

PENERAPAN PERMAINAN BOLA GELINDING (BOLING) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A

Ni Kadek Dwi Pradnya Sari¹, I Ketut Adnyana Putra², MG.Rini Kristiantari³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail : mdwik@gmail.com¹, adnyana.putra54@gmail.com², rinibali@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan permainan boling pada anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Mandala Kumara Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek terteliti adalah anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 TK Mandala Kumara Denpasar, sebanyak 11 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan 16, 50 % kemampuan mengenal bilangan setelah diterapkan permainan bola gelinding (boling). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus I sebesar 75,50% yaitu berada pada kriteria sedang menjadi 92,00% pada siklus II yang berada pada kriteria sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bola gelinding (boling) dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Mandala Kumara Denpasar tahun pelajaran 2015/2016.

Kata-kata kunci: bola gelinding (boling), kemampuan bilangan, metode analisis statistik deskriptif, metode analisis deskriptif kuantitatif

Abstract

The study aimed at investigation was improve the ability to know the numbers through the game of bowling on group A second semester in TK Mandala Kumara Denpasar. This type of research is classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subject in the study was the group A second semester of the academic year of 2015/2016 TK Mandala Kumara Denpasar, as many as 11 children. The collection of data in this research used an instrument was observation and the instrument use is observation sheet. Collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and quantitative descriptive analysis method. The result showed that there's an increase of 16, 50% ability to know the numbers after the implementation bowling game. It is know from increase in the average percentage ability to know the numbers in the first cycle of 75.50% with moderate criteria amounted to 92,00% in the second cycle which was on very high criteria. It can be concluded that the implementation of bowling ball game can ability to know the numbers on group A children at TK Mandala Kumara Denpasar school year 2015/2016.

Keywords: a bowling ball, the ability to recognize numbers, descriptive statistical analysis method, quantitative descriptive analysis method

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan. Di dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh pendidik yaitu sebagai berikut. Pertama aspek perkembangan nilai agama moral, kedua aspek perkembangan kognitif, ketiga aspek perkembangan sosial emosional, keempat aspek perkembangan bahasa dan kelima aspek perkembangan fisik motorik. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-5 tahun, pada masa ini 50% dari perkembangan kecerdasan anak terjadi pada usia 0-5 tahun, 30%-nya berlangsung hingga 8 tahun dan 20% berlangsung pada usia 9 sampai 18 tahun (Busthomi, 2012: 16). Oleh karena itu usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa keemasan yang pada hakikatnya masa usia dini adalah masa peletak dasar awal pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Menurut Sujiono (2009: 7), anak usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara cepat. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kognitif anak yaitu agar anak mampu mengembangkan daya pikir termasuk dalam mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan adalah ide atau rancangan pengetahuan dalam memahami kumpulan angka-angka dan menanyakan nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika (Inra, 2012: 371). Menurut Sodikin (2014: 2) mempelajari konsep bilangan merupakan bagian dari belajar tata cara berhitung. Belajar berhitung merupakan salah satu pelajaran yang memang harus diberikan kepada anak usia dini. Akan tetapi belajar berhitung pada anak usia dini berbeda dengan pembelajaran di SD misalnya pada anak usia dini belajar mengenal bilangan melalui kegiatan menghitung jumlah balok yang digunakan untuk bermain, membaca jam dan lain sebagainya. Kemampuan mengenal konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dikemas secara menarik dan inovatif, sehingga dapat

menumbuhkan minat belajar anak dan pembelajaran mengenal konsep bilangan dapat tersampaikan secara maksimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan-nya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget (Susanto 2011: 106) usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini penguasaan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini melalui tiga tahapan yaitu tahap penguasaan konsep, tahapan transisi dan tahap lambang.

Dalam rentang usia 4-5 tahun inilah saat yang tepat untuk memperkenalkan kegiatan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu melalui kegiatan yang menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto, 2011 bahwa pada usia 4-6 tahun yaitu masa belajar suatu konsep. Salah satunya anak sudah mulai belajar mengenal konsep bilangan sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, meniru lambang bilangan, menghitung urutan bilangan.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan mengenal bilangan bagi manusia, maka kemampuan mengenal bilangan ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Studi yang dilakukan oleh Ramscar dkk menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berhitung orang dewasa dipengaruhi rendahnya kemampuan mengenal bilangan pada masa kanak-kanak dan mereka menjelaskan lebih lanjut bahwa cara penyampaian pembelajaran yang salah menjadi faktor utama anak-anak kesulitan memahami konsep matematika. Apabila anak belajar

bilangan melalui cara sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai dan bahkan menyenangi kegiatan mengenal bilangan tersebut. Selain itu juga akan memberi dampak positif bagi kehidupan anak sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin tanggal 7 desember 2015 dengan ibu Anak Agung Alit Indrawati di TK Mandala Kumara Denpasar, rata-rata kemampuan pada anak kelompok A untuk mengenal bilangan masih rendah dalam hal membilang, menunjuk, dan membuat urutan bilangan 1-10. Sementara berdasarkan capaian perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Suyadi, 2009: 95) anak usia 3-4 tahun sudah mampu mengurutkan angka 1-10 tetapi pada kenyataan dilapangan dari 11 orang anak hanya 4 orang anak yang mampu membilang, mengenal, mengurutkan dan memasang lambang bilangan dengan benar.

Penyebab kurang mampunya anak di TK Mandala Kumara Denpasar dalam mengenal bilangan yaitu karena penyampaian pembelajaran pengenalan bilangan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Cara pemberian rangsangan yang kurang menarik dan monoton akan membuat anak cepat bosan dan malas untuk belajar bilangan. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya, bahkan anak akan kesulitan berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya inovasi dari guru mengenai pentingnya mengenal konsep bilangan khususnya 1-10 sehingga mereka kurang mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar, yaitu pada saat membilang 1-10 anak masih belum mampu membilang dengan runtut, kemudian pada saat menunjuk bilangan antara 1-10 dengan benda juga masih perlu bimbingan dan ketika membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda anak juga mengalami kesulitan karena pemahaman tentang bilangan 1-10 masih kurang. Maka dari itu

guru perlu menerapkan cara yang tepat dalam mengenalkan bilangan pada semua anak kelompok A dan selalu berorientasi pada prinsip anak usia dini yaitu bermain seraya belajar. Mengingat pentingnya kemampuan mengenal bilangan untuk anak maka pengembangan kemampuan mengenal bilangan dilakukan dengan metode bermain (Sodikin, 2014: 2).

Salah satu upaya guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif adalah dengan menggunakan permainan. Metode bermain dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan didalam ataupun di luar kelas, menurut Fadillah (2012:168) Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, menyenangkan dan tanpa memikirkan hasil akhir serta merupakan kebutuhan bagi anak karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain selain itu melalui bermainlah anak belajar berbagai hal dalam kehidupannya. Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2012: 144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Sedangkan menurut Piaget (dalam Sujiono, 2012: 144) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan menurut Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2012: 144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak secara spontan. Menurut Sujiono Dkk (2012: 144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya dan bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lainnya seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Dari pendapat tersebut dapat dirangkum bermain adalah suatu kegiatan

yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang dan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, yang nantinya melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Hetherington & Parke (dalam Moeslichatoen, 2004:34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Sejalan dengan Hetherington & Parke, Dworetzky (dalam Moeslichatoen, 2004:34) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Kata permainan berasal dari kata "main". Menurut Hildebrand (dalam Yunanto, 2012: 16) "bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, 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 di tetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dengan realitas luar". Sedangkan menurut Preeman dan Utami Munandar (dalam Rianti,2012: 3) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Menurut Rahmani (2014: 165) Permainan Boling merupakan salah satu olahraga tua yang dimaksud dengan olah raga tua yaitu olahraga yang paling terkenal tertua didunia. Permainan ini dikenal sekitar 7000 tahun yang silam dengan pembuktian para ahli yang menemukan dalam kuburan-kuburan tua Mesir Kuno. Bola gelinding (Boling) adalah cabang olah raga yang berupa permainan

yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa definisi permainan boling adalah suatu aktivitas permainan untuk membantu perkembangan fisik, intelektual, social, moral dan emosional anak yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola pada pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun membentuk segitiga dilihat dari atas. Kayvan (2009: 62) bahwa melalui permainan boling anak-anak dapat belajar untuk mengkoordinasikan mata dan tangan, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan semua biji boling. Anak usia dini juga dapat belajar menghitung berapa biji boling yang jatuh. Selanjutnya dari permainan ini anak akan belajar banyak sekitar pengenalan angka, selain itu ketika anak diminta untuk menyusun kembali biji boling secara berurutan maka anak telah belajar tentang urutan dan susunan angka-angka (bilangan). Kemampuan Mengenal bilangan termasuk kedalam perkembangan kognitif. Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir. Menurut Fadlillah (2014:41) "perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang, bisa juga sebagai perkembangan intelektual". Dimana perkembangan kognitif ini sangat penting untuk dikembangkan sejak dini.

Menurut Jean Piaget, adapun tahapan-tahapan perkembangan kognitif seorang anak menurut Fadlillah (2014:42) adalah sebagai berikut. Masa *sensori motorik* (0-2,5 tahun). Pada masa ini seorang anak (bayi) mulai menggunakan sistem pengindraan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya, seperti refleks mencari puting ibunya, refleks menangis, dan lain-lain, Masa *pra-operasional* (2-7 tahun). Pada masa ini seorang anak sudah memiliki kemampuan menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep. Sebagai contoh, seorang anak yang melihat dokter sedang praktik maka ia akan bermain dokter-dokteran, Masa *konkret praoperasional* (7-11 tahun). Pada masa ini anak sudah dapat melakukan berbagai

tugas yang konkret. Ia mulai mengembangkan tiga macam operasi berfikir yaitu (mengenal sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal), Masa *operasional* (11-dewasa). Pada masa ini seorang anak sudah dapat berpikir yang abstrak dan hipotesis, seperti menyimpulkan suatu hal.

Kemampuan kognitif sering disebut juga sebagai daya pikir yaitu daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru. Kemampuan kognitif sangat penting untuk untuk dikembangkan yaitu melalui beberapa ruang lingkup daya pikir. Ruang lingkup daya pikir yang ingin dicapai dalam rangka pengembangan kemampuan daya pikir seperti digariskan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang dikutip dalam Partini (2003: 9) meliputi menyebutkan urutan bilangan, membilang (mengenal konsep bilangan) dan benda-benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak, mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama.

Memahami suatu angka dapat membantu manusia untuk melakukan banyak perhitungan mulai dari yang sederhana maupun yang rumit. Kemampuan mengenal bilangan sangat penting untuk dikembangkan dimana kemampuan berarti kesanggupan, kekuatan, atau kecakapan individu dalam berusaha dengan dirinya sendiri (Kamus bahasa Indonesia). Menurut Soedjadi (1983: 73) "angka adalah suatu lambang atau notasi untuk bilangan dan bilangan tidak dapat ditulis, yang ditulis adalah lambangnya". Sedangkan menurut Suyanto (2005: 158) angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada pada anak kelompok A melalui penerapan permainan (boling) di TK Mandala Kumara Denpasar tahun ajaran 2015/2016.

METODE

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di TK Mandala Kumara Denpasar Br. Mandala Sari, Jalan Raya Puputan, Desa Dangin Puri Klod, Kecamatan Denpasar Timur. Proses pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas kelompok A dan lingkungan sekolah pada hari senin, selasa dan rabu dari tanggal 28 maret 2016 sampai 19 april 2016 tahun ajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A Tk Mandala Kumara Denpasar yang berjumlah 11 orang anak, yang terdiri dari 6 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua belas kali terdiri dari sepuluh kali proses pembelajaran dan dua kali proses refleksi. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Dantes (2012:131) "penelitian tindakan kelas adalah penelitian kelas yang bentuknya mengacu pada tempat atau konteks penelitian praktis itu umumnya dilakukan, penelitian praktis tersebut dilakukan dalam konteks kelas dan ditujukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas". Sedangkan menurut Arikunto, dkk (2015:194) "PTK merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki mutu proses belajar-mengajar, yang akan berdampak pada hasil pembelajaran". Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan bola gelinding (boling) dan variabel terikatnya adalah Kemampuan Mengenal Bilangan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Menurut Arikunto, dkk (2015:143) 1) perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan" Sehingga perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam

proses pembelajaran. Peneliti pada tahap perencanaan menentukan tingkat capaian perkembangan anak, menyusun peta konsep, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), serta instrumen penilaian. 2) tahap tindakan ini berupa penerapan model/cara mengajar yang baru, pada PTK tindakan dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan". Tindakan inilah yang menjadi inti dari PTK. Tindakan yang dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya. Kegiatan yang dilakukan dalam melaksanakan tindakan adalah melaksanakan kegiatan yang telah dirumuskan dalam rancangan tindakan. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. 3) Tahap pengamatan merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai rencana yang diharapkan. 4) Tahap refleksi merupakan hasil evaluasi untuk mengetahui apa yang kurang pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil refleksi, guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang. Adapun jadwal

Tabel 01. Jadwal Pelaksanaan Tindakan Penelitian Siklus I

No	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 28 Maret 2016	Pembelajaran 1
2.	Selasa, 29 Maret 2016	Pembelajaran 2
3.	Senin, 4 April 2016	Pembelajaran 3
4.	Selasa, 5 April 2016	Pembelajaran 4
5.	Rabu, 6 April 2016	Pembelajaran 5

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Dalam buku Penelitian pendidikan dikemukakan bahwa "metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati

secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi (Sanjaya, 2014: 270). Sedangkan menurut Agung (2014:94) "observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis". Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

Menurut Dimiyati (2013:96) Setiap kegiatan yang diobservasikan dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu anak belum berkembang dengan simbol bintang satu (★), anak mulai berkembang dengan simbol bintang dua (★★), anak berkembang sesuai harapan ditandai dengan simbol bintang tiga (★★★) dan anak berkembang sangat baik ditandai dengan simbol (★★★★).

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2014:110) menyatakan, metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), modus (Mo), standar deviasi, untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga di peroleh kesimpulan umum. Menurut Agung (2014:110) menyatakan bahwa "metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum".

Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data mengenal kemampuan mengenal bilangan yang di tentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima sebagaimana disajikan pada tabel di bawah ini. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis sebagai berikut:

Tabel 02. Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Perkembangan Kemampuan Mengenal Bilangan

Persentase Perkembangan Mengenal Bilangan	Kriteria Perkembangan Mengenal Bilangan
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Sumber : (Agung , 2014: 145)

HASIL DAN PEMBAHASAN

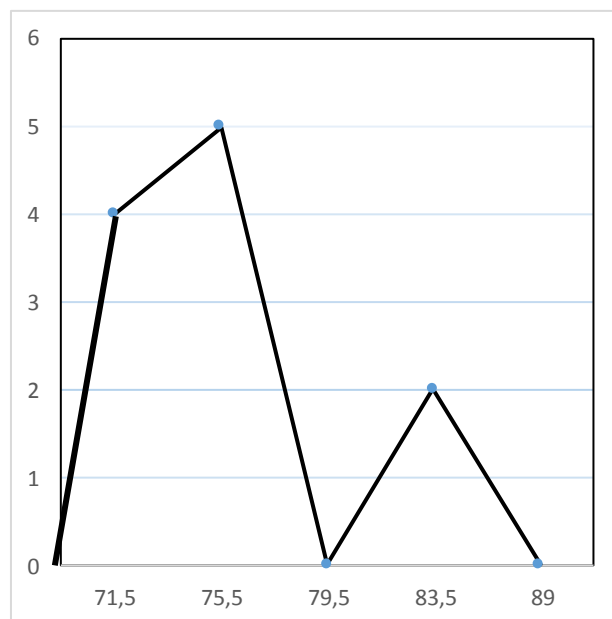
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari senin, selasa, rabu tanggal 28 Maret 2016 sampai 19 april 2016 di Kelompok A TK Mandala Kumara Denpasar tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 11 anak. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Tema yang digunakan pada saat penelitian ini berlangsung adalah air, udara, api, alat komunikasi dan tanah airku. Siklus I terdiri dari lima kali pertemuan dan diakhir kegiatan melakukan evaluasi. Data yang dikumpulkan adalah mengenai perkembangan kemampuan mengenal bilangan. Penelitian ini dilakukan melalui kegiatan Permainan Bola Gelinding (Boling). Selanjutnya data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil analisisnya adalah sebagai berikut.

Data Perkembangan Kemampuan mengenal bilangan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (Mo), *Median* (Me), *Mean* (M), grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Dimana dalam setiap akhir pertemuan langsung melakukan refleksi.

Hasil observasi yang dilakukan pada saat penerapan permainan bola gelinding (boling) dengan menggunakan 5 indikator dan masing-masing indikator yang muncul dalam pembelajaran akan diberi skor 4 (berkembang sangat baik), skor 3

(berkembang sesuai harapan), skor 2 (mulai berkembang), skor 1 (belum berkembang). Pada penelitian Siklus I didapat hasil sebagai berikut. *Modus* = 74,00, *median* = 75,00, dan *mean* = 75,50.

Berikut ini hasil penelitian siklus I yang divisualisasikan ke dalam bentuk grafik polygon.



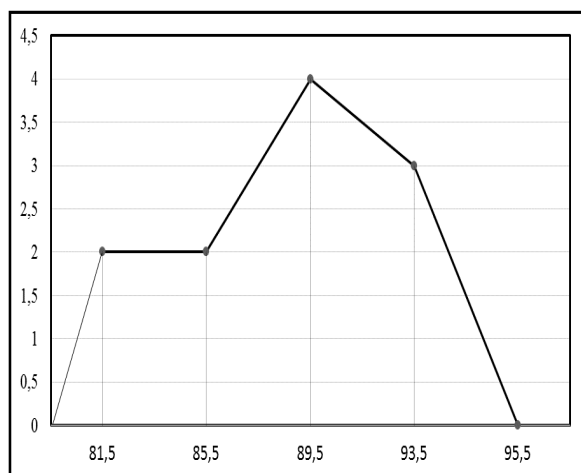
Gambar 01. Grafik Data Perkembangan Mengenal Bilangan Siklus I

Berdasarkan perhitungan dari gambar 1 tersebut terlihat $Mo < Me < M$ ($74,00 < 75,00 < 75,50$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan mengenal bilangan pada Siklus I merupakan kurva juling Positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan mengenal bilangan anak kelompok A di TK Mandala Kumara Denpasar cenderung rendah. Berdasarkan rata-rata persentase, nilai $M\% = 75,50\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan mengenal bilangan anak pada Siklus I berada pada kriteria sedang.

Pada penelitian yang telah dilaksanakan, adapun hambatan-hambatan yang ditemukan peneliti dalam penerapan Permainan bola gelinding (Boling) dalam kemampuan mengenal bilangan pada siklus 1 adalah sebagai berikut. Pertama media

yang digunakan harus jelas dan disesuaikan dengan ukuran agar anak lebih melihat dengan jelas, kedua anak perlu didampingi dalam melaksanakan tugasnya. Mengatasi kendala yang terjadi maka solusi yang dilakukan dan berkonsultasi dengan guru serta kepala sekolah adalah sebagai berikut. Pertama memperbesar dan memeperjelas gambar objek yang akan diberikan kepada anak, kedua mendampingi anak saat melaksanakan kegiatan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya. Siklus II dilakukan sama seperti siklus I, yaitu data perkembangan kemampuan mengenal bilangan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (Mo), *Median* (Me), *Mean* (M), grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Siklus II menunjukkan hasil *modus* = 94,00, *median* = 92,00, dan *mean* = 88,00.

Berikut ini hasil penelitian siklus II yang divisualisasikan ke dalam bentuk grafik polygon.



Gambar 02. Grafik Data Perkembangan Mengenal Bilangan Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat Me, Mean, dan Mo dimana $Me < Mean < Mo$ ($88,00 < 92,00 < 94,00$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan Mengenal bilangan pada Siklus II merupakan kurva juling Negatif. Dengan demikian dapat

diinterpretasikan bahwa skor perkembangan mengenal bilangan anak kelompok A di TK Mandala Kumara Denpasar cenderung tinggi.

Berdasarkan rata-rata persentase, nilai $M\% = 92,00\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 90-100 yang berarti bahwa tingkat kemampuan Mengenal bilangan anak pada Siklus II berada pada kriteria sangat tinggi. 1) Setelah diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus, dalam pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan yang signifikan, dapat dilihat pada kemampuan mengenal bilangan anak yang sebelumnya berada pada kriteria rendah meningkat menjadi kriteria sangat tinggi. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang di rencanakan oleh peneliti, sehingga perkembangan mengenal bilangan yang diharapkan dapat tercapai. 2) Peneliti dalam hal ini sebagai guru yang memberikan arahan pada anak apabila ada hal yang belum dipahami.

Berdasarkan perbaikan yang di paparkan pada refleksi siklus I, maka pada siklus II diperoleh adanya peningkatan terhadap anak yang mengalami perkembangan kemampuan mengenal bilangan yaitu dari 75,50% pada siklus I meningkat menjadi 92,00% pada siklus II yang tergolong sangat tinggi, yang berada pada tingkat penguasaan 90 – 100%. Dengan demikian, dengan siklus II perkembangan kemampuan mengenal bilangan anak di katakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Terjadinya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik pada permainan boling yang di terapkan oleh guru. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam perkembangan kemampuan mengenal bilangan anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan.

Kemampuan mengenal bilangan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan seseorang. Keberhasilan seseorang dalam mengenal bilangan di pengaruhi oleh pengalaman-pengalaman belajarnya di usia dini, oleh karena itu kemampuan mengenal bilangan seseorang haruslah dikembangkan sedini mungkin. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kemampuan mengenal bilangan anak dengan menerapkan permainan boling.

Penerapan permainan boling dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan mengenal bilangan anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan boling dapat meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Mandala Kumara Denpasar semester genap Tahun pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan dalam Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan perkembangan mengenal bilangan pada anak kelompok A di TK Mandala Kumara Denpasar dapat meningkat sebesar 16,50%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase perkembangan mengenal bilangan pada siklus I sebesar 75,50% yaitu berada pada katagori sedang menjadi sebesar 92,00% pada siklus II yang berada pada katagori sangat tinggi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. Kepada peserta didik, diharapkan mampu mengembangkan perkembangan mengenal bilangan dengan menumbuhkan minat belajar agar kemampuan mengenal bilangan dapat di tingkatkan. Kepada guru TK, disarankan agar secara terus menerus mampu berinovasi dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam menyajikan permainan-permainan dengan tema dan warna yang lebih menarik agar dapat membuat anak menjadi lebih tertarik sehingga perkembangan mengenal bilangan dapat di tingkatkan. Kepada kepala TK, disarankan agar memberikan

dorongan atau motivasi terhadap guru-guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan perkembangan mengenal bilangan anak. Kepada peneliti lain, Diharapkan menggunakan teknik yang lebih beragam dan lebih menarik, sehingga dapat membuat anak-anak belajar lebih senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi penelitian pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimin, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Busthomi, Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD meleitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Bandung: Citra Publishing.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jalil, Jasman. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Kayvan, U. (2009). *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Mediakita. (https://books.google.co.id/books?id=CfjT_D9gVI4C&pg=PA62&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false).

- Diunduh hari kamis 3 desember 2015).
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir Program Sarjana dan Diploma 3 Undiksha*. 2014. FIS Undiksha: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (kurikulum 2013) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2014.
- Rianti, Rinangga Kurnia. 2014. Mengembangkan kemampuan Berhitung Melalui Permainan Bowling Pada Anak-Anak Kelompok A PAUD Al Ikhlas Sumberejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Rini, Nunung Ela Ambar. dkk. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A TK Eka Puri Mandiri I Manahan". *Skripsi* (tidak diterbitkan).
- Rahmani, Mikanda. 2014. *Buku Super Lengkap Olah Raga*. Jakarta: Dunia Cerdas
- Runtukahu, Tombokan, dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak berkesulitan belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- , Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaks Sebelas.
- Suardiman, Siti Partini. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY
(http://googleweblighy.com/?lite_url=http://despaayuni.blogspot.com/2014/12/metod-yang-digunakan-pada-pengembangan.html?m%3D1&ei=MRox18iB&lc=id-ID&s=1&m=248&ts=1451940182&sig=A LL1Aj43gwi2w_kaArh_WjRHcL-kuMe2mw). diunduh hari selasa 3 desember 2015).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yunanto, Anjrah Herry. 2013. "Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatikka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, UNNES.