MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN1-10 DENGAN PERMAINAN BOLA BOWLINGPADA ANAK KELOMPOK ATK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMANKABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

IMA SUSIANI
NPM: 12.1.01.11.0302

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

IMA SUSIANI

NPM: 12.1.01.11.0302

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 DENGAN PERMAINAN BOLA BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP-Universitas PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M.Psi	**Anik Lestariningrum, M.Pd**
NIDN 0710078203	**NIDN 0708027803**

ii

Skripsi Oleh:

IMA SUSIANI
NPM: 12.1.01.11.0302

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 DENGAN PERMAINAN BOLA BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 3 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

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

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI,M.Pd
NIDN: 0716046202

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN1-10 DENGAN PERMAINAN BOLA BOWLINGPADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANARAN, KECAMATAN KAUMAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

IMA SUSIANI

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

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman, anak belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan, hal ini terlihat dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda), menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan mengelompokkan benda menurut warna.

Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui kegunaan permainan bola bowling dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.

Permasalahan penelitian ini adalah Apakah penerapan permainan bola bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran tahun pelajaran 2015/2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan teknik penilaian berupa lembar observasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan permainan bola bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung yang dapat dilihat dari hasil penelitian dengan ketuntasan pada siklus 1 mencapai 42,50%, mengalami peningkatan pada siklus 2 mencapai 62,50%, pada siklus 3 mencapai 87,50%.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10, guru harus lebih kreatif dalam memilih permainan sesuai dengan tema, meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak sehingga pembelajaran dapat lebih menarik bagi anak, tidak selalu monoton dan dapat memberikan pengetahuan yang berharga bagi pengembangan pendidikan tentang cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui konsep bilangan.

Kata Kunci : konsep bilangan 1-10, bola bowling, paud

I. PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 pasal 1 ayat 2 tertulis bahwa "Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam kisaran usia tersebut, kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini memerlukan kesempatan dalam upaya mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri setiap anak.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya. Bruner, dalam Suyanto (2005: 102) menyatakan bahwa: "anak belajar dari kongkrit ke abstrak melalui tiga tahapan, salah satunya adalah *symbolic*".

Pada tahap simbolik (4-5 tahun) anak mulai mampu menghubungkan ketertarikan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan kejadian. Ia mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Namun kenyataan di lapangan peneliti menyadari bahwa anak belum memiliki kemapuan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan, hal ini terlihat dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda), menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan mengelompokkan benda menurut warna. Hampir 75% dari 20 anak yaitu 5 anak ketika diminta untuk menghitung banyak benda, anak masih belum tepat dalam menunjukkan gambar sehingga hasil hitungan anak menjadi salah.

Anak cenderung hanya menghafal, mengingat simbol, tanpa memahami konsep bilangan itu sendiri. Anak kurang dilibatkan dalam melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang disuruh yang diinstruksikan guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan kreatifitas berpikir.

Meningkatkan kemampuan tersebut, seorang guru harus mengerti cara berfikir anak, menghargai pengalaman dan memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalannya. Dengan demikian guru hendaknya menyediakan dan memberikan materi sesuai taraf perkembangan anak agar dapat membantu cara berfikir dalam membentuk pengetahuan, serta menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk mengembangkan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya. Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubung-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan.

Menurut Montessori, (dalam Sudono, 2000: 22), mengatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna. Di TK Dharma Wanita Banaran masih banyak anak yang belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar. Hal ini dikarenakan kurang beragamnya alat peraga dan kurang bervariasinya metode guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung yang merupakan kemampuan kognitif yang wajib dimiliki anak.

Salah satu upaya guru memberikan solusi dalam pengembangan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan bola bowling. Menggunakan permainan bola bowling dapat menarik perhatian anak, dapat memudahkan menyampaikan materi pada anak. Pembelajaran dengan bermain bola bowling mempermudah anak untuk berpikir logis atau menyelesaikan masalah yang dapat membuat anak senang sehingga memperlancar kreatifitas anak dalam mengenal konsep angka.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

Menurut Susanto (2012: 47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Selanjutnya menurut Gardner (dalam Susanto 2012: 47) menyatakan *intelegensi* sebagai

kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Menurut Padmonodewo (2003: 7) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan cara perkembangan dari cara anak berpikir.

B. Konsep Bilangan

Kesulitan yang ditunjukkan seorang anak berusia 5 tahun dalam memahami konsep bilangan, memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua (guru). Orang tua dan guru sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk dapat memahami konsep suatu bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh orang tua dan guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan, Fatimah (2009: 23).

Orang tua atau guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan bukan hanya di dalam kelas, tapi juga dapat dilakukan di luar kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan.

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 sangat penting bagi anak, karena: (1) melalui kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan kepada anak, dimana angka merupakan sesuatu yang paling sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari; (2) anak dapat mengenal angka baik melalui benda konkrit ke abstrak; (3) dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 membantu proses belajar mengajar anak sehingga apa yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh anak; (4) anak dapat memecahkan masalah dalam pelajaran berhitung dan kehidupan nyata lainnya; dan (5) bilangan juga dapat melatih daya ingat anak dan mengajarkan anak untuk berpikir nalar (berpikir kritis dan logis). Proses belajar membilang yang terpenting adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar berhitung, kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, maka semakin tertarik anak pada hitung-menghitung.

Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan atau berpikir. Kemampuan berpikir adalah kecakapan atau kemampuan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan, menganalisis, mengkritik untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat berdasarkan pertimbangan atau referensi, (Yulianti, 2010: 64). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak, pada saat anak usia dini berada dalam tahap praoperasional konkret yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berpikir yang intuitif, dimana anak akan mampu mempertimbangkan besar, bentuk, dan benda-benda yang didasarkan pada interpasi dan pengalamannya (persepsi sendiri). Piaget, (dalam Morrison, 2012: 223) mengatakan tahap-tahap praoperasional adalah: (1) anak mengembangkan kemampuan menggunakan simbol, termasuk bahasa; (2) anak belum mampu melakukan pemikiran operasional adalah pemikiran yang dapat dibalik; (3) anak berpusat pada satu pemikiran atau gagasan, seringkali di luar pemikiran-pemikiran lainnya; (4) anak belum mampu menyimpan ingatan; dan (5) anak bersifat egosentris.

C. Permainan Bowling

Permainan *bowling* di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan *bowling* baik itu alat dan aturan permainannya sesuai dengan tingkatan kemampuan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak. Bola *bowling* yang digunakan dalam permainan umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia prasekolah, sehingga yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat miniatur alat permainan *bowling* yang terbuat dari plastik.

Aturan permainannya pun juga dibuat sederhana agar anak dapat memahami dan mau mengikuti kegiatan tersebut. Tujuan dari permainan *bowling* ini adalah untuk melatih

kemampuan motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kualitas keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan anak. Pemilihan permainan *bowling* ini di dasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa kegiatan pengembangan pada aspek motorik kasar dirasa masih belum maksimal. Kegiatan permainan belum banyak memanfaatkan alat permainan yang ada, sehingga peneliti memilih permainan *bowling* yang dirancang sederhana untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Adapun langkah-langkah permainan *bowling* yang dibuat menjadi lebih sederhana dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari sasaran *(pin)*.
2. Pemain mengambil bola untuk melempar.
3. Posisi awal pemain sebelum melempar adalah sikap berdiri tegak dan memegang bola menggunakan tangan.
4. Pemain berdiri lurus mengarah ke *pin* gada yang akan dilempar dan posisi kaki pemain berada tepat di batas garis permainan untuk bersiap-siap melemparkan bola.
5. Bola diletakkan tepat dibawah badan, kemudian posisi badan condong ke arah depan dan agak dibungkukkan.
6. Lempar bola menggunakan tangan untuk mengenai sasaran *pin* yang ada di depan pemain.
7. Setiap pemain mendapatkan 3 kali kesempatan melempar, jika lemparan belum mengenai sasaran, pemain dapat mencoba kembali untuk melempar.

Selanjutnya, langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui permainan *bowling* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama-sama.
2. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk keluar ruangan kelas menuju lorong yang berada di dekat kelas.
3. Guru mengkondisikan anak untuk tenang dan kemudian guru memberikan penjelasan serta contoh bermain *bowling* dengan benar di depan anak-anak
4. Setelah guru selesai memberikan penjelasan dan contoh guru mulai memanggil nama anak satu per satu untuk maju bermain *bowling*.
5. Setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan sebanyak 3 kali untuk mencoba melempar bola *bowling*.

Dalam penelitian ini dipilih permainan *bowling* yangdimodifikasi menjadi permainan sederhana dengan menggunakan miniatur permainan *bowling* dengan ukuran yang lebih ringan. Dari pengertian permainan bowling di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud permainan *bowling* dalam penelitian ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan bola secara terarah untuk dapat menjatuhkan *pin* atau gada yang berjumlah 10 buah. Permainan bowling dalam penelitian ini komponen yang akan dinilai adalah koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

D. Konsep Bilangan dalam Permainan Bola Bowling

Sebelum anak memasuki tingkat pengenalan bilangan selanjutnya seperti yang telah dikemukakan oleh Fatimah, (2009:10) tentang perkembangan konsep bilangan pada permainan bola bowling :

1. Pengenalan kuantitas yaitu anak-anak mengitung sejumlah benda yang dilakukan secara bertahap.
2. Menghafal urutan nama bilangan, menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.
3. Menghitung secara rasional, anak disebut memahami bilangan bila dapat:
   a. Menghitung benda sambil menyebutkan urutan nama bilangan
   b. Membuat korespondensi satu-satu
   c. Menyadari bilangan terakhir yang disebut total benda dalam satu kelompok
   d. Menghitung maju yaitu menghitung dua kelompok benda yang digabungkan
   e. Menghitung mundur yaitu berhitung mundur dapat dilakukan dalam operasi pengurangan, namun efektif bila pengurangan angka kecil saja.
   f. Berhitung melompat yaitu menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan beda bilangan tertentu yang sama. Yang akan dijadikan sebagai dasar konsep perkalian.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Ambarini (2014) dengan judul penelitian "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan

Melalui Permainan *Bowling* Anak Kelompok A TK Eka Puri Mandiri I Manahan Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian ini adalah penerapan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A TK Eka Puri Mandiri I Manahan dengan hasil nilai rata-rata diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum tindakan, setelah tindakan siklus I dan siklus II. Pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10 dengan permainan bola bowling.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2014) dengan judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Bermain Bowling di TK Harapan Ibu Desa Bandar Agung Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan". Hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan dari siklus pertama dan kedua yang mengalami peningkatan pada setiap indikator observasi anak. Diharapkan pada penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan konsep bilangan 1-10 peserta didik dengan permainan bola bowling

F. Kerangka Berpikir

Masihrendahnyakemampuanmengenalkonsep bilangan 1-10, penelitimenerapkanpermainan bola bowling dalampembelajaran.Dalamkegiatanini anakdimintamelempar bola pada pin yang sudahditatadanmenghitungjumlah pin yang dapatdijatuhkanolehanak. Selanjutnyaanakdimintauntukmenuliskanangkahasilpenjumlahandanpengurangan di papantulis.Sehinggadalamkegiatantersebutanakbelajarmemahamikonsepbilangan, menuliskanangkadenganbenarsertamelakukanpenjumlahandanpengurangansederhana.Setelahmelakukanpenerapanpermainan bowling padapembelajaranberhitungkemampuanberhitung anak-anakkelompok A TK Dharma WanitaBanaran, diharapkandapatmeningkat

III.METODE PENELITIAN

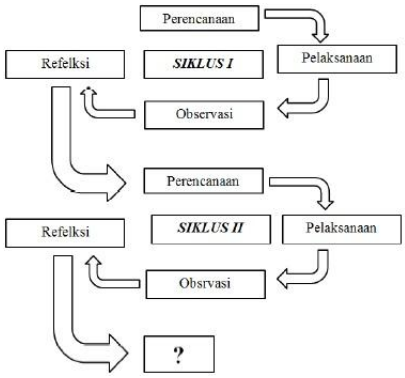
A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah peserta didik ada 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. TK Dharma Wanita Banaran beralamatkan di Desa Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten, alasan yang mendasari pemilihan tempat penelitian itu karena aktivitas peneliti sehari-hari, sebagai tenaga pengajar di sekolah tersebut. Hal itu dilaksanakan dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan didalam kelas yang diajar oleh guru sebagai peneliti.
2. Penelitian Tindakan Kelas akan berjalan baik jika terkait dengan program peningkatan guru dan pengembangan materi di sekolah sendiri, dan
3. Penelitian tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan proses, materi dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model Kemmis & Mc Tagart yang direncanakan dilakukan dalam dua siklus, tetapi jika peneilitian pada siklus dua belum berhasil maka akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu rencana *(planning)*, tindakan *(acting)*, observasi *(observing)*,dan *refleksi*. Secara skematis siklus pembelajaran yang peneliti laksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1.Alur PTK model Kemmis & Tagart (dalam Mulyasa, 2011: 11)

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

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi langsung pada proses pembelajaran permainan bola bowling di TK Dharma Wanita Banaran. Observasi langsung dilakukan pada saat kondisi awal pembelajaran dan pada saat tindakan kelas yang berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bola bowling. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterperstasikan dengan kalimat.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Setting Penelitian

Peneliti mengawali penelitian ini dengan melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung dengan agenda memohon izin akan melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelompok A dengan jumlah anak 20 orang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, pada masing-masing siklus dilakukan satu kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas kelompok A yakni Ibu Lya Anysa.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melakukan penelitian membuat rencana umum sebagai berikut :

a. Memberikan dan mengajak serta untuk membantu sebagai koloborator rekan guru yang mengajar di kelompok A.
b. Membuat rencana/persiapan pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
c. Membuat media dan menyiapkan keperluan lain-lain yang akan digunakan untuk pembelajaran.
d. Mendiskusikan semua persiapan yang telah dibuat dengan kolaborator, melakukan perbaikan atau revisi jika diperlukan dan membuat kesepakatan yang berkaitan dengan jadwal kegiatan
e. Melaksanakan penelitian

2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1, 2 dan 3

a. Tahap Perencanaan
   1) Menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
   2) Menyiapkan bahan-bahan permainan bola bowling
   3) Guru memakai permainan bola bowling dalam pembelajaran
   4) Guru menyiapkan lembar observasi
   5) Guru menyiapkan lembar penilaian
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

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

   1) Guru memakai model pembelajaran permainan bola bowling
   2) Guru memperkenalkan bahan-bahan permainan bola bowling yang telah dipersiapkan
   3) Guru memberikan tugas anak untuk bermain bola bowling
   4) Guru mengamati tugas yang dikerjakan anak
   5) Guru menyiapkan instrumen penilaian dan lembar observasi
c. Pengamatan

Pada tahap ini adalah proses observasi atau pengamatan selama pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi atau penilaian yang dilakukan oleh observer. Penilaian dilakukan terhadap kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran, terhadap indikator-indikator yang direncanakan berupa tanya jawab tentang pemahaman konsep bilangan 1-10. Hasil pengamatan disesuaikan dengan indikator-indikator yang ada pada bidang pengembangan yang akan dicapai.

d. Hasil Penelitian Siklus 1, 2 dan 3

Berdasarkan lembar penilaian terhadap anak didik kelompok A TK Dharma

Wanita Banaran diperoleh hasil kemampuan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 yang dapat dilihat dalam tabel berikut :

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Tuntas Belajar
		*	**	***	****	
1.	Siklus 1	9	8	3	0	42,50%
2.	Siklus 2	2	8	8	2	62,50%
3.	Siklus 3	0	2	6	12	87,50%

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 70% dari jumlah peserta didik telah mendapatkan ***dan ****dalam kemampuan kognitifnya, maka pada siklus 3 sudah tercapai ketuntasan dalam pembelajaran.

D. PembahasandanPengambilanSimpulan

1. Pembahasan

a. Siklus 1

Hasildarisiklusinianakdidik yang mendapatbintang 1 sebanyak 9 anakdenganprosentase 45,00%, yang mendapat 2 bintangsebanyak 8 anakdenganprosentase 40,00%, yang mendapat 3 bintangsebanyak 3 anakdenganprosentase 15,00% sedangkan yang mendapatbintang 4 tidakada. Sebagianbesaranakmasihkesulitandalammengikutipermainan bola bowling dalamusahamengenalkonsepbilangan 1-10.

b. Siklus 2

Hasil dari siklus ini anak didik yang mendapat bintang 1 sebanyak 2 anak dengan prosentase 10,00%, yang mendapat 2 bintang sebanyak 8 anak dengan prosentase 40,00%, yang mendapat 3 bintang sebanyak 8 anak dengan prosentase 40,00% dan yang mendapat bintang 4 sebanyak 2 anak dengan prosentase 10,00%.

Pada siklus ini pembelajaran yang dilakukan sudah meningkat, tetapi masih ada kelemahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu peserta didik masih belum sepenuhnya tertarik dengan permainan bola bowling.

c. Siklus 3

Hasil siklus ini anak didik yang mendapat bintang 1 tidak ada, yang mendapat 2 bintang sebanyak 2 anak dengan prosentase 10,00%, yang mendapat 3 bintang sebanyak 6 anak dengan prosentase 30,00% dan yang mendapat bintang 4 sebanyak 12 anak dengan prosentase 60,00%. Keadaan belajar peserta didik pada siklus 3 sudah menunjukkan peningkatan yang menyenangkan. Adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-10 melalui permainan bola bowling.

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus 1, siklus 2, siklus 3 didapatkan hasil sebagai berikut: siklus 1 sebesar 42,50%, siklus 2 sebesar 62,50% dan siklus 3 sebesar 87,50% sehingga hipotesis yang berbunyi “pembelajaran yang menerapkan permainan bola bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016” diterima karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik..

E. Kendala dan Keterbatasan

Beberapa hal yang menjadi kendala dalam penelitian tindakan ini yaitu: ada anak yang berebut mainan sehingga ada salah satu anak yang menangis, pada waktu guru menjelaskan tentang media pembelajaran yang ada dikelas ada anak yang ribut sendiri sehingga terganggu pembelajarannya, pada waktu guru menjelaskan tentang media pembelajarannya anak-anak tertarik dengan medianya sehingga tidak konsentrasi terhadap penjelasan gurunya. Beberapa anak malah memilih bermain sendiri daripada mengikuti permainan bowling.

Tempat pelaksanaan permainan bowling kurang luas dan media pembelajarannya kurang sehingga tidak ada pembagian oleh guru dan anak-anak saling berebut media. Selain itu waktu, tenaga dan biaya juga menjadi alasan yang membatasi kegiatan penelitian ini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil pengujian selanjutnya dapat disimpulkan bahwa: penggunaan permainan bola bowling pada siklus 1 mencapai 42,50% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 mencapai 62,50%, pada siklus 3 mencapai tingkat keberhasilan 87,50%. Melalui tindakan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa: penggunaan permainan bola bowling dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

1. Bagi peserta didik

   Peserta didik dapat menggunakan permainan bola bowling dalam mengembangkan konsep bilangan 1-10 terbukti dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar anak didik, untuk itu peserta didik dapat menerapkan dalam peningkatan bidang pengembangan yang lain.
2. Bagi guru

   Guru dalam pemilihan permainan harus sesuai dengan tema belajar sehingga dapat menarik bagi anak dan berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rahman Saleh, 2009. *Pendidikan Anak Bangsa.* Jakarta : PT. Remaja Rosda Karya

Ambarini. 2014. *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A TK Eka Puri Mandiri I Manahan Tahun Ajaran 2013/2014*. Tidak dipublikasikan

Anggani *Sudono*. (*2000*). Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan. Anak Usia Dini). Jakarta: PT.Grasindo

Aqib, Zainal. 2009. *BelajardanPembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: CV Yrama

CandraOky.2016. *http://okykidamori.blogspot.co.id/2013/05/html*.diaksesJum'at, 20 Mei 2016 jam 13.00 WIB

Darmin Ahmad. 2000. *Konseling (Psikologi) Psikologi - Konsultan.* Yogyakarta: PustakaPelajar

Depdiknas. 2003: *UU Nomor 20 tahun 2003 tentangSisdiknas.* Jakarta

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

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

Dwi Yulianti. 2010. *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks

E. Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Fatimah. 2009. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Balok*. Bandung FIP: UPI. Tidak diterbitkan

Fitriana. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Bermain Bowling di Paud Harapan Ibu Desa Bandar Agung Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan*. Tidak dipublikasikan

H.Strickland, Robert. (1999). *Bowling* (Terjemahan: Eri Desmarini Nasution). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman. Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia

Kamtini, dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Mulyasa. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Ekpress

Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan

Mayke T. Sugianto. (1995). *Bermain, Mainan, Dan Permainan.* Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Morrison, GS. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: Indeks

Muhibbin Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Peraturan Pemerintah No 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta; Kencana Prenada

SantikaSaridiningsih. 2013. *MeningkatkanKemampuanBerhitungPermulaanAnak*

UsiaDiniMelaluiPemanfaatanLingkunganSekitar. Bandung: FIP UPI. Tidakditerbitkan

Slameto, Suyanto. 2005. *PembelajaranuntukAnak TK*. Jakarta: DepartemenPendidikanNasional.

Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Suparno. 2010. *PendidikanInkllusifuntukAnakUsiaDini*. *JurnalPendidikanKhusus*Vol. 7.No. 2.UniversitasNegeri Yogyakarta

Susanto, A. 2012.*PerkembanganAnakUsiaDini.* Jakarta: KencanaPrenada Media Group.

Tajudin, T. 2008. *Pembelajaran Mengenal 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka PLB*. Bandung: PLB UPI, tidak diterbitkan