

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau stimulasi dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak lebih siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, dan social education*. Sujiono, (2013: 7). Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut sebagai *the golden age* (usia emas). Dina Puspita Sari (2019) menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa. Perlu dipahami bahwa anak memiliki potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi tersebut hanya dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Aspek perkembangan pada anak usia dini menurut Rita Ika Izzati (Mulyani, 2018: 15) adalah perkembangan fisik, intelektual yang termasuk perkembangan

moral. Semua aspek ini harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah keperkembangan selanjutnya (SD) tanpa kekurangan suatu apapun.

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan berkembang cepat apabila diberikan rangsangan berupa permainan menggunakan benda-benda yang disukai anak. Perkembangan kognitif diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai masalah yang ditemukan pada pembelajaran di bidang kognitif khususnya kemampuan mengenal bilangan, misalnya kurang berkembangnya kemampuan anak dalam menunjukkan hasil berhitung, mengenai bilangan yang akan dihitung, operasi bilangan, sehingga perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pendidik dituntut merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar mengenal bilangan.

Sebaiknya dalam menegnal konsep lambang bilangan kepada anak TK kelompok A (usia 4 -5 tahun) melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari symbol angka/lambang bilangan tersebut. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dann diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap

kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah permainan bowling. Permainan bowling kaleng dilakukan dengan cara menumpuk beberapa kaleng di atas satu sama lain, atau mendirikan sebuah piramida menggunakan enam sampai sepuluh kaleng seperti pada permainan bowling. Anak diminta untuk berdiri lima hingga enam langkah jauhnya dari “piramida kaleng” tersebut dan menggelindingkan bola ke arah kaleng. Kemudian anak diminta untuk menghitung berapa banyak kaleng yang terjatuh.

Permainan ini mengajak anak untuk aktif dan menggunakan alat yang menarik. Kegiatan bermain yang dilakukan anak menggunakan alat yang disenangi oleh anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 6 Januari 2021 yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa selama ini pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terbukti pada kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 masih sangat rendah, terlihat pada saat guru menyuruh anak untuk mencocokkan jumlah benda kongkrit sesuai dengan lambang bilangan, anak masih tertukar. Kebanyakan dari anak tersebut hanya menghafal karena guru sering mengenalkan konsep bilangan secara abstrak, maka dari hal itu membuat anak tidak mengetahui bentuk dari bilangan tersebut.

Adapun saat anak menyebutkan urutan bilangan masih belum teratur, seperti angka 1, 2, 4, 6, padahal jika sesuai urutannya 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Ketika guru meminta anak satu persatu untuk menunjukkan bilangan anak masih merasa bingung dan salah dalam menunjukkannya. Anak saat menulis angka 6 dan angka 9, posisi angka 7 masih terbalik. Selain itu juga didukung oleh faktor lain salah satunya adalah keterbatasan dalam penggunaan alat permainan edukatif. Selain faktor tersebut penggunaan media LKS dalam pembelajaran berhitung kurang menarik hati anak dan membuat anak kurang antusias atau bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Menghitung Melalui Permainan *Bowling* Kaleng pada Anak Kelompok A di TK Inaya Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan *bowling* kaleng dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan *bowling* kaleng dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya penggunaan permainan bowling kaleng untuk meningkatkan kemampuan menghitung anak.
 - b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menghitung serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik
 - b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghitung anak dengan menggunakan permainan bowling kaleng.

1.5 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak TK Inayah Sahra Lawewe adalah:

1. Kemampuan menghitung anak yang masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang masih kesulitan dalam angka yang mempunyai bentuk yang mirip.

2. Cara mengajar guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Guru selalu memberi tugas anak untuk menulis di buku tulis dan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola angka pada LKA.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena masih mengutamakan menggunakan LKA, sehingga menyebabkan anak bosan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Bilangan

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak pengenalan “Bilangan” termasuk pada ruang lingkup perkembangan kognitif, pada kelompok usia 18 - < 24 bulan anak dikenalkan pada bilangan yaitu membilang sampai lima selanjutnya usia bertambah tingkat pencapaian perkembangan kognitif pun berkembang menginjak kelompok usia 3 - < 4 tahun pencapaian perkembangan kognitif mengenal konsep banyak dan sedikit. Selanjutnya menginjak pada kelompok usia 4 - < 5 tahun tingkat pencapaian kognitif yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal huruf. Selanjutnya menginjak pada kelompok usia 5 - < 6 tahun tingkat pencapaian perkembangan kognitifnya menyebutkan lambang bilangan 1 -10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan. Komariah (2013).

Mempelajari konsep bilangan yang merupakan bagian dari dasar matematika bagi anak usia dini, tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membilang, menjumlah dan berhitung, akan tetapi juga melatih kreativitas anak secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, yakni masa pra-operasional. Pada masa usia pra-operasional, anak akan mengkonstruksi

semua pembelajarannya melalui pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan bermain. Iqlima dan Rudi Gunawan, (2016: 152).

Bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda. 3 Lambang bilangan merupakan bagian dari aspek kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan pada hakikatnya adalah tanda atau lambang simbol yang dinyatakan dengan angka. Iqlima dan Rudi Gunawan, (2016: 152).

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa konsep bilangan bagi anak usia dini merupakan modal dasar anak dalam pengenalan simbol atau angka yang terdapat dalam ilmu matematika. Dalam pengenalan bilangan anak tidak hanya mengenal lambang bilangan atau simbol angka, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari lambang bilangan tersebut.

Adapun indikator pencapaian perkembangan anak (konsep bilangan) Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang No. 137 Tahun 2014, indikator Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:

1. Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10

Anak harus mampu menyebutkan bilangan 1-10. Tahap pengenalan bilangan pada anak, dapat dilakukan dengan mengurutkan secara linier, menyebutkan bilangan dari angka terakhir ke awal dan lain sebagainya.

2. Membilang dengan menunjukan banyak benda 1-10

Proses membilang pada anak dengan banyak benda 1-10, yakni menyebut seri bilangan mulai dari satu, anak dapat menunjukan pada obyek berbeda

sementara itu, setiap obyek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan, nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, membilang tidak perlu mulai obyek yang pertama atau terdepan dan nama bilangan yang terakhir merukan jumlah obyek.

3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan pemahaman mengenai lambang bilangan. Anak akan mencocokkan obyek yang memiliki lambang bilangan dengan mencocokkannya. Dina Puspita Sari, (2019: 125).

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran mengenal konsep bilangan di taman kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak mengenal angka sejak dini dan menghubungkan atau mencocokkan benda dengan lambang bilangannya serta anak tidak tertukar dalam penempatan atau pengucapan urutan angka sesuai dengan sebenarnya. Hal ini membuat anak ke depannya lebih siap untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

2.1.2 Tahapan Pengenalan Bilangan.

Pengenalan lambang bilangan ini dibutuhkan adanya aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Pengenalan lambang bilangan bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Pradana, (2016: 8)

Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari

nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat dan seterusnya. Slamet Suyanto, (2015: 68).

Adapun penjelasan mengenai tahapan pengenalan bilangan pada anak yaitu:

1. Tingkat pemahaman konsep. Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkret.
2. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan. Setelah konsep dipahami oleh anak guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang penting dan tidak tergesa-gesa.
3. Tingkat lambang bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami.

Untuk usia balita, suatu permainan sederhana seperti menghitung jari kaki maupun jari tangannya merupakan awal yang baik. Manfaatkan segala sesuatu yang ada dilingkungan anak, seperti menghitung tangga, jumlah botol yang ada dikantong besar tukang susu keliling, pepohonan sepanjang blok perumahan. Hal ini akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka. Sehingga jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain. Diana Mutiah (2010 : 161)

Jadi dapat dikatakan bahwa, anak dalam mengenal lambang bilangan yang baik apabila ia tidak hanya sekedar menghafal namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

2.1.3 Langkah-Langkah Pengenalan Bilangan

Langkah-Langkah pembelajaran mengenal bilangan pada anak melalui berbagai macam cara yang menyenangkan anak seperti:

1. Menghitung dengan jari. Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya.
2. Berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga. Pada setiap kegiatan, ajak anak mengkomunikasikan pemahamannya. Mengenalkan bilangan dengan cara bermain dilakukan sampai anak menunjukkan pemahamnya tentang bilangan dan angka.
3. Menghitung benda-benda. Orang tua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan dimana saja. Slamet Suyanto, (2015: 23).

Kegiatan berhitung yang diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah menuntut anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari kekuatan matematika sejak awal dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain. Yusianti, (2016: 21)

Bermain merupakan pengalaman penting dalam dunia anak. karena pada usia dini anak-anak belajar melalui bermain bukan difokuskan pada proses pembelajaran, namun dengan bermain disitulah anak mendapatkan pembelajarannya.

2.1.4 Manfaat Mengenal Bilangan Bagi AUD

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. Belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan dimana bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan itu namun juga mengenal makna bilangan tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak. Hal ini merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan. Hal ini senada dengan memahami konsep bilangan melalui pengalaman bekerja dan bermain langsung dengan benda-benda kongkrit. Yusianti, (2016).

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pengenalan konsep bilangan bagi anak usia dini merupakan modal awal anak dalam mengenal tingkatan matematika selanjutnya.

2.1.2 Alat Permainan Edukatif

Soetjningsih dalam Nelvalorina, (2012: 6) mengatakan APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial. Menurut Mayke S. tedjasaputra

dan Nelvalorina, (2012: 7) APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri antara lain:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia pra sekolah (anak usia dini) serta bernilai edukatif. Nelvalorina, (2012: 7).

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energy yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Mutiah, (2010: 113)

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat bermain yang digunakan atau difungsikan secara multiguna untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya.

2.2.1 Fungsi APE

Fungsi APE lebih menekankan kepada perkembangan anak. Adapun fungsi APE menurut Asian Brain adalah:

1. Membuat anak belajar tanpa tahu bahwa ia sedang belajar (*learning by playing*)
2. Selain mengembangkan otak kiri, juga mengembangkan otak kanan (keseimbangan kedua belah otak)
3. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Nelva Rolina, (2012: 11)

Pendapat yang hamper senada adalah pendapat Soetiningsih yang mengatakan bahwa fungsi dari APE adalah:

1. Mengembangkan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak.
2. Mengembangkan bahasa, dengan melatih bicara, menggunakan kalimat yang benar.
3. Mengembangkan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dll
4. Mengembangkan aspek sosial khususnya dalam hubungan dan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat. Nelva Rolina, (2012: 11).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa fungsi APE adalah mengembangkan semua aspek perkembangan (meliputi aspek fisik motorik,

kognitif, bahasa, seni, *social emosional*, serta moral dan nilai-nilai agama) dan kecerdasan anak (*multiple intelligent*). Dengan mengetahui fungsi APE, maka semakin jelas sangat penting menggunakan APE dalam kegiatan bermain di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

2.2.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Penggunaan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam konteks ini, guru mengikuti prosedur-prosedur yang sesuai dengan pendapat yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut. Sigit Purnama (2019: 61)

Adapun tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk:

1. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial dan emosional anak.
2. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar).

Adapun tujuan lain dari permainan edukatif adalah melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan dan mengenalkan warna dan bentuk. Selain itu juga dirancang sesuai rentang usia anak, untuk mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan anak, mudah digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna, dan mendorong kreativitas anak. Syamsuardi, (2012: 61)

Jadi dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa tujuan alat permainan edukatif diciptakan untuk membuat anak merasa senang saat proses belajar mengajar serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

2.2.3 Jenis-Jenis APE

Immawan Muhammad Arif (2016: 857) mengatakan alat permainan edukatif adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.

Jenis alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan menstimulus kecerdasan majemuk anak adalah:

1. APE untuk kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata seperti bicara, membaca dan menulis. Kecerdasan anak usia dini dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif yang berhubungan dengan pengembangan bahasa dan kosakata anak, seperti buku cerita dan *puzzle* huruf.
2. APE untuk kecerdasan matematis-logis. Kecerdasan matematis-logis ialah kemampuan untuk menganalisis perhitungan bilangan, pola pikir logis dan ilmiah. Kecerdasan matematis-logis anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai alat permainan edukatif berhubungan dengan angka dan logika adalah *puzzle* angka, bowling dan balok.

3. APE untuk kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan visual adalah kemampuan melihat suatu objek dengan sangat detail. Kecerdasan visual-spasial anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai alat permainan edukatif yang menekankan pada bentuk gambar dan ruang. Contohnya bak pasir dan menggambar.
4. APE untuk kecerdasan musical. Kecerdasan musical adalah kemampuan untuk menyimpan nada, mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh music. Kecerdasan musical anak usia dini dapat dikembangkan dan distimulus melalui berbagai alat permainan edukatif yang menitik beratkan pada alat musik dan pemahaman pada melodi-melodi tertentu. Untuk melatih kemampuan musical anak dapat dikembangkan melalui beberapa alat music seperti rebana, gitar maupun organ.
5. APE untuk kecerdasan kinestik. Kecerdasan kinestik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Kecerdasan kinestik anak usia dini dapat dikembangkan dan distimulasi melalui berbagai kegiatan bermain aktif yang melibatkan fisik motorik anak diantaranya prosotan dan jungkit-jungkit.
6. APE untuk kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal anak dapat dikembangkan dan distimulasi melalui berbagai alat bermain anak yang melibatkan kerjasama dengan orang lain. Beberapa contoh alat

permainan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan interpersonal anak adalah balok dan ular naga.

7. APE untuk kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas kehidupannya sendiri. Kecerdasan intrapersonal anak dapat dikembangkan dan distimulasi melalui permainan yang menggunakan media cermin.
8. APE untuk kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali berbagai jenis flora, fauna dan fenomena alam lainnya. Kecerdasan naturalis anak usia dini adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kesukaan dan kecintaan terhadap lingkungan atau alam sekitar. Kecerdasan ini dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan bermain yang berhubungan dengan alam sekitar seperti memelihara binatang, merawat tanaman dan lain sebagainya. Sigit Purnama, (2019: 62)

Jadi dapat disimpulkan bahwa setiap jenis alat permainan edukatif (APE) disesuaikan dengan tingkat usia anak dan berfungsi untuk setiap aspek-aspek perkembangan anak serta aman digunakan untuk anak usia dini.

2.3 Permaianan *Bowling* Kaleng

2.3.1 Pengertian *Bowling* Kaleng

Metode bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura,

mengutamakan cara daripada tujuan, tidak mengutamakan hasil dan bersifat lentur. Mursid, (2018: 38)

Permainan *bowling* adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola menggunakan tangan. Bola *bowling* akan digelindingkan atau dilemparkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Riska Dewi Nurul Hikmah, (2017: 4)

Permainan *bowling* merupakan salah satu olahraga tua, yaitu olahraga yang paling terkenal tertua di dunia. Permainan ini dikenal sekitar 7000 tahun silam dengan pembuktian para ahli yang menemukan dalam kuburan-kuburan tua Mesir Kuno.

Bola gelinding (*bowling*) adalah cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis. Melalui permainan bowling anak-anak dapat belajar untuk mengatur mata dan tangan, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan biji bowling. Anak usia dini juga dapat belajar menghitung berapa pin bowling yang jatuh. Selanjutnya dari permainan ini anak akan belajar banyak tentang pengenalan angka, selain itu ketika anak diminta untuk menyusun kembali pin bowling secara berurutan maka anak telah belajar tentang urutan dan susunan angka atau bilangan. Kemampuan mengenal bilangan termasuk ke dalam

perkembangan kognitif dan perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa permainan bowling adalah suatu aktivitas permainan yang membantu perkembangan kognitif anak serta dapat mengembangkan fisik, sosial, moral dan emosional anak.

2.3.2 Bahan dan Cara Bermain *Bowling* Kaleng

Adapun bahan yang diperlukan seperti:

- a. Kaleng kosong atau plastik botol minum.
- b. Bola pantai atau bola lainnya.

Jadi cara bermain dalam permainan bowling kaleng yaitu tumpuk beberapa kaleng di atas satu sama lain, atau mendirikan enam sampai sepuluh kaleng dalam bentuk piramid seperti pada permainan bowling. Perintahkan pemain untuk berdiri dua atau enam kaki jauhnya, tergantung pada tingkat kemampuan dan keterampilan mereka. Kemudian mereka akan menggelindingkan bola pantai ke arah kaleng. Hitung berapa banyak kaleng yang jatuh. Pemain dapat bergeliran untuk menjatuhkan semua kaleng. Mintalah anak untuk membantu menyiapkan kaleng lagi untuk putaran berikutnya.

Jika tidak memiliki bola pantai atau bola karet lain, gunakan plastik yang digulung-gulung, sehingga berbentuk seperti bola dan pemain dapat melemparkannya pada tumpukan kaleng. Adapun variasinya tutup masing-masing kaleng dengan kertas dan tulis nomor pada masing-masing kaleng. Anak-anak juga belajar tentang banyaknya pengenalan dan penjumlahan. Jika mereka diminta

untuk mengatur nomor-nomor kaleng secara berurutan, mereka juga belