

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA DI KELOMPOK B1 TAMAN KANAK-KANAK

Desi Sesmita
e-mail: desisesmita2@gmail.com
TK Aisyiyah Padang Bintungan

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu masih banyak anak yang belum mengenal angka dengan baik, anak masih sulit menyebutkan urutan bilangan 1-20. Untuk mengatasi permasalahan ini diterapkan permainan bowling yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung dari anak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 Taman kanak-kanak Aisyiyah Padang Bintungan Kecamatan Koto Baru. Alur penelitian dilakukan dua siklus. Ada 4 tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan perhitungan persentase. Melalui permainan bowling angka dapat meningkatkan pengenalan angka anak, dapat dilihat dari gabungan persentase anak yang memperoleh nilai BSH dan BSB pada siklus I indikator mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 persentase 25% pada siklus II meningkat menjadi 45%. Pada indikator menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada siklus I yang memperoleh nilai BSH dan BSB dengan persentase 20% pada siklus II meningkat menjadi 50%. Pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 pada siklus I yang memperoleh nilai BSH dan BSB dengan persentase 22,5% pada siklus II meningkat menjadi 47,5%.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Bowling, Taman Kanak-Kanak

Abstract

The problem in this study is that there are still many children who do not know numbers well, children still find it difficult to say the order of numbers 1-20. To overcome this problem, a bowling game is implemented which aims to improve children's numeracy skills. This research is a class action research (Classroom Action Research), which is an examination of learning activities in the form of an action. The subjects of this study were group B1 students at Aisyiyah Kindergarten Padang Bintungan, Koto Baru District. The research flow was carried out in two cycles. There are 4 stages carried out namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques used to collect data in this study are: observation techniques and documentation techniques. Data analysis techniques use percentage calculations. Through the number bowling game can improve children's number recognition, it can be seen from the combined percentage of children who get BSH and BSB scores in cycle I the indicator is able to say the number symbols 1-20 the percentage of 25% in cycle II increases to 45%. The indicator shows the number symbols 1-20 in cycle I which obtain BSH and BSB values with a percentage of 20% in cycle II increasing to 50%. In the indicator matching number symbols with objects up to 20 in cycle I which obtained BSH and BSB scores with a percentage of 22.5% in cycle II increased to 47.5%.

Keywords: Numeracy Skills, Bowling Game, Kindergarten

Pendahuluan

Anak usia dini, kadang-kadang disebut sebagai "zaman keemasan", adalah waktu antara kelahiran dan usia enam tahun (Darmanto et al., 2019). Anak-anak sangat rentan terhadap setiap efek yang ditawarkan oleh lingkungan mereka saat ini. Anak-anak mewakili generasi penerus dalam sebuah keluarga sekaligus pemimpin masa depan suatu Negara. Dengan kata lain, seberapa baik anak-anak didik sejak usia dini akan berdampak besar bagi masa depan Negara (Ketut Sudarsana, 2017). Kurikulum mencakup instruksi untuk mengembangkan program instruksional untuk digunakan di taman kanak-kanak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenis pendidikan formal, berdasarkan Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berikut ini dinyatakan:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar bagi enam (6) perkembangan, meliputi agama dan moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Damanik et al., 2021). Sesuai dengan kekhasan dan tahapan perkembangannya menurut pada kelompok usia yang dilalui anak usia dini, sebagaimana tertuang dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini benar karena salah satu jenis pendidikan yang menitikberatkan pada penetapan landasan bagi enam (6) pengembangan tersebut adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk pengembangan kepribadian anak-anak serta untuk mempersiapkan mereka untuk tingkat kelas berikutnya. Lingkungan rumah, yang berskala kecil, dan masyarakat yang lebih besar, yang diwakili oleh sekolah dasar dan pengaturan lainnya, dihubungkan oleh pendidikan anak usia dini (Harahap, 2021).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Sulaiman et al., 2019), perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak pada usia 5 sampai dengan 6 tahun adalah sebagai berikut: (1) menyebutkan lambang angka 1 sampai dengan 10; (2) menggunakan simbol angka untuk menghitung; dan (3) mencocokkan angka dengan simbol angka; (4) mengenal berbagai lambang vokal dan konsonan; dan (5). Instruksi membaca membutuhkan pengembangan keterampilan ini. Kemampuan ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan hidup sehari-hari, serta bertindak sebagai dasar untuk meningkatkan keterampilan matematika anak-anak dan mempersiapkan mereka untuk sekolah dasar.

Berdasarkan observasi pertama peneliti yang dilakukan antara tanggal 19-23 Juli 2021 di TK Kelompok B1 Aisyiyah Padang Bintungan, Kabupaten Dharmasraya, ditemukan masih banyak anak yang belum mampu mengenal angka. Dari total 20, 17 dari anak-anak tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana angka terbentuk. Anak-anak masih kesulitan mengingat urutan angka 1–20, mereka tidak dapat memasang simbol angka dengan hal-hal yang sesuai dengan angka tersebut, mereka tidak dapat mengenali simbol angka 1–20, dan mereka tidak dapat mengenali angka itu sendiri.

Beberapa faktor yang menyebabkan adanya masalah ini antara lain sarana dan prasarana yang kurang memadai, kurangnya kreativitas guru dalam pemanfaatan barang bekas untuk pembuatan media

permainan, dan kurangnya kemampuan guru. untuk merancang bentuk permainan. Karena pemilihan guru terhadap materi pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi, anak lebih cenderung kehilangan minat dalam kegiatan belajar berhitung. Anak-anak lebih mudah bosan sebagai akibat dari ini. Kapasitas belajar anak berkurang karena mereka memilih untuk melakukan kegiatan lain atau bercerita.

Banyak konsep penting yang dapat dipelajari dan dikuasai sepanjang tahun-tahun pembentukan kehidupan melalui bermain. Mulai usia dini, anak-anak perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang berbagai konsep, termasuk angka, warna, ukuran, dan bentuk, antara lain (Putri, 2021). Berpartisipasi dalam kegiatan bermain memungkinkan seseorang untuk belajar tentang konsep-konsep ini dengan cara yang jauh lebih langsung. Meskipun anak-anak taman kanak-kanak memiliki rentang perhatian yang pendek, mereka tetap sulit untuk dididik dengan cara yang bermakna. Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan anak dalam berpikir abstrak maupun berpikir konkret. Olahraga dan permainan adalah kegiatan tambahan yang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Nurlaili, 2018).

Berdasarkan permasalahan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan *Bowling* Angka di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Bintungan Kabupaten Dharmasraya”. Harapan peneliti dengan permainan ini pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu yaitu mulai tanggal 11 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 20 Oktober 2021. Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan tanggal 11 Oktober 2021, Pertemuan II tanggal 12 Oktober 2021 dan pertemuan III tanggal 13 Oktober 2021. Pada Siklus II yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan I tanggal 18 Oktober 2021, pertemuan II tanggal 19 Oktober 2021 dan pertemuan III tanggal 20 Oktober 2021.

Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Padang Bintungan Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mengikuti penelitian ini selama tahun ajaran 2021–2022. Ada total dua puluh anak, sepuluh diantaranya laki-laki dan sepuluh di antaranya perempuan. Faktor utama dalam menentukan subjek penelitian adalah peneliti juga mengajar di kelompok B1, menjadikannya peserta aktif dalam proses penelitian.

Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Untuk penyelidikan, teknik kuantitatif digunakan. Analisis deskriptif dapat digunakan untuk data kuantitatif (nilai hasil belajar anak), menurut Kunandar (2011: 128). Dalam pemeriksaan khusus ini, peneliti yang bersangkutan menggunakan statistik deskriptif. Memperhitungkan mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar, dan hal-hal lain yang sebanding. Kesimpulan bahwa pendekatan kuantitatif adalah cara perolehan pengetahuan yang menggunakan data numerik sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi tentang subjek yang kita minati untuk dipelajari lebih lanjut adalah salah satu yang mungkin dicapai.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut (Arikunto, 2014) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) “merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

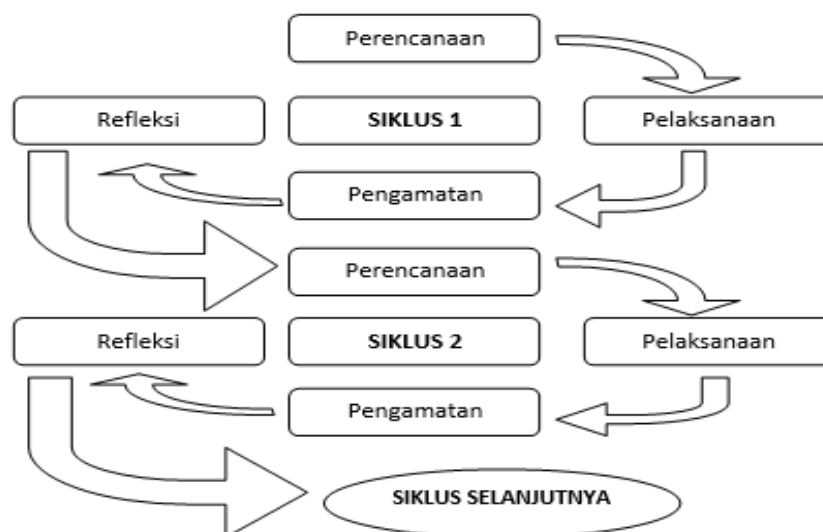
3. Alur Penelitian

Pembelajaran diharapkan berlangsung dalam dua siklus, dimulai dengan siklus I. Siklus II akan dilaksanakan jika siklus I tidak berhasil untuk mengatasi atau menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

(Ana, 2019) model tindakan dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan
Peneliti membuat instrumen observasi untuk membantu mereka selama tahap menyusun desain ini dengan terlebih dahulu menentukan titik atau fokus peristiwa yang memerlukan perhatian khusus untuk diamati.
2. Pelaksanaan
Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi, rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas.
3. Pengamatan
kegiatan yang dilakukan oleh pengamat yang berhubungan dengan pengamatan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan yang dilakukan. Peneliti sekarang memiliki kesempatan untuk membuat catatan singkat tentang apa yang terjadi untuk mengumpulkan data yang tepat untuk digunakan pada langkah prosedur berikutnya..
4. Refleksi
tindakan yang diambil dalam upaya untuk membatalkan apa yang telah dilakukan. Setelah menyelesaikan tindakan, peneliti harus terlibat dalam kegiatan reflektif ini untuk berbicara tentang bagaimana rencana tindakan itu dilakukan. Sangat tepat untuk melakukannya.

Prosedur pelaksanaan PTK menurut Arikunto (2014:16) sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian

Jika siklus pertama prosedur penelitian yang dimaksudkan untuk dilakukan dalam dua siklus tidak berhasil, siklus kedua akan dilakukan, dan seterusnya, sampai masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran teratasi atau terpecahkan. Merencanakan, melaksanakan penelitian, menafsirkan temuan, dan mencapai kesimpulan adalah empat tahap utama dalam melakukan penelitian..

Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Data

Data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang peneliti kumpulkan langsung dari murid Taman Kanak-kanak Aisyiyah Padang Bintungan Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang sekaligus menjadi sumber data dari penelitian ini.

2. Teknik pengumpulan Data

Dalam proyek penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan prosedur dokumentasi.

a. Teknik Observasi

Berdasarkan pengamatan dekat anak-anak yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, data untuk evaluasi observasional diisi. Cara untuk mendapatkan informasi untuk penilaian adalah melalui observasi. Dalam kegiatan khusus ini, saya melihat yang berikut:

- a. Anak dapat menunjukan lambang bilangan 1 sampai dengan 20
 - b. Anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.
 - c. Anak dapat mengurutkan bilangan dari 1 sampai dengan 20
- b. Teknik dokumentasi

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Untuk itu diperlukan penelusuran melalui arsip dan arsip baik yang ada di dalam maupun di luar lembaga akademik. Dokumentasi dari kategori berikut dapat dikumpulkan selama tindakan khusus ini:

- a. Catatan tentang keterlibatan anak dalam kegiatan.
- b. Foto anak saat melakukan permainan *bowling* angka.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat pada akhir penelitian dalam pembelajaran. Kriteria penilaian adalah:

- 1) BSB : Berkembang Sangat Baik, anak mampu melakukan kegiatan tanpa dibantu.
- 2) BSH : Berkembang Sesuai Harapan, anak mampu melakukan kegiatan tapi masih dibantu.
- 3) MB : Mulai Berkembang, anak mampu tapi sering dibantu.
- 4) BB : Belum Berkembang, anak tidak mampu sama sekali.

Adapun nilai dari masing-masing kriteria dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1 Kriteria Ketuntasan Minimum Perkembangan Anak

No	Kriteria	Nilai
1	BSB	4
2	BSH	3
3	MB	2
4	BB	1

Apabila keberhasilan untuk masing-masing kriteria lebih dari 70%, maka siklus tidak dilanjutkan dan sebaliknya, jika keberhasilan masing-masing kriteria dibawah 70%, maka siklus harus dilanjutkan.

Teknik Analisis Data

Perhitungan persentase keberhasilan anak pada masing-masing kriteria dihitung menggunakan persamaan berikut

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

P_i = Persentase keberhasilan pada kriteria i

f = Jumlah siswa yang berada pada kriteria BSB dan BSH

n = Jumlah anak dalam suatu kelas

Hasil Penelitian

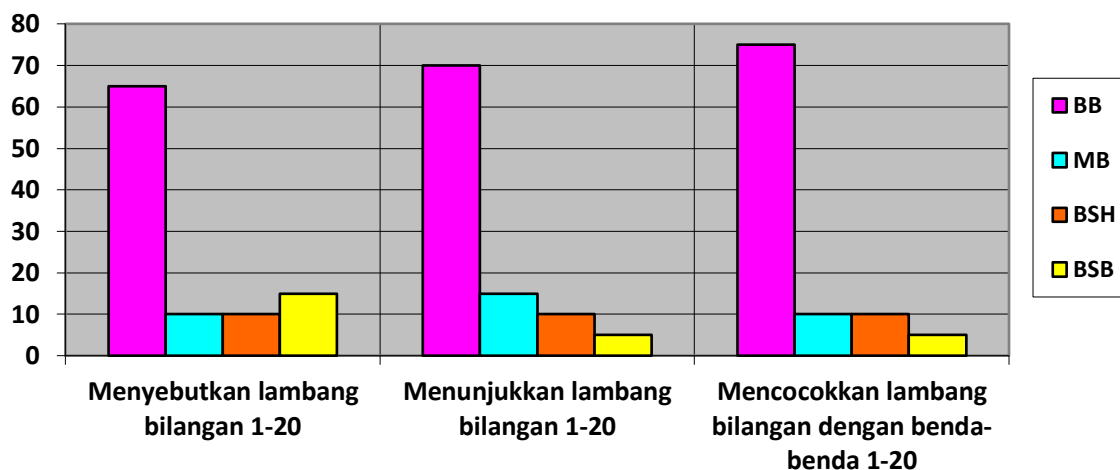
Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti dari kelompok B1 TK Aisyiyah Padang Bintungan Dharmasraya bekerja sama dengan peneliti lain. Sebelum penelitian dilakukan, kemampuan pengenalan angka anak belum terlalu baik. Terbukti bahwa sebagian besar anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20, menunjukkan lambang bilangan 1–20, dan membuat hubungan antara lambang bilangan dan benda hingga bilangan 20. Periksa tabel 4.1 untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 2
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka Kondisi Awal (sebelum tindakan)

Indikator		Penilaian								Jlh anak
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
Menyebutkan lambang bilangan 1-20		13	65	2	10	2	10	3	15	20 orang
Menunjuk lambang bilangan 1-20		14	70	3	15	2	10	1	5	20 orang
Mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20		15	75	2	10	2	10	1	5	20 orang
Rata-rata		70		11,7		10		8,3		

Berdasarkan tabel 2 di atas pada kondisi awal sebelum tindakan, kemampuan anak dalam mengenal angka dilihat dari aspek menyebutkan lambang bilangan 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, diketahui anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik 3 orang dengan persentase 15%, anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan 2 orang dengan persentase 10%, anak yang memperoleh nilai mulai berkembang 2 orang dengan persentase 10%, dan anak yang

memperoleh nilai belum berkembang 13 orang dengan persentase 65%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 2 Kemampuan Pengenalan Angka Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)

Refleksi Siklus I

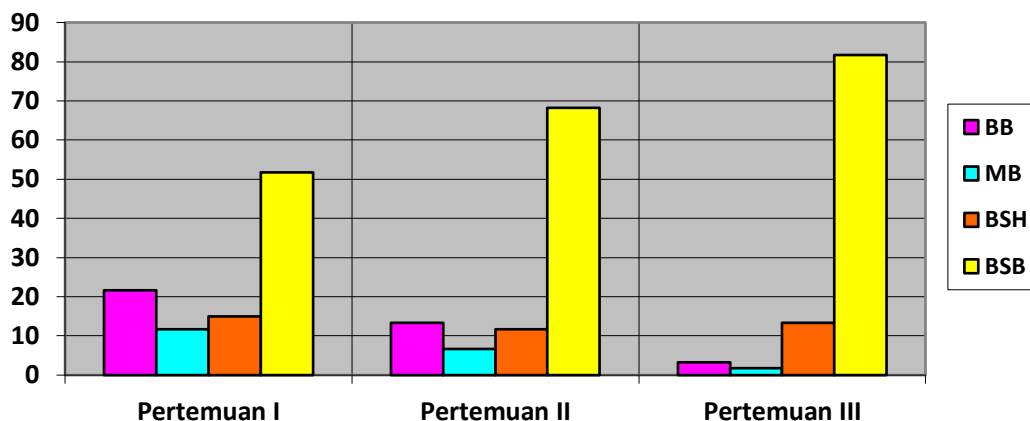
Dengan memperhatikan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, maka pembelajaran siklus I telah dilaksanakan dengan cara yang sesuai dengan rencana. Contoh berikut menunjukkan bagaimana dampak pembelajaran telah sangat berhasil menurut temuan pengamatan:

- Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dari 15% meningkat menjadi 30%
- Anak mampu menunjuk lambang bilangan dari 1-20 dari 15% meningkat menjadi 25%.
- Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dari 15% meningkat menjadi 30%.

Langkah-langkah berikut dilakukan untuk menghindari masalah yang disebutkan di atas:

- Berbagai media.
- Memberikan bimbingan kepada kaum muda.
- Memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam pengalaman yang akan memberi mereka pengetahuan langsung dan membuat pendidikan mereka lebih dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- Berjalan bersama anak satu per satu, terutama yang masih kesulitan menunjukkan angka dan menghitungnya dari kartu angka.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada siklus I, akan dilakukan perbaikan desain dan implementasi siklus II.



Gambar 3. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka melalui kegiatan Bermain Bowling Angka Siklus II Pertemuan I, II, III (Setelah Tindakan)

Refleksi siklus II

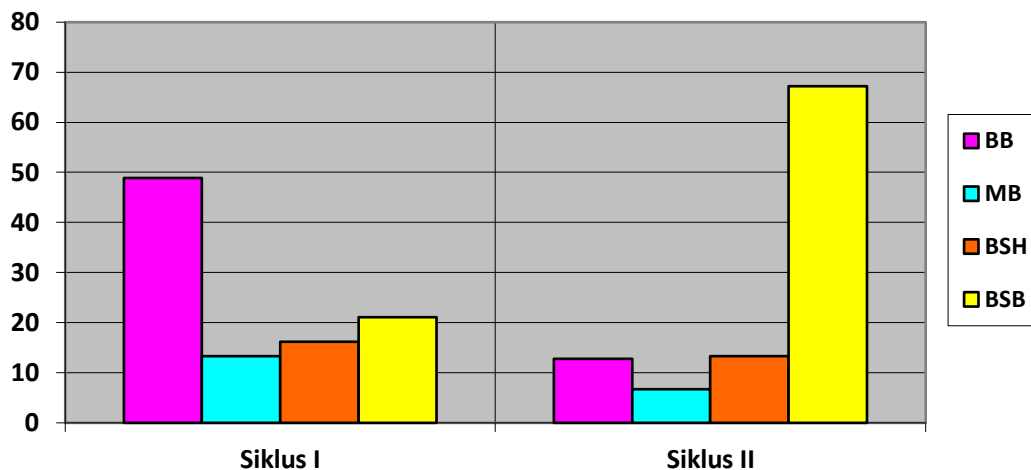
Berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran sudah berhasil. Keberhasilan yang telah diperoleh selama siklus II sebagai berikut:

- 1) Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 dari 55% meningkat menjadi 70%.
- 2) Anak mampu menunjukkan lambang bilangan sampai 20 dari 45% meningkat menjadi 90%.
- 3) Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dari 55% menjadi 80%
- 4) Analisis data merupakan langkah penting dalam proses penelitian karena memungkinkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk penelitian. Berdasarkan aspek yang telah diteliti yaitu aspek menyatakan lambang bilangan 1–20, memperagakan lambang bilangan 1–20, dan menjodohkan lambang bilangan dengan benda sampai dengan 20 hasil dari siklus I dan II terus meningkat. Untuk lebih jelasnya lihat tabel (4.110) setelah istirahat:

Tabel 3
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka melalui kegiatan bermain Kartu Angka pada Siklus I dan Siklus II (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang diamati	Siklus I				Siklus II			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	45	13,3	18,7	25	13,3	6,7	13,3	66,7
2	Menunjukkan lambang bilangan 1-20	48,3	11,7	16,7	20	11,7	8,3	13,3	66,7
3	Mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20	53,3	15	13,3	18,3	13,3	5	13,3	68,3
	RATA-RATA	48,9	13,3	16,2	21,1	12,8	6,7	13,3	67,2

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 4. Hasil pengamatan Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka melalui kegiatan bermain *Bowling* Angka pada siklus I dan siklus II.

Aspek menyebutkan lambang bilangan 1-20 anak berkembang sangat baik 30% dari 20 anak di siklus I mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 75% dari 20 anak, anak berkembang sesuai harapan 20% dari 20 anak di siklus I menjadi 15% dari 20 anak di siklus II, anak mulai berkembang 15% dari 20 anak di siklus I menjadi 5% dari 20 anak di siklus II, anak belum berkembang 35% dari 20 anak di siklus I menjadi 5% dari 20 anak di siklus II.

Aspek menunjukkan lambang bilangan 1-20 anak berkembang sangat baik 25% dari 20 anak di siklus I mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 90% dari 20 anak, anak berkembang sesuai harapan 15% dari 20 anak di siklus I menjadi 10% dari 20 anak di siklus II, anak mulai berkembang 15% dari 20 anak di siklus I menjadi 0% dari 20 anak di siklus II, anak belum berkembang 45% dari 20 anak di siklus I menjadi 0% dari 20 anak di siklus II.

Aspek mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, anak berkembang sangat baik 30% dari 20 orang anak di siklus I mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 80% dari 20 orang anak, anak berkembang sesuai harapan 15% dari 20 orang anak di siklus I menjadi 15% dari 20 orang anak di siklus II, anak mulai berkembang 15% dari 20 orang anak di siklus I menjadi 0% 20 orang anak di siklus II, anak belum berkembang 40% dari 20 orang anak di siklus I menjadi 5% dari 20 orang anak di siklus II.

Pembahasan

Dalam pengaturan awal sebelum intervensi dalam penelitian ini, kapasitas anak untuk pengenalan angka masih agak terbatas. Anak muda tidak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20, mendemonstrasikan lambang bilangan 1-20, atau mengasosiasikan lambang bilangan dengan benda hingga 20. Antusiasme anak-anak dalam mengikuti setiap kegiatan meningkat, yang dapat dianggap sebagai kemungkinan bahwa aktivitas bowling angka ini akan membantu anak-anak mengenali angka dengan lebih baik.

Tiga indikasi tercakup dalam siklus pertama: mencocokkan simbol angka dengan item hingga 20 dan simbol angka dari 1 hingga 20 menunjuk ke simbol angka dari 1 hingga 20. Kemampuan anak-anak untuk mengenali angka meningkat sebagai hasil dari bermain angka permainan bowling, meskipun efeknya tidak sepenuhnya disadari. Akibatnya, sangat penting untuk memberikan bimbingan dan memvariasikan jenis media yang digunakan selama proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan adanya variasi media dalam pembelajaran, pemberian bimbingan dan proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Pendapat (Asmariyani, 2016) mengatakan bahwa “media berfungsi mempercepat proses belajar yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan proses

pendidikan yang lebih efektif'. Bermain bowling telah membantu pengenalan angka anak selama siklus II. Anak telah menunjukkan peningkatan pengetahuan lambang angka 1–20 dengan memberi nama, menunjuk, dan mencocokkan lambang angka dengan benda sampai dengan angka 20. Menurut Peraturan Menteri No. 137 Tahun 2014 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia 5 sampai 6 tahun (Nursyamsiah et al., 2019) mampu: 1) menyebutkan lambang angka 1 sampai dengan 20; 2) menggunakan simbol angka untuk menghitung; dan 3) mencocokkan angka dengan simbol angka. Republik Indonesia mengeluarkan peraturan ini.

Berdasarkan data yang diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan kartu angka memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan angka anak selama proses pembelajaran dan berpotensi berdampak positif terhadap pembelajaran.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan bahwa melalui bermain *bowling* angka dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka anak.
2. Kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan bermain *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan persentase 30% pada siklus II meningkat menjadi 75%.
3. Kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan bermain *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan persentase 20% pada siklus II menurun menjadi 15%.
4. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan bermain *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan persentase 25% meningkatkan 90%.
5. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan bermain *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan persentase 15% menurun menjadi 10%.
6. Kemampuan mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dengan menggunakan *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan persentase 30% pada siklus II meningkat menjadi 80%.
7. Kemampuan mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dengan menggunakan *bowling* angka pada siklus I yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan persentase 15% pada siklus II tetap 15%.
8. Melalui permainan *bowling* angka dapat meningkatkan pengenalan angka anak, dapat dilihat dari gabungan persentase anak yang memperoleh nilai BSH dan BSB pada siklus I indikator mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 persentase 25% pada siklus II meningkat menjadi 45%. Pada indikator menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada siklus I yang memperoleh nilai BSH dan BSB dengan persentase 20% pada siklus II meningkat menjadi 50%. Pada indikator mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 pada siklus I yang memperoleh nilai BSH dan BSB dengan persentase 22,5% pada siklus II meningkat menjadi 47,5%.

Daftar Pustaka

- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta. *Arikunto, Suharsimi 2014*.
- Asmariyani, A. (2016). KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Damanik, S. H., Eza, G. N., Sinaga, R., Diputra, A. M., & Ramadhani, R. (2021). Pelatihan Kurikulum 2013 Terhadap Guru Paud. *Jurnal Usia Dini*. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i1.25651>
- Darmanto, F., Yuwono, C., Supriyono, S., Pamot, H., & Ichsandi, R. (2019). ANALISIS PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN METODE DENVER DEVELOPMENT SCREENING TEST MOTORIK KASAR BAGI SISWA TAMAN KANAK-

- KANAK. *JSES : Journal of Sport and Exercise Science*. <https://doi.org/10.26740/jses.v2n2.p38-43>
- Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>
- Ketut Sudarsana, O. I. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Membentuk Karakter Anak*.
- Nurlaili, N. (2018). SUMBER BELAJAR DAN ALAT PERMAINAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI PADA USIA 5 – 6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Putri, R. N. (2021). Penerapan Konsep Tri N (Niteni, Niroakke, Nambahi) pada Pendidikan Anak Usia Dini guna Meningkatkan Pendidikan Karakter. *Media Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.30738/mmp.v3i3.6433>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). TINGKAT PENCAPAIAN PADA ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN BERDASARKAN STRANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>