PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BALEREJO KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:
ROCHMA INSAFRIE HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0329

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

ROCHMA INSAFRIE HANDAYANI

NPM: 11.1.01.11.0329

Judul :

PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNOTIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BALEREJO KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	**DEMA YULIANTO , M.Psi**
NIDN: 0708027803	NIDN : 0710078203

Skripsi oleh

ROCHMA INSAFRIE HANDAYANI
NPM: 11.1.01.11.0329

Judul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BALEREJO KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Padatanggal: 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. **Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd ( )**
2. **Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi ( )**
3. **Penguji II : Anik Lestariningrum, M.Pd ( )**

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BALEREJO KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ROCHMA INSAFRIE HANDAYANI

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 – Kediri 64112

ABSTRAK

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dalam pengembangan kognitif yang ada di TK sesuai kompetensi dasar bahwa anak dapat mengenal konsep-konsep mengenal bilangan 1-20 sederhana dengan hasil belajar anak bila mengenal bilangan dengan indikator mengenal konsep bilangan, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, mengurutkan lambang bilangan 1-20.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: apakah penerapan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo tahun pelajaran 2014/2015?

Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui apakah penerapan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo tahun pelajaran 2014/2015.

Metode pengumpulan data yang digunakan observasi. Dalam penelitian ini kemampuan kognitif mengalami peningkatan yang signifikan antara pengenalan konsep bilangan 1-20 dengan permainan bowling.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari hasil observasi pada kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran secara keseluruhan dapat dikategorikan baik, 2) kemampuan kognitif siswa dalan mengenal konsep bilangan 1-20 meningkat dari setiap siklus yang dikategorikan baik sekali.

Dari hasil pembahasan siklus 1, siklus 2, siklus 3 didapatkan hasil sebagai berikut: siklus 1 66,66%, siklus 2 sebesar 77,77% dan siklus 3 sebesar 94,44% sehingga hipotesis yang berbunyi "Jika dalam pembelajaran menerapkan permainan bowling maka kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo akan meningkat" diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupansehari-harinya,mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut Chaplin, sebagaimana dikutip dari*Dictionary Psychology* (dalam Asrori: 2007: 62), mendefinisi-kan bahwa perkembangan emosi sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku untuk mencapai kematangan emosi.

Kemampuankognitif merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang.Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitasadalah kemampuan berpikir secara divergen yaitu kemampuan memikir-kan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Kemampu-an berpikir menghadirkan suatu objek, orang, peristiwa secara mental yang disebut juga kemampuan berpikir secara simbolik. Bentuk-bentuk berpikir ini ditampilkan anak dalam berbagai aktivitas yang dikakukannya, misalnya pada waktu bermain.

Dalam pengembangankognitif yang ada di TK sesuai kompetensi dasar bahwa anak dapat mengenalkonsep-konsep mengenal bilangan 1-20 sederhana dengan hasil belajar anak bilamengenal bilangan dengan indikator mengenal konsep bilangan,memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, mengurutkan lambangbilangan 1-20.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakansalah satu bidang pengembangan yang adadi TK. Pengembangan kemampuan inidiarahkan agar anak mampumenyelesaikan masalah sederhana dalamkehidupan sehari-harinya,mengembangkan daya ciptanya danmengenal kondisi-kondisi yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Menurut Chaplin(dalam Asrori,2007: 104) kemampuan kognitif adalahsuatu proses berfikir, dayamenghubungkan, kemampuan menilai, danmempertimbangkan. Sedangkan menurutSusanto (2011:47) berpendapat, kognitifmerupakan “suatu proses berfikir, yaitukemampuan individu untukmenghubungkan, menilai, danmempertimbangkan suatu kejadian atauperistiwa”. Melalui pengembangankognitif, anak diharapkan untukmemahami situasi yang terjadi dilingkungannya, seperti penyebab banjir,sakit gigi, dan sebagainya.

Senada dengan hal di atas,Depdiknas (2007: 3) juga mengemuka-kanbahwa: pengembangan kognitif adalah suatuproses berfikir berupa kemampuanuntuk menghubungkan, menilai, danmempertimbangkan sesuatu. Dengankata lain anak akan membangun duniakognisi mereka sendiri karena anakmampu mengolah informasi yangditerima untuk

mengembangkangagasan baru tidak hanya sekedarmenerima informasi dari lingkungan.

Kemampuan kognitif merupakan salah satuaspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang.Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalahkemampuan berpikir secara divergen yaitu kemampuan memikir-kan berbagaialternatif pemecahan suatu masalah.Kemampuan berpikir menghadirkansuatu objek, orang, peristiwa secara mental yang disebut juga kemampuanberpikir secara simbolik.Bentuk-bentuk berpikir ini ditampilkan anak dalamberbagai aktivitas yang dikakukannya, misalnya pada waktu bermain.

