MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH TAWANGSARI KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

HANIK NURMAWATI
NIM : 13.1.01.11.0280P

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

Skripsi oleh:

HANIK NURMAWATI
NPM : 13.1.01.11.0280P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH TAWANGSARI KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk dilanjutkan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skrpsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi	**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202

Skripsi Oleh :

HANIK NURMAWATI
NPM : 13.1.01.11.0280P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH TAWANGSARI KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd (_____)
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi (_____)
3. Penguji II : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi (_____)

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN: 0007076801

MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH TAWANGSARI KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

HANIK NURMAWATI

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran kemampuan mengenal membilang anak di Taman Kanak-Kanak masih rendah. Hal ini terlihat anak belum mampu membilang / menyebut bilangan 1-10 dengan benar.Dengan demikian maka salah satu cara yang digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal bilangan adalah dengan menggunakan permainan bowling

Rumusan rmasalah penelitian yaitu "apakah melalui permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun 2014/2015 ? Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Mengumpulkan data tentang kemampuan dalam mengenal bilangan sebelum diadakan Tindakan Penelitian Kelas pada kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. (2) melakukan tindakan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. (3) Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung selelah dilakukan Tindakan penelitian. (4) Sebagai perbandingan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis Penelitian Tindakan kelas. Subyek tindakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Metode yang digunakan adalah unjuk kerja. Dalam penelitian yang dilakukan,terhadap peningkatan kemampuan anak yang diperoleh dari hasil unjuk kerja pra tindakan sebanyak 15%, siklus I sebanyak 25%, siklus II sebanyak 50%, dan siklus III sebanyak 90% Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan nilai ketuntasan belajar peserta didik dengan demikian kemampuan anak juga lebih naik disbanding sebelum diadakannya tindakan.

Dari keseluruhan data yang diperoleh maka dengan demikian hipotesis yang berbunyi "permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dapat diterima.

Kata Kunci : Permainan, Mengenal Bilangan dan alat bowling.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Taman kanak-kanak pada hakekatnya merupakan pemberian stimulasi termasuk pembinaan dan pelatihan agar anak memiliki kemampuan tertentu yang diperlukan dalam kehidupannya sekarang dan di masa mendatang (departemen Pendidikan Nasional,2005:1-2).Kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan mengenal bilangan. Kemampuan mengenal bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep bilangan.

Untuk Masa Taman Kanak-Kanak adalah masa anak senang bermain sambil belajar. Dengan demikian bermain merupakan cara mudah untuk pendekatan dalam melaksanakan membelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal bilangan di Taman Kanak-kanak masih belum sepenuhnya terwujud pada anak kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kec.Kedungwaru Kab.Tulungagung Pembelajaran pengenalan konsep bilangan di TK Aiyiyah Tawangsari masih banyak ditemui peserta didik yang memiliki kemampuan membilang rendah. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan anak pada tugas membilang. Hal ini disebabkan kurang tersedianya bahan-bahan atau alat yang dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan pengenalan bilangan, di samping itu kurang terbukanya kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan bebas serta kurangnya peran guru, terutama penggunaan metode yang kurang tepat dalam mendorong ketertarikan anak terhadap pembelajaran mengenal bilangan.

Melihat kondisi tersebut penulis tertarik untuk dapat mengatasi masalah mengenal bilangan pada anak kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung

II. KAJIAN TEORI

2.1. Kajian Teori

a. Kajian teori tentang bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Kemampuan mengenal bilangan adalah kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda. Bilangan ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti: Pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Yang digunakan untuk menerangkan urutan, penggunaan jari dapat dilakukan untuk menyebut urutan bilangan.

b. Fungsi Mengenal Bilangan

1) Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4) Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

c. Metode untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan

Metode adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Adapun metode yang dapat digunakan antara lain:

1. **Metode Pemberian Tugas:**
   Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan

kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.

2. **Metode Demonstrasi:**
   Adalah suatu cara untuk mempertunjukan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

3. **Metode Eksperimen:**
   Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru.

5. **Metode permainan dan simulasi**
   Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990).

d. Media untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan.

Media adalah merupakan alat bantu yang sering dipakai dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komuniasi baik berupa gambar orang, tempat, benda-benda sekitar, binatang, konsep bilangan dan lain-lain.

Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran mengenal bilangan anak usia dini antara lain:

1. **Media visual**

   Adalah media yang hanya dapat dilihat. Yang termasuk dalam media ini, misalnya gambar, kartu angka, *flashcard*, benda tiga dimensi (dadu angka, balok, menara ngka, pohon hitung), model realia/ benda nyata, dll.

2. **Media audio**

   Adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Misalnya: kaset lagu anak-anak, dll.

3. **Media audio visual**

   Adalah alat-alat yang ”*audible*” artinya dapat didengar dan yang ”*visible*” artinya dapat dilihat. Misalnya pembelajaran dengan multimedia, televisi, CD Pembelajaran matematika, dll.

4. **Media lingkungan sekitar**

   Lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kemampuan mengenal bilangan anak usia dini, bahkan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar ini akan lebih mendorong anak untuk memahami kemampuan mengenal bilangan secara alamiah. Contoh kegiatanya antara lain pembelajaran diluar kelas, eksperimen, eksplorasi, dll.

5. **Media kartu angka**
   Media kartu angka merupakan fasilitas penting di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Media kartu angka adalah berupa sebuah kartu yang bertuliskan angka 1-10. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru.

6. **Media gambar**
   Media gambar adalah sebuah media yang ditampilkan berupa bermacam-macam gambar yang menarik perhatian anak. Bertujuan merangsang keinginan anak untuk mempelajarinya.

2.2 Permainan Bowling

a. Pengertian Permainan Bowling

Pengertian Permainan Bowling adalah gabungan dari kata permainan Bowling dan aritmatika. Kata permainan berasal dari kata "main". Menurut Hildebrand (1986:54) "bermain yang artinya berlatih, mengeksplorasi, dan merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa" sedangkan menurut Bettelheim" kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali angka ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dengan realitas luar" (Elizabeth B Hurlock, 1978:320).

b. Kelengkapan yang Dibutuhkan untuk Permainan Bowling

Pengertian bowling secara umum, secara garis besar perlengkapan bowling terdiri dari 3 unsur yaitu bola, jalur dan gada. Bola yang digunakan biasanya digunakan dalam kompetisi memiliki diameter 21,6 cm dan bobot 3,6-7,2 kg, bila untuk anak bola yang digunakan sebesar bola tenis.Panjang jalur cukup 1,5 atau 2m saja dan lebar 0,5m.Sedangkan bowling yang umum panjang jalur bowling adalah 18,3 m, dan lebarnya sekitar 1m. Adapun pin umumnya terbuat dari kayu atau plastic,tingginya sekitar 10 atau 15cm.Angka 1 sampai 10,papan untuk menempelkan angka. Permainan bowling ini dengan cara menggelindingkan bola,apabila pin jatuh maka anak akan menghitungnya kemudian mengambil angka yang sesuai dengan pin yang jatuh tadi dan menempelkannya pada papan yang tersedia.

c. Prosedur Permainan bowling

Permainan bowling adalah suatu permainan yang bervariasi. Cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan merobohkan jumlah pin yang ada. Dengan adanya model permainan bowling ini di harapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak tidak membosankan dan dengan adanya permainan ini dalam belajar mengenal angka lebih cepat bisa karena permainan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan mengenal bilangan. Adapun langkah-langkah permainan bowling ini adalah sebagai berikut :

1) Pemain berdiri dari satu hingga dua meter dari deretan tersebut tergantung pada tingkat ketrampilan pemain.
2) Bola digelindingkan dengan tangan kanan dan bola akan menyetuh pin maka pin yang tersentuh bola akan jatuh dan bola yang jatuh akan dihitung jumlahnya.
3) Pemain mengambil angka sesuai dengan jumlah pin yang jatuh dan menempelkan pada papan yang tersedia.
4) Selanjutnya pemain kedua melakukan yang sama apa yang dilakukan oleh pemain pertama dan seterusnya.

2.3. Kerangka Berfikir

Kemampuan mengenal bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep bilangan.Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik dilakukan oleh anak didik. Dalam hal ini sesuai dengan penelitian permaian yang dilakukan adalah permaian bowling. Kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling merangsang anak untuk semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling dapat berkembang dengan baik dan optimal.

III. METODE PENELITIAN

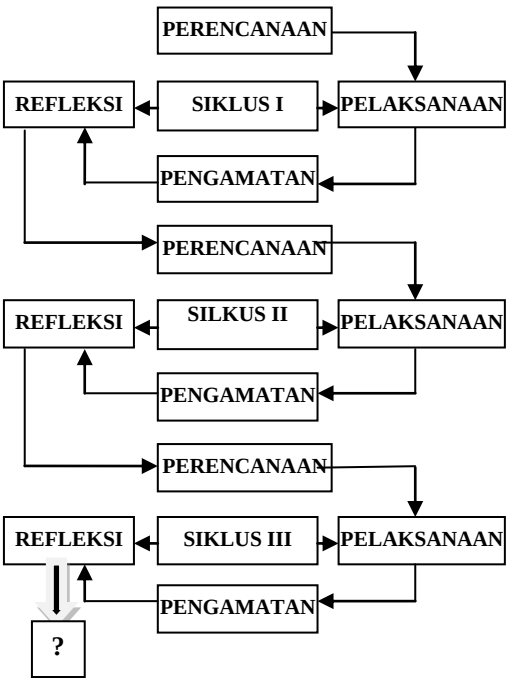
A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kalas ini dilakukan di TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.Penelitian ini dilakukan pada semester II, Sedangkan subyek dari penelitian adalah peserta didik kelompok A, dengan jumlah 20 anak yang terdiri 9 anak laki-laki 11 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin (Kusuma dan Dwitagama, 2010:45). Konsep pokok Penelitian tindakan kelas ini menurut Kurt Lewin terdiri dari tiga siklus dan disetiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observating*) dan refleksi (*reflecting*).

Langkah peneliti dalam setiap siklus dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Tabel 3.1
Tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin (dalam buku Kusuma dan Dwitagama, 2010:45).

Siklus I

a) Tahap perencanaan.
   1) Menentukan permainan pada Siklus I yaitu kegiatan permainan bowling dengan menyiapkan bahan dan alat yang sederhana
   2) Menentukan tempat dan menyiapkan gada atau pin yang bisa ditempeli dengan angka dan menyiapkan bola buat pelemparan bowling. Tidak lupa menyiapkan papan panel untuk menempelkan angka.
   3) Membuat RKM dan RKH sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar.
   4) Menyiapkan buku untuk panduan observasi alat penilaian dan lembar kerja siswa.

b) Tahap pelaksanaan.
   1) Anak diajak untuk membuat lingkaran dengan menyanyikan lagu "Lingkaran-lingkaran mari kita buat lingkaran" kemudian dibariskan dengan rapi setelah itu diberi penjelasan cara permainan tersebut yaitu peneliti memberikan penjelasan kepada anak untuk melempar bola dengan menggunakan bola setelah itu anak menempelkan di papan panel yang sudah disiapkan sesuai dengan angka yang telah dijatuhkan pada pin atau gada oleh anak.
   2)Setelah melempar dan menunjukkan angka anak disuruh duduk kembali.

c) Tahap Observasi.
   Hasil dari observasi dapat dilihat apakah anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan ini atau tidak. Peneliti mencatat hasil yang akan dicapai apakah anak bisa atau belum sama sekali.

d) Tahap Refleksi.
   Dengan mengobservasi tahapan implementasi dan mengadakan evaluasi maka hasilnya dapat dianalisis untuk menentukan apakah siklus berikutnya perlu dikaitkan.

Siklus II

a) Tahap Rencana Kegiatan.
   1) Menentukan permainan pada Siklus II yaitu kegiatan permainan bowling dengan menyiapkan bahan dan alat yang
   2)Menentukan tempat dan menyiapkan gada atau pin untuk bermain anak yang bisa ditempeli dengan angka dan menyiapkan bola bowling tidak lupa menyiapkan papan panel untuk menempelkan benda yang berupa gambar buah.
   3) Membuat RKM dan RKH sebagai pedoman kegiatan belajar
   4) Menyiapkan buku untuk panduan observasi alat penilaian dan lembar kerja siswa.

b) Tahap pelaksanaan.

1) Anak diajak membuat lingkaran dengan menyanyikan lagu "Lingkaran-lingkaran mari kita buat lingkaran" kemudian dibariskan dengan rapi, anak diberi penjelasan cara permainan tersebut yaitu peneliti menjelaskan kepada anak untuk melempar bola untuk menjatuhkan pin/gada kemudian anak menempelkan di papan panel yang sudah disiapkan sesuai dengan angka pin yang telah dijatuhkan anak.

2)Setelah melempar dan menunjukkan angka anak disuruh duduk kembali.

c) Tahap Observasi.

Hasil dari observasi Siklus II dapat dilihat apakah anak masih mengalami kesulitan dalam permainan ini atau tidak. Peneliti mencatat hasil yang akan dicapai apakah anak bisa atau belum sama sekali

d) Tahap Refleksi.

Seperti pada Siklus I pada Siklus II ini juga dapat dilakukan analisis hasil pengamatan dan evaluasi serta hasil pelemparan anak. pada Siklus II ini merefleksikan bagaimana hasil dari penelitian tindakan kelas.

3.Siklus III

a) Tahap Rencana Kegiatan.

1) Menentukan permainan pada Siklus III yaitu kegiatan permainan bowling dengan menyiapkan bahan dan alat yang sederhana

2)Menentukan tempat dan menyiapkan gada buat bermain anak yang bisa ditempeli dengan angka dan menyiapkan bola bowling tidak lupa menyiapkan papan panel untuk menempelkan benda yang berupa gambar buah

3)Membuat RKM dan RKH sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar

4) Menyiapkan buku untuk panduan observasi alat penilaian dan lembar kerja anak.

b) Tahap pelaksanaan.

1) Anak diajak membuat lingkaran dengan menyanyikan lagu "Lingkaran-lingkaran mari kita buat lingkaran" kemudian dibariskan dengan rapi, anak diberi penjelasan cara permainan tersebut yaitu peneliti menjelaskan kepada anak untuk melempar bola untuk menjatuhkan pin/gada kemudian anak menempelkan di papan panel yang sudah disiapkan sesuai dengan angka pin yang telah dijatuhkan anak

2) Setelah melempar dan menunjuk angka anak disuruh duduk kembali.

c) Tahap Observasi.

Hasil dari observasi Siklus III dapat dilihat apakah anak masih mengalami kesulitan atau tidak. Peneliti mencatat hasil yang akan dicapai apakah anak bisa atau belum.

d) Tahap Refleksi.

Seperti pada Siklus I, Sikus II pada Siklus III ini juga dapat dilakukan analisis hasil pengamatan dan evaluasi serta hasil pelemparan anak hasil pada Siklus III ini merefleksikan bagaimana hasil dari penelitian tindakan kelas.

C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik dan instrument pengumpulan data di peroleh dengan cara observasi dan unjuk kerja.Selengkapnya akan disajikan sebagai berikut,

1. Jenis Data yang Diperlukan

a) Data tentang kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A TK AisyiyahTawangsariKec.Kedungwaru Kab.Tulungahung.

b)Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen yang Digunakan

a) Data tentang kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A TK AisyiyahTawangsariKec.Kedungwaru Kab.Tulungagung dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrument pedoman/rubric unjuk kerja.

Tabel 3.2
Instrumen Pengumpulan Data
(Alat Penilaian Perkembangan Anak)

No	Keterangan	
1	Subyek yang di nilai	Anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari
2	Kemampuan yang dinilai	Kemampuan mengenal bilangan
3	Indikator	Menunjuk lambang bilangan 1-10
4	Teknik penilaian	Unjuk kerja

5	Prosedur Penilaian	a)guru menyampaikan materi pembelajaran b)guru menunjuk bilangan untuk mengetahui kemapuan anak c)anak diminta untuk menunjukan bilangan yang sudah disiapkan d)guru memberikan penilaian terhadap kemampuan mengenal bilangan
6	Kreteria Penilaian	a)Anak mendapat bintang empat jika lancar dalam menunjuk dan menyebutkan bilangan tanpa dibimbing guru b)Anak mendapat bintang tiga jika lancar dalam menunjuk dan menyebutkan bilangan sedikit dibimbing guru c)Anak mendapat bintang dua jika belum lancar dalam menunjuk dan menyebutkan bilangan d)Anak mendapat bintang satu jika belum dapat menunjuk dan menyebutkan bilangan

b) Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi.

Tabel 3.3 Lembar Proses Pembelajaran.

No	Aspek yang diopservasi	Ya	Tidak	Ketera-ngan
1	Guru melaksanakan kegiatan sesuai rencana	V		
2	Guru menggunakan media	V		
3	Guru melaksanakan penilaian	V		
4	Anak mengikuti pembelajaran dengan senang	V		
5	Anak aktif dalam kegiatan pembelajaran	V		
6	Anak memiliki antusias dalam pembelajaran	V		
7	Anak menunjukkan kreatifitas dalam pembelajaran	V		

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperbolehkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan,tindakan siklus I,tindakan siklus II,dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1,bintang 2,bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus:

$$p = \frac{f}{N} X \ 100\ \%$$

Keterangan:
P : Prosentasi anak yang mendapatkan nilai tertentu.
f : Jumlah anak yang mendapatkan nilai tertentu.

N : Jumlah keseluruan anak (1 kelas).

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

   Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Aisyiyah Tawangsari Kec,kedungwaru Kab,Tulungagung adalah sekolah yang ada di bawah naungan Yayasan Aisyiyah, Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tawangsari merupakan TK yang beralamatkan di JL. KH Abu Mansyur Gang 3 RT 01 Rw 02 Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Jumlah anak didik di Taman Kanak-kanak ini semuanya adalah 100 anak, dimana di bagi menjadi 5 kelompok belajar. Dengan berbasis pada Kurikulum dari Dinas Pendidikan dan Kurikulum dari yayasan Aisyiyah mengembangkan pembelajaran yang berbasis pada ilmu pengetahuan yang modern dan ilmu pengetahuan tentang keislaman, sehingga anak didik selain pandai dalam ilmu pengetahuan umum juga pandai dalam ilmu pengetahuan keagamaan. TK Aisyiyah Tawangsari terdiri dari Kelompok A , B dan kelompok bermain.

Peneliti memilih TK Aisyiyah ini karena selain peneliti menjadi guru di TK Aisyiyah Tawangsari ini juga melihat dari perkembangan dalam kemampuan mengenal bilangan di Taman Kanak-kanak masih belum sepenuhnya terwujud pada anak khususnya kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Pembelajaran pengenalan bilangan di TK Aiyiyah Tawangsari masih banyak ditemui peserta didik yang memiliki kemampuan membilang rendah. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan anak pada tugas membilang.

B. Deskripsi Temuan Penelitin

Perkembangan kognitif anak terhitung masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari observasi hasil perkembangan dimana anak masih banyak mengalami kesulitan pada waktu mengenal bilangan. Setiap hari anak untuk menyebutkan bilangan dari 1-20 sudah bisa namun untuk menghubungkan angka dengan lambang bilangan yang melambangkannya masih sangat kesulitan karena dalam pengenalan angka anak masih sangat rendah. Kemampuan menghitung jumlah bilangan juga masih mengalami kesulitan.Dengan adanya permainan bowling ini bisa mempermudah anak dalam proses pembelajaran mengenal bilangan dan menghitung jumlah bilangan.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I, II, III

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Merumuskan tujuan perbaikan kegiatan, meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling.
2. Membuat RKM dan RKH yang telah ditandatangani oleh Kepala Sekolah.
3. Mengadakan diskuksi dengan teman sejawat
4. Merencanakan pengelolaan kelas.
5. Merencanakan langkah-langkah perbaikan
6. Menyediakan alat-alat dan bahan yang mendukung perbaikan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bowling.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2015 dikelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung dengan materi/tema Rekerasi membahas macam-macam alat transportasi darat.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain bowling di TK Aisyiyah Tawangsari sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal + 30 menit
   a) Do'a masuk ruangan dipandu oleh guru.
   b) Mengecek kehadiran murid

c) Bercakap-cakap menyebutkan macam-macam alat transportasi

2. Kegiatan Inti + 60 menit

Meliputi pemberian tugas dan praktek langsung, dimana guru meminta anak melakukan gerak praktek langsung adapun langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut :

a) Peneliti (guru) memperlihatkan alat peraga yang akan digunakan yaitu bola kecil, pin/gada dan kain panel buat menempel.
b) Peneliti menunjukkan langkah-langkah cara bemain bowling.
c) Peneliti mendemonstrasikan di depan kelas kegiatan bermain bowling
d) Peneliti mengamati anak yang sedang melaksanakan kegiatan dan memberikan pertanyaan kepada anak tentang mengenal bilangan, warna dan ukuran.
e) Peneliti membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam Bermain bowling.
f)Peneliti mengevaluasi kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui kegiatan bermain bowling.
g) Obsever/pengamat mengamati peneliti untuk kegiatan pembelajaran.
h) Obsever/pengamat memberi nilai dilembar penilaian peneliti (guru).

3. Istirahat + 30 menit

a) Anak mencuci dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
b) Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan.
c) Anak makan bekal yang dibawa dari rumah.
d)Anakmembereskan perlengkapan makan
e) Anak bermain dengan alat permainan yang ada sesuai dengan minatnya.

4. Kegiatan Akhir + 30 menit

a) Menyanyi lagu alat transportasi
b) Mengulas kegiatan hari ini
d) Do'a,salam, pulang

c. Observasi

Selama proses pembelajaran, pengamat melakukan pengamatan aktivitas anak dan guru, hambatan yang muncul baik dilakukan oleh guru maupun anak. Aspek aktivitas guru dan anak yang diamati adalah aktivitas pada saat proses pembelajaran berlangsung

Sedangkan untuk hasil penilaian perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak didik kelompok A TK Aisyiyah Tawangsari Kec,Kedungwaru Kab, Tulungagung adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Nilai Hasil Pra Tindakan

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				NILAI
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1	Amalia			v		3
2	Andhika		v			2
3	Ardanis		v			2
4	Bianca			v		3
5	Deka			v		3
6	Favian		v			2
7	Fikri		v			2
8	Meisya	v				1
9	M. Berwyn		v			2
10	M.Andrey		v			2
11	M.Noval			v		3
12	Nafitagia		v			2
13	Nindy		v			2
14	Nur azizah		v			2
15	Jsalis			v		3
16	Yunus R		v			2
17	Zalfa A		v			2
18	Avrilia		v			2
19	Mirzakia	v				1
20	Rafi Dhiya	v				1
	Jumlah	3	12	5		20
	Prosentasi	15 %	60 %	25%		25%

d. Refleksi Siklus I

Dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I, kegiatan ini masih perlu pengulangan karena belum sesuai yang diharapkan dan belum mencapai target. Dalam pengenalan bilangan anak masih mengalami kesulitan karena ada anak yang dalam berhitung menggunakan jari saja menyebutkan angka

tidak sesuai dengan jari yang dilipat anak banyak anak yang masih begitu di karenakan anak masih tergesa-gesa belum bisa konsentrasi dengan baik

abel 3.6 Nilai Hasil Siklus I

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				NILAI
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1	Amalia			v		3
2	Andhika		v			2
3	Ardanis		v			2
4	Bianca			v		3
5	Deka			v		3
6	Favian		v			2
7	Fikri		v			2
8	Meisya	v				1
9	M. Berwyn		v			2
10	M.Andrey		v			2
11	M.Noval			v		3
12	Nafitagia		v			2
13	Nindy		v			2
14	Nur azizah		v			2
15	Jsalis			v		3
16	Yunus R		v			2
17	Zalfa A		v			2
18	Avrilia		v			2
19	Mirzakia	v				1
20	Rafi Dhiya	v				1
	Jumlah	3	12	5		20
	Prosentasi	15 %	60 %	25%		25%

e. Refleksi Siklus I

Dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I, kegiatan ini masih perlu pengulangan karena belum sesuai yang diharapkan dan belum mencapai target. Dalam pengenalan bilangan anak masih mengalami kesulitan karena ada anak yang dalam berhitung menggunakan jari saja menyebutkan angka tidak sesuai dengan jari yang dilipat anak banyak anak yang masih begitu di karenakan anak masih tergesa-gesa belum bisa konsentrasi dengan baik

Tabel 3.6 Nilai Hasil Siklus II

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				NILAI
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1	Amalia			v		3
2	Andhika		v			2
3	Ardanis		v			2
4	Bianca			v		3
5	Deka			v		3
6	Favian		v			2
7	Fikri		v			2
8	Meisya	v				1
9	M. Berwyn		v			2
10	M.Andrey		v			2
11	M.Noval			v		3
12	Nafitagia		v			2
13	Nindy		v			2
14	Nur azizah		v			2
15	Jsalis			v		3
16	Yunus R		v			2
17	Zalfa A		v			2
18	Avrilia		v			2
19	Mirzakia	v				1
20	Rafi Dhiya	v				1
	Jumlah	3	12	5		20
	Prosentasi	15 %	60 %	25%		25%

f. Refleksi Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini didapatkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan sudah meningkat namun belum mencapai target yang telah ditentukan. Refleksi siklus II penelitian ini masih termasuk kategori cukup yaitu menghasilkan prosentase sebesar 50% belum sesuai dengan target yang diharapkan sebesar 80% maka peneliti melakukan rencana ulang pembelajaran disiklus III semoga pembelajaran disiklus tiga ini bisa meningkat lebih baik.

Tabel 3.6 Nilai Hasil Siklus III

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				NILAI
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1	Amalia			v		3
2	Andhika		v			2
3	Ardanis		v			2
4	Bianca			v		3
5	Deka			v		3
6	Favian		v			2
7	Fikri		v			2
8	Meisya	v				1
9	M. Berwyn		v			2
10	M.Andrey		v			2
11	M.Noval			v		3
12	Nafitagia		v			2
13	Nindy		v			2
14	Nur azizah		v			2
15	Jsalis			v		3
16	Yunus R		v			2
17	Zalfa A		v			2
18	Avrilia		v			2
19	Mirzakia	v				1
20	Rafi Dhiya	v				1
	Jumlah	3	12	5		20
	Prosentasi	15 %	60 %	25%		25%

g. Refleksi Siklus III

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus III ini didapatkan bahwa kemampuan anak dalam penilaian ini sudah meningkat sesuai dengan yang telah ditargetkan yaitu 80% dengan hasil yang melebihi batas dengan kemampuan konsep penjumlahan dan konsep pengurangan anak bisa melakukan dengan baik.

Pada penelitian siklus III tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif menggunakan media bowling sudah baik sekali karena mencapai 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa penelitian ini melebihi standar minimal penelitian. Hal ini dengan kegiatan bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Tawangsari

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Siklus I

Pembelajaran yang di lakukan pada siklus I telah mengalami peningkatan.

2. Silkus II

Pada tahap siklus II daya konsentrasi anak mulai meningkat karena pembelajaranya lebih meningkat.

3. Siklus III

Secara umum,siswa sudah dapat memahami materi yang sudah disampaikan oleh peneliti, Dengan peningkatan hasil ketuntasan diatas 80% menunjukkan adanya keberhasilan dalam penelitian.

Dari keseluruan data yang diperileh maka dengan demikian bipotesis yang berbunyi "Permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bilangan dapat diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada Bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Anak belum memiliki kemampuam yang optimal dalam mengenal konsep bilangan.
2. Agar tujuan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat meningkat maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi
3. Rancangan penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.
4. Melalui Permainan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak khususnya pada kelompok A TK Aisyiyah tawangsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak pada siklus I siklus II dan siklus III dan setiap aspek sudah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga penelitian ini tidak perlu di lanjutkan lagi.

B. Saran-saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut:

1. Bagi guru : Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak, hendaknya guru lebih kreatif dan inovatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran bisa tercapai.
2. Bagi sekolah : Untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran sebaiknya sekolah menfasilitasi media yang dibutuhkan oleh guru supaya lebih kreatif dan inovatif agar dapat menunjang perkembangan anak.
4. Bagi peneliti : Lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alimin (1996). *Pengajaran Remidial Berhitung pada Anak Belajar* di Sekolah Dasar Jakarta: PT. Mandiri.

2. Apriani (2010). *Penerapan Permainan Bowlling Adaptif dalam Meningkatkan Bilangan 1 – 10 pada Anak Tuna Rungu TK I SLB. Bandung*: B Prima Bakti.

3. Arsyad (2007*). Media Pembelajaran Jakarta:* PT Raja Grafindo Persada
4. Depdiknas (2003: UUNomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Jakarta)

5. Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak (Jilid 1 Edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga.

6. Igak, Kuswaya. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta*: Universitas Terbuka.

7. Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. *Jakarta* : PT Indeks.

8. Mayke S. Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

9. Prabowo.(2000). *Pembelajaran Terpadu Sekolah Dasar*.Unesa:LPM Unesa.

10. Runtukahu, T. (1996). *Pembelajaran Matematika bagi Anak Kesulitan Belajar. Depdikbit* Dirjen *Dikti* : Jakarta.
11. Santrock J.W. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta. PT Gelora Aksara Pratama.

12. Supartini. T.(2009). *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK melalui Permainan Matematika*. Jakarta. PT. Remaja Rodaskarya.

13. Susanto. A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar dalam berbagai Aspek*. Jakarta. Kencana Prenada Group.

14. Trianto. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK / RA dan Anak Usia Kelas Awal SD / MI*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.

sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Bowling.

Sumber:http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2184204 pengertiankemampuan-kognitif/#ixzz1pf1581NW.

Sumber: (http://hidayatsoeryana.wordpress.com).

Sumber: (http://WWW.bahtera.org/kateglo/?mod=dictionari&action= bowling).