatan dari tahap pra siklus ke tahap siklus I. Diketahui terdapat 3 anak dari 12 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (25%) kemampuan membilang sudah meningkat namun masih kurang dikarenakan masih banyak anak belum mengenal bentuk angka, dan dalam permainan anak masih bingung serta kurang.

#### c. Tahap Siklus II

Pada siklus II ini peneliti berusaha memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I agar memperoleh peningkatan dari penelitian sebelumnya. Peneliti menambah metode bernyanyi lagu “angka” untuk mengingatkan anak dalam mengenal bentuk angka. hal ini sesuai dengan pendapat Faddilah (2014: 44) bahwa dengan melalui bernyanyi dapat menunbuhkan daya tarik dalam pembelajaran dan sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran. selain itu untuk menjaga kekondusipan kelas memberikan motivasi, memberi *reward*

kepada anak yang belum mau maju kedepan. Adapun hasil yang didapat yakni mengalami peningkatan dari siklus I ke tahap siklus II. Diketahui dari 12 anak ada 7 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (58,33%)

#### d. Tahap Siklus III

Pada siklus III ini peneliti beserta guru mitra berusaha memperbaiki lagi kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus III peneliti berusaha membuat beberapa pelaturan yang harus dipatuhi selama proses kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Muddlofir (2017: 120) bahwa metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru. sehingga pada saat anak melakukan kegiatan permainan menggunakan kubus angka keadaan kelas tetap kondusif. Kemudian peneliti dan guru mitra membagi kelompok menjadi dua kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 anak supaya permainan lebih menarik. Adapun hasil yang didapat yakni terdapat peningkatan dari siklus II ke tahap siklus III. Diketahui dari 12 anak ada 9 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (66.67%) peningkatan di siklus III sudah meningkat dengan cukup baik namun belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu (75%) jadi dilanjutkan ke siklus IV.

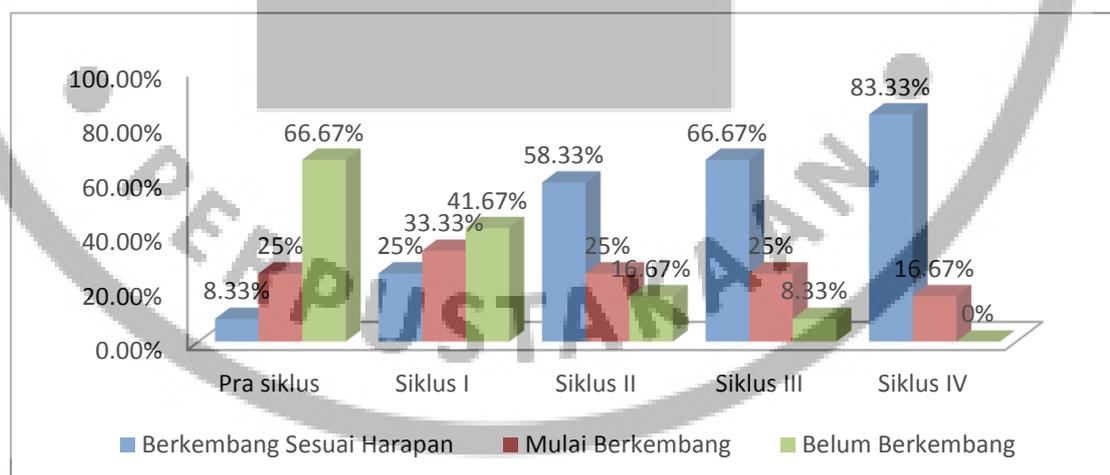
#### e. Tahap Siklus IV

Pada siklus IV ini permainan menggunakan kubus angka untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung dapat dikatakan berhasil. Sehingga penelitian

dihentikan pada siklus IV. Hasil perolehan dari 12 anak ada 10 anak yang telah mencapai kriteria Berkembang sesuai Harapan (BSH) dengan nilai presentase mencapai (83,33%). Keberhasilan penelitian dalam siklus IV ini dikarenakan perbaikan terhadap hasil refleksi dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Keberhasilan disiklus IV ini dengan adanya pelaturan anak lebih kondusif dalam melakukan kegiatan permainan dan dengan dibagi dua kelompok anak-anak lebih semangat, antusias dan pembelajaran lebih menyenangkan dalam mengikuti permainan menggunakan kubus angka.

#### f. Perbandingan Hasil Kemampuan Membilang Anak Setiap Siklus

Hasil kemampuan membilang mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. hal ini dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV adapun perbandingan hasil kemampuan membilang dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:



**Gambar 4. 10 Grafik Perbandingan Hasil Kegiatan Kemampuan Membilang**

Berdasarkan hasil diagram diatas, dapat diketahui bawasannya kemampuan membilang mengalami peningkatan dari masing-masing siklus. Pada tahap pra siklus kitreria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (8,33%),

pada siklus I kemampuan membilang dengan kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (25%), pada siklus II kemampuan membilang dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (58,33%), pada siklus III dengan kritereria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (66,67%) dan pada siklus IV dengan Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (83,33%). Hal ini membuktikan bawasannya melalui permainan menggunakan kubus angka dapat meningkatkan kemampuan membilang anak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan penelitian kemampuan membilang pada anak kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astanaanyar Bandung mengalami peningkatan yang wajar dan sebanding dengan penelitian lain yang sejenis.