Menurut Gardner (dalam Slameto, 2005: 55) bahwa kecerdasan*Logico-mathematics* menyangkut kemampuan seseorang menggunakan logikadan matematika.Kecerdasan ini meliputi kemampuaan menggunakanbilangan, operasi hitung dan logika matematika.Fungsi utama pengenalanmatematika adalah mengembangkan aspek kecerdasan anak denganmenstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Dari pendapat di atas dapat penelitidi simpulkan bahwa kemampu-an kognitifadalah kemampuan yang dimilikiseseorang dalam memecahkan suatumasalah melalui proses berfikir,menghubung-kan, menilai, sertamem-pertimbangkan dalam menyesuaikandiri untuk mencapai tujuan. Kemampu-ankognitif diarahkan agar anak mampumengembangkan daya persepsinyaberdasarkan apa yang dilihat, didengar dandirasakan, sehingga anak akan memilikipemahaman yang utuh dan komprehensif.

B. Konsep Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep mengenal bilangan 1-20 yang digunakan untukpencacahan dan pengukuran.Merserve (dalam Dali, 1980: 42) menyatakan bahwabilangan adalah suatu abstraksi.Sebagai abstraksi bilangan tidak memilikikeberadaan secara fisik.Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006: 1)bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasukkedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*).Soedadiatmodjo,dkk (1983: 67) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untukmenggambarkan atau mengabstraksi-kan banyaknya anggota suatu himpunan.

Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karenamerupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilanganadalah suatu konsep mengenal bilangan 1-20 yang digunakan untuk pencacahan danpengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatuhimpunan.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol ataupunlambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagaiangka atau lambang

bilangan.Menurut Sudaryanti (2006: 1) untukmenyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yangdisebut angka.Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda,bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai.Angka hanyamerupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan.perlu adanya pembedaantara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilanganmenyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67),untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut denganangka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangansangat berbeda.Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angkaadalah notasi dari bilangan tersebut.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapatdisimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambangbilangan.Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatuhimpunan.Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambangbilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.Bilangan merupakan salah satu unsurpenting dari matematika. Bila kitamembicarakan mengenai konsep mengenal bilangan 1-20, maka kita tidak akan terlepasdari adanya bilangan. Menurut Adjie danRostika (2006:94), bilangan merupakan“suatu unsur (objek) yang tidakdidefinisikan (*underfined term*)”. Dengankata lain, tidak ada kata-kata yang dapatmengartikan mengenai arti dari bilangan.Walau begitu, kehidupan manusia tidakterlepas dari bilangan, misalnya jumlahsiswa yang hadir dan jumlah uang yangdikeluarkan untuk membeli mainan.

Konsep bilangan di Taman Kanak-kanakmeliputi pengenalan bilangandengan menggunakan benda-bendakonkrit, menyebut urutan bilangan,membuat urutan bilangan, membedakandan membuat dua kumpulan benda(yangsama jumlahnya, tidak sama jumlahnya),bahkan sudah diajarkan mengenaipenjumlahan dan pengurangan melaluibenda-benda konkrit tersebut. Pembelajaran tentang pengenalan lambang bilangan pada anakdiorientasikan pada pembelajaran yang aktif, kreaktif, efektif danmenyenangkan (PAKEM).Sejalan dengan itu maka seorang guru dituntutuntuk melaksanakan setiap pembelajaran dimulai dari hal-hal konkret, semikonkret, semi abstrak, dan sifatnya abstrak.Hal ini sesuai dengan pendapatPiaget (dalam Pitajeng,2006: 28) bahwa pada tahap konkret kegiatan yangdilakukan anak adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung ataumemanipulasi objek-objek konkret.Pada tahap semi konkret sudah tidakperlu memanipulasi objek-objek konkret lagi, tetapi cukup dengan gambarandari objek yang dimaksud.Kegiatan yang dilakukan pada semi abstrakmemanipulasi/melihat tanda sebagai pengganti gambar untuk dapat berpikirabstrak.Sedangkan pada tahap abstrak anak sudah mampu berpikir secaraabstrak

dengan melihat lambang/symbol atau membaca/mendengar secaraverbal tanpa kaitan dengan objek-objek konkret.

Anak hendaknya banyak diberi kesempatan untuk melakukaneksperimen dengaan objek-objek konkret, yang ditunjang oleh interaksidengan teman sebaya, dan dibantu dengan pertanyaan dari guru. Guruhendaknya memberikan rangsangan kepada anak agar mau berinteraksidengan lingkungan dan secara aktif mencari dan menemukan berbagai objek-objekkonkret dari lingkungan.

Santoso (2001: 16) mengemuka-kan mengenal konsep bilanganmerupakan salah satu kegiatan dalam mengenal lambang bilangan. Setiapmateri yang disajikan berdasarkan Garis-garis besar Program kegiatan belajardi TK khususnya program pengembangan kemampuan dasar kognitif yangmeliputi beberapa hal seperti: penampilan gambar-gambar berwarna yangbervariasi dan menarik perhatian anak.Selain pendapat di atas Slameto (2005: 55) mengemukakanpembelajaran di TK difokuskan pada tiga bidang dasar yaitu, membaca,menulis dan berhitung yang dikenal dengan tiga R yaitu *Reading, Writing,dan Arithmatic*, yang artinya mengembalikan focus pembelajaran di TK ataukelas awal yang dikenal dengan istilah “Calistung”.

Menurut Novi (2009: 1), belajar mengenal angka melalui bermainmerupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak. Dengan demikiantidak salah apabila dikatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.Melalui bermain dan permainan anakpun dapat belajar terutama dalampengenalan angka melalui permainan bowling.

Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada padaanak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus danrangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapatberkembang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka programpengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di TamanKanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakanlambang bilangan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalanlambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangankemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atauangka.

C. Permainan Bowling

Bowling adalah cabang olah raga yang berupa permainan yang carabermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlahgada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis.

Permainan bowling adalah suatu permainan yang bervariasi.Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola plastik

denganmenggunakan tangan merobohkan jumlah pin yang ada. Dengan adanya modelpermainan bowling ini di harapkan pembelajaran yang menyenangkanbagi anak tidak membosankan dan dengan adanya permainan ini dalam belajarmengenal angka di TK Dharma Wanita Balerejo lebih menyenangkan atau anaklebih cepat bisa karena permainan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuanmengenal angka.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Anjrah Herry Yunanto tahun 2013 di TK Kemala Bhayangkari 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarangdengan judul penelitian "Penerapan Metode Bermain BowlingAritmatika Untuk MengembangkanKemampuan Kognitif(Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B Di TK Kemala Bhayangkari 08Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013".

Berdasarkan data penelitian siklus I diperoleh kemampuan mengenal angka dan berhitung anak mencapai 53%.Pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu 70%.Pada siklus 2I mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 92%. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan bowling aritmatika di TK Kemala Bhayangkari 08 dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dan berhitung pada anak dan meningkatkan kinerja guru. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disarankan untuk menggunakan permainan bowling aritmatika dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

a. Anak dapat menyebut urutan bilangan
b. Anak dapat melengkapi urutan bilangan
c. Anak dapat menulis angka.
d. Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan
e. Anak dapat menghubungkan angka dengan namanya.

III. METODE PENELITIAN

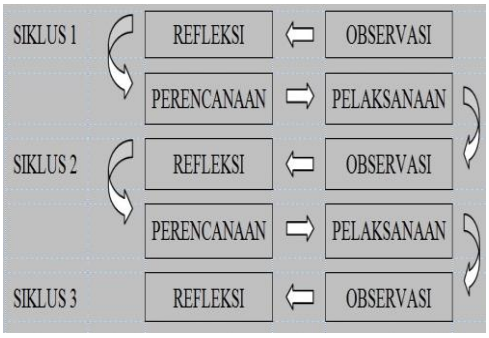
A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didikTK Dharma Wanita Balerejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015dengan jumlah siswa 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.TK Dharma Wanita Balerejo beralamatkan di Desa Balerejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.Lokasi ini dipilih selain peneliti adalah pengajar di lembaga tersebut, juga karena minat peserta didik terhadap pembelajaran kurang.

B. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metodePenelitian Tindakan Kelas (PTK) dirujuk dari model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiridari empat komponen, yaitu:

perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*),pengamatan (*observating*) dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 3.1 Alur penelitian model Kemmis dan Taggart (Taniredja, 2011: 24)

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Anak

   Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan siswa mengenai kemampuan kognitif mengenal angka melalui permainan bowling.

2. Lembar Observasi Guru

   Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembang-an dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang dipakai serta penguasaan kelas dalam menerapkan metode.

D. Teknik Analisis Data

1. Mereduksi data adalah kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dariawal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
2. Penyajian data merupakan kegiatan menyajikan hasil reduksi data secara naratif sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan dan keputusan pengambilan tindakan.
3. Penarikan simpulan atau verifikasi dilakukan berdasarkn data yang telah disajikan, dan merupakan kegiatan pengungkapan akhir dari hasil penelitian.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat dalam upaya pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Pemilihan kelompok B ini dengan pertimbangan berdasarkan hasil analisis rata-rata pengembangan kemampuan motorik halus pada anak didik khususnya dalam kegiatan mengenal konsep bilangan 1-20 di pandang masih cukup rendah

1. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1, 2 dan 3
   a. Tahap Perencanaan
      1) Guru menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian
      2) Guru menyiapkan bahan-bahan permainan bowling
      3) Guru memakai permainan bowling dalam pembelajaran
      4) Guru menyiapkan lembar observasi, lembar penilaian
   b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

      Siklus satu ini merupakan tahap awal dari penelitian yaitu dengan mengambil data dari hasil kemampuan motorik halus anak didik sebelum diadakan penelitian, hal ini digunakan sebagai pembanding.

      Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu sebagai berikut:

      1) Guru memakai model pembelajaran permainan bowling

2) Guru memperkenalkan bahan-bahan permainan bowling yang telah dipersiapkan
3) Guru menyiapkan instrumen penilaian dan lembar observasi

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas, anak didik tampak masih kesulitan dalam permainan bowling. Peneliti memberi pembinaan dan memberi contoh cara bermain bowling yang sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan sehingga mereka kembali aktif dalam kegiatan permainan.

d. Tahap Refleksi

Beberapa kendala yang dihadapi peneliti seperti:

1) Guru belum menyampaikan materi secara detail dan menyeluruh
2) Sebagian anak kurang tertarik terhadap permainan bowling
3) Anak masih belum maksimal dalam permainan bowling
4) Anak belum optimal dalam mengenal konsep bilangan 1-20 melalui permainan bowling

C. Proses Analisis Data

Data-data yang diperoleh dianalisis dengan siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah anak didik seluruhnya dikali seratus persen.

Pembelajaran dianggap tuntas jika telah mencapai 75% dari jumlah peserta didik telah mendapatkan 43 dan 44 dalam kemampuan kognitifnya, maka pada siklus 3 sudah tercapai ketuntasan dalam pembelajaran.

D. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

a. Siklus 1

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh supervisor dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah daya serap pada siklus 1 sudah baik, walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya sebagian anak masih kesulitan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui permainan bowling, begitu juga hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

b. Siklus 2

Pada siklus 2 keadaan belajar anak didik dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus 2 sudah meningkat.Begitu juga hasil belajar siswa belum sesuai harapan. Namun dengan adanya kegiatan permainan bowling dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengenalan konsep

bilangan 1-20 siswa dalam pembelajaran yang semakin meningkat.

c. Siklus 3

Secara umum hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang berarti.Siswa mulai tertarik pembelajaran melalui permainan bowling.Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sudah memuaskan.

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus 1, siklus 2, siklus 3 didapatkan hasil sebagai berikut: siklus 1 66,66%, siklus 2 sebesar 77,77% dan siklus 3 sebesar 94,44% sehinggahipotesis yang berbunyi "Jika dalam pembelajaran menerapkan permainan bowling maka kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo akan meningkat" diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

E. Kendala dan Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian tidaklah selancar yang diharapkan kendala dan hambatan juga mewarnai perjalanan penelitian ini misalnya dalam proses kegiatan permainan bowling ada beberapa anak yang kurang teliti dan telaten dalam mengenal konsep bilangan 1-20, peneliti dengan sabar membimbing dan memotivasi anak tersebut, disamping kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran, peneliti juga terkendala dengan waktu, tenaga dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru di sekolah yang diteliti.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus diperoleh data hasil analisis penggunaan permainan bowling pada siklus 1 mencapai 66,66% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 mencapai 77,77%, pada siklus 3 mencapai tingkat keberhasilan 94,44%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut: penggunaan permainan bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-20 pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Balerejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

1. Bagi peserta didik

Lebih serius mengikuti permainan bowling untuk mengenal konsep bilangan agar lebih jauh mengenal konsep bilangan yang lain.

2. Bagi guru

Agar lebih bervariasi dalam menggunakan permainan bowling sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. *Ahmad*Susanto. *2011.Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadas
2. Adjie, N. dan Rostika, D. 2006.*Konsep Dasar Matematika*. Bandung: UPI Press.

3. Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran.* Bandung : CV Wacana Prima.

4. Dali S. Naga. 1980. *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Gramedia

5. Depdiknas. 2003: *UUNomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.* Jakarta

6. Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.

7. Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta

8. Diah, Hartanti. 1994. *Program Kegiatan Belajar TK*. Depdikbud

9. Novi, Kurnia. 2009. *Belajar Angka yang Menyenangkan*. Klaten: Intan Pariwara

10. Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

11. Santoso, Gatot. 2001. *Mengenal Lambang Bilangan*. Klaten: Intan Pariwara.

12. Saputra, M. Yudha. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak.* Jakarta: Depdiknas.

13. Slameto, Suyanto. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

14. Soedadiatmodjo, dkk. 1983. *Matematika I*. Jakarta: Depdikbud

15. Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

16. Suharsimi Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara

17. Susanto, A. 2011.*Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

18. Tarigan, H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Kognitif.* Bandung: Angkasa Bandung.