

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK B KB LESTARI KARANGBANGUN

Siti Nur Hayati AR. Koesdyantho

Universitas Slamet Riyadi

Jl Sumpah Pemuda No.18 Kadipiro, Surakarta

Email: Sitinurh@unisri.ac.id

Abstract: This study aims to improve the ability to recognize the number of children through bowling game group B KB Lestari Karangbangun. This research is a classroom actionresearch research. Subjects in the study were 8 children, consisting of 7 boys and 1 girl. Methods of data collection used are observation, documentation and interviews. Research instruments using observation guides, data analysis techniques using comparative descriptive and critical analysis, the indicator of success is defined that if at least 80% of 8 children have the ability to recognize numbers with criteria according to expectations or develop very good. The results showed that the technique of playing bowling can improve the ability to recognize the number of children of Group B KB Lestari Karangbangun, This is evidenced by the achievement of the ability to recognize and count the number of children who develop very well. Increasing the ability to recognize the number of children can be seen in pratindakan research results obtained 25% or 2 children of 8 children are on the criteria evolve as expected. In the first cycle obtained 37.5%, children know the number and 62.5% to calculate the numbers are on the criteria evolved as expected. In the second cycle obtained 81.25% to recognize the numbers and 87.5% to calculate the numbers are on the criteria developed very well.

Keywords: Ability to recognize numbers, bowling games, Group B

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan bowling kelompok B KB Lestari Karangbangun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan `kelas (*classroom actionresearch*). Subjek dalam penelitian adalah 8 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan panduan observasi, teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif dan analisis kritis, indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 80% dari 8 anak memiliki kemampuan mengenal bilangan dengan kriteria sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak Kelompok B KB Lestari Karangbangun, Hal ini dibuktikan pencapaian kemampuan mengenal dan menghitung bilangan anak yang berkembang sangat baik. Peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak dapat dilihat pada hasil penelitian pratindakan diperoleh 25% atau 2 anak dari 8 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus I diperoleh 37,5%, anak mengenal angka dan 62,5 % untuk menghitung bilangan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus II diperoleh 81,25% untuk mengenal angka dan 87,5% untuk menghitung bilangan berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Kata kunci: Kemampuan mengenal bilangan, permainan bowling, Kelompok B

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di KB Lestari Karangbangun Kelompok B Tahun Pelajaran 2015/2016. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang

memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016. Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada

pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Sehingga ini membuat anak menjadi tidak tertarik dan cepat bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di KB tersebut, dapat dilihat bahwa dari 8 siswa kelompok B yang sudah mengenal bilangan hanya 2 siswa (25%), dan sisanya sebanyak 6 siswa (75%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016, penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara langsung mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bowling sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia dini dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan Masalah

Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 anak kelompok B di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan permainan bowling ?

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 anak kelompok B di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Agar hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui metode permainan bowling pada kelompok B di KB Lestari Karangbangun Tahun

Pelajaran 2015/2016 ini akan memberikan sumbangan pada khasanah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran di PAUD.

- b. Agar dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk guru

Dalam proses pelaksanaan PTK berlangsung akan meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelompok B KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 .

b. Manfaat bagi anak

Diperkirakan anak-anak akan mendapat hasil yaitu kemampuan anak dalam mengenal angka akan meningkat.

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Deskripsi Teori

1. Kemampuan mengenal bilangan

Menurut Munandar dalam Ahmad Susanto (2012: 97) “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Dengan kata lain kemampuan ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan.

Kemampuan atau skill ialah kesanggupan atau keadaan seseorang ketika orang tersebut dapat melakukan tugas atau kegiatan yang dilakukannya baik itu merupakan bawaan sejak lahir maupun hasil dari pembiasaan dan pelatihan.

Menurut Agung Triharso (2013:48) manfaat pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak usia TK adalah:

1. Menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar
2. menghindari ketakutan matematika sejak awal
3. membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain

2. Bermain Bowling

Dworetzky dalam Isjoni (2014:87) bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih di tekankan pada caranya dari pada hasil yang di peroleh dari kegiatan itu.

Sehingga dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang di senangi oleh anak .anak-anak dan dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar bagi anak.

Bowling adalah suatu jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melempar bola dengan tangan. Cara menggelindingkan bola dalam lane tidak diatur secara khusus, selama bola dilempar dengan posisi pemain tidak melewati garis batas. Melempar bola bowling boleh menggunakan satu tangan maupun dua tangan, tetapi umumnya bola dipegang dengan menggunakan satu tangan dimana jari tengah,jari manis serta ibu jari dimasukkan kedalam lubang yang ada pada bola, sementara tangan yang satunya digunakan untuk menopang berat bola. (<http://tifani.cihuy.blogspot.com/2012/09/b..>)

Sehingga dari beberapa pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan bowling ialah suatu permainan atau olah raga melempar atau menggelindingkan bola kearah pin yang disusun.

Permainan bowling dapat dikemas menjadi permainan yang sederhana dan dapat dimainkan oleh anak usia dini. (Maimunah Hasan, 2010: 340). Dari pendapat diatas maka permainan bowling juga dapat di modifikasi menjadi sebuah permainan yang dapat digunakan untuk mengenal bilangan.

Cara bermain bowling bilangan ialah:

Guru menyediakan peralatan bowling yang terdiri dari bola bowling kecil yang terbuat dari kayu,serta sepuluh pin bowling yang juga terbuat dari kayu. Selain itu guru juga menyediakan gambar bentuk geometri yang telah diberi angka 1-10. Juga menyediakan papan tulis untuk tempat menempel.

Susun pin bowling dengan rapi. kemudian ambil bola bowling kecil yang terbuat dari kayu dan meminta anak untuk menggelindingkan bola tersebut kearah pin sampai merobohkan pin tersebut, kemudian minta anak untuk menghitung pin yang roboh. Setelah itu minta anak mengambil angka yang tertulis pada bentuk geometri lalu meminta

anak untuk menempelkannya pada papan tulis.

3. Anak Kelompok B

Anak kelompok B yang di maksud dalam penelitian ini ialah anak Kelompok Bermain Lestari Karangbangan Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berusia 4-5 tahun.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2005: 134) masa perkembangan anak usia 4 – 5 tahun dan perilaku yang di tunjukkan diantaranya:

1) Masa Menjelajah (eksplorasi)

Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dan biarkan anak melakukan *trial* dan *error*, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung

2) Masa Egosentris

Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

3) Masa Pembangkangan

Pada masa ini mereka seringkali bandel, keras kepala, tidak menurut/negatifisme dan melawan atau seringkali marah tanpa alasan

4) Masa Bermain

Melalui bermain anak dapat mengeksplorasi dunianya dan melalui bermain pula rasa keingin tahaun anak dapat berkembang.

5) Masa Peka

Suatu keadaan yng muncul dalam rentan usia 3-5 tahun dimana suatu potensi menunjukkan kepekaan (*sensitif*) untuk berkembang

6) Masa meniru

Pada masa ini proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya tampak semakin meningkat, tidak hanya pada perilaku yang di tunjukkan oleh orang-orang di sekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering di tampilkan di televisi.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 (2014: 15) tentang standar nasional pendidikan anak usia 4-5 tahun mengenai konsep bilangan dan lambang bilangan adalah sebagai berikut:

1) Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10

2) Dapat membilang banyak benda 1-10

3) Dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan untuk melengkapi penelitian ini adalah penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal bilangan yang pernah dilakukan oleh :

Anjrah Herry Yunanto.(2013). Melakukan penelitian berjudul “Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif” hasil penelitiannya, mengapa anak perlu menguasai ketrampilan berhitung ? karena : Kemampuan kognitif mengenal angka dan berhitung sangat penting bagi anak karena untuk pembentukan cara berfikir anak dan bersifat sebagai pengetahuan. Media bowling dapat memberikan efek terhadap kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan pembelajaran permainan bowling aritmatika dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, mengenal konsep ukuran, konsep warna, penjumlahan dan pengurangan secara sederhana.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B KB Lestari Karangbangun. Penelitian ini berlangsung selama 1,5 bulan, yaitu pada bulan Mei – bulan Juni 2016.

Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok B KB Lestari Karangbangun. Kecamatan jumapolo, Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Dengan Jumlah anak yang diteliti yaitu 8 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki anak dan 1 anak perempuan.

Data dan sumber data

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang kemampuan anak kelompok B KB Lestari, Karangbangun dalam mengenal angka 1-10.

Masing-masing data diperoleh melalui teknik berikut :

1. Informan atau narasumber, yaitu anak kelompok B KB Lestari, Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 sejumlah 8 anak.

2. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktifitas pembelajaran di ruang kelas kelompok B KB Lestari

Karangbangun, Kec. Jumapolo, Kab. Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

3. Lembar kerja, kurikulum RKH dan buku penilaian tentang kemampuan anak dalam mengenal bilangan

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi yang bersifat partisipatif, peneliti ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh observer, sehingga diharapkan tidak terjadi sikap atau perilaku yang dibuat-buat. Sedangkan yang diobservasi dalam penelitian ini adalah segala hal yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui permainan bowling.

2. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.

3. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan jalan atau cara berdialog langsung dengan para responden secara lisan berdasarkan hasil pengamatan dikelas selama proses belajar mengajar berlangsung untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi serta memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Validitas Data

Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data antara lain adalah *Triangulasi* dan review informan kunci (*key informan Review*).

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (moleong, 2002: 178). Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan

Triangulasi metode, yaitu dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda (Raharjo, dalam Gunawan, 2014: 220). *Triangulasi* ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data misal, untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran mengenal bilangan dan faktor-faktor penyebabnya, peneliti melakukan hal-hal berikut :

Melakukan wawancara dengan observer untuk mengetahui pandangan guru tentang hambatan-hambatan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran mengenal bilangan, alat peraga yang digunakan, metode pembelajaran yang selama ini dilakukan, penilaian yang dilakukan guru dan sebagainya.

Mendemonstrasikan proses kegiatan mengenal bilangan dengan menggunakan permainan bowling dan selanjutnya mengamati kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan oleh anak untuk mengidentifikasi masalah.

Teknik Analisis Data

1. Teknik deskriptif komparatif

Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yaitu dengan membandingkan hasil antar siklus.

Rumus yang digunakan untuk teknik analisis data ini adalah Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar (2006 : 74) :

$$F (\%) = \frac{F(\text{abs}) \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

F (%) = frekuensi yang sedang di cari persentasinya

F (abs) = frekuensi absolut

N = Jumlah responden (anak didik)

2. Teknik analisis Kritis

Teknik analisis kritis, yakni mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya. Setelah kondisi awal kemampuan mengenal bilangan melalui metode bermain bowling siswa diketahui, peneliti bersama kolaborasi merencanakan

siklus tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Setiap siklus berakhir, hingga diketahui adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui metode bermain bowling.

Indikator Kinerja dan Kriteria Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan evaluasi secara menyeluruh. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat dicermati melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan serta keberhasilan belajar anak adalah sejauh mana anak dapat menghitung benda-benda disekitarnya dengan benar serta dapat mengenali dan menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar.

Kriteria Keberhasilan

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah anak yang mampu mengenal angka dan menghitung bilangan dengan menggunakan metode permainan bowling diatas 80%. Dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika jumlah anak yang paham atau mengenal angka dan menghitung bilangan ditambah jumlah anak yang sangat mengenal angka dan dapat menghitung bilangan di atas 80%.

Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* merupakan suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Suharsimi Arikunto dan Suhardjono, dkk (2010 :16)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar anak pada kemampuan mengenal bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling menunjukkan bahwa pada kemampuan awal anak masih tergolong rendah yakni dari 8 anak yang diteliti baru 2

anak atau 25% yang mampu mengenal dan menghafal bilangan (angka) dengan baik. sedangkan pada pelaksanaan tindakan pada siklus I dari hasil pengamatan/observasi diperoleh data sebagai berikut: 37.5% anak telah dapat mengenal angka dengan benar dan lancar dan untuk menghitung bilangan perolehan nilainya ialah 62,5 %.sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal karena dalam pelaksanaan siklus I terdapat kelemahan-kelemahan. Kelemahan tersebut adalah:

- 1) Anak masih baru mengenal alat yang digunakan.
- 2) Anak masih berbicara sendiri.
- 3) Anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 4) Masih banyak anak yang berebut untuk bermain lebih dulu

Berpijak dari kegagalan yang terjadi pada siklus I maka peneliti berusaha mengadakan perencanaan kembali dan melakukan perbaikan terhadap permainan dalam pemberian tindakan pada siklus II. Pemberian tindakan siklus II dilakukan beberapa perbaikan, antara lain:

- 1) Anak diberi kesempatan terlebih dahulu untuk mengenali alat yang digunakan.
- 2) Anak dilibatkan dalam pemberian contoh permainan bowling.
- 3) Penjelasan guru disampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami anak.

Dengan adanya perbaikan dalam siklus II hasil yang dicapai cukup memuaskan. Adanya perubahan nilai yang signifikan terhadap masing-masing anak pada siklus II yakni rata-rata anak memperoleh prosentase 81.25% untuk mengenal angka dan 87.5% untuk menghitung bilangan.

Peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan bowling dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Hasil Persentase (%) Siklus I dan II

Siklus	Persentase		Hasil Nilai
	Mengena l angka	Menghitung bilangan	
Siklus I	37.5 %	62,5 %	Belum berhasil
Siklus II	81,25 %	87, 5 %	Berhasil

Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran tentang pengenalan bilangan 1-10 yang dilakukan oleh peneliti di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 berjalan cukup lancar dan dapat dikatakan berhasil sesuai dengan perencanaan, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan disetiap pertemuan.

Pada siklus I kemampuan mengenal bilangan anak mengalami peningkatan yaitu 37,5 % untuk mengenal angka dan 62,5 % menghitung bilangan. berdasar data diatas masih diperlukan tindakan selanjutnya karena belum mencapai kriteria indikator keberhasilan yaitu 80 % untuk mengenal angka dan 80 % untuk menghitung bilangan dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Kendala yang dihadapi pada siklus I ialah dikarenakan masih ada anak masih berbicara sendiri dan anak kurang memperhatikan penjelasan guru, anak masih malu ketika diminta untuk memperagakan, masih ada anak yang berebut ketika akan bermain bowling.

Berdasar kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I maka peneliti dan teman sejawat berdiskusi dan merencanakan kembali serta melakukan perbaikan terhadap permainan dalam pemberian tindakan pada siklus II yaitu:

- 1) Anak diberi kesempatan terlebih dahulu untuk mengenali alat yang digunakan.
- 2) Anak dilibatkan dalam pemberian contoh permainan bowling.
- 3) Penjelasan guru disampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami anak

Setelah melakukan perbaikan tindakan pada siklus II , dapat diketahui adanya peningkatan yang signifikan dibuktikan dari data observasi pelaksanaan tindakan siklus II yaitu 81,25 % untuk kemampuan mengenal angka dan 87,5 % untuk kemampuan menghitung bilangan. sehingga penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada kelompok B KB Lestari Karangbangun tahun pelajaran 2015/2016 ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah di tentukan

yaitu 80 % untuk mengenal angka dan 80% untuk menghitung bilangan.

Salah satu penyebab cepatnya anak dalam belajar mengenal bilangan ini antara lain ialah dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan yang menarik dan menyenangkan. Karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget dalam George S. Morrison (2012 : 69) bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlihat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berfikir dan belajar.

Selain itu menurut Yuliani Nurani Sujiono (2013 : 88) mengungkapkan perlu tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya perhatian anak dapat meningkatkan hasil belajar. Kondisi yang menyenangkan, aman dan nyaman akan mengaktifkan bagian neo-cortex (otak berpikir) dan mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Menurut beberapa pengertian di atas maka menciptakan permainan yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sangat diperlukan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Salah satu permainan yang dapat diterapkan di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016 yaitu permainan Bowling, karena dengan bermain bowling anak dapat belajar mengenal bilangan dengan cara yang menyenangkan.

SIMPULAN

1. Media permainan bowling merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Tingkat keberhasilan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling pada anak kelompok B tergantung pada intensitas pelaksanaan latihan yang dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran pada anak harus dilakukan secara berulang-ulang. Dalam penelitian tindakan ini terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak yang ditunjukkan dalam siklus I dan siklus II. Pada siklus I skor rata-rata kemampuan mengenal angka 1-10 dicapai sebesar 37,5% dan 62,5 % untuk menghitung bilangan. Sedangkan pada siklus II skor rata-rata kemampuan mengenal angka 1-10 yang dicapai sebesar 81,25 % dan 87,5% untuk menghitung bilangan. Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10.
3. Metode serta perilaku guru dalam menyampaikan materi merupakan kunci efektifnya proses belajar mengajar di KB Lestari Karangbangun Tahun Pelajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi
- Ahmad Susanto. 2012. *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.
- Anjrah Herry Yunanto. 2013. *Penerapan Metode Bermain Bowling aritmatika*. Di akses tanggal 18 Desember 2015. Diambil dari : <http://lib.unnes.ac.id/18771/1/1601910004.pdf>.
- George S. Morrison. 2012. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : PT Indeks
- Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Imam Gunawan. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara

- Lexy J. Moleong. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maimunah Hasan. 2010. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:
- Suharsimi Arikunto. dan Suharjono dkk. 2009. *penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks .
- Bambang Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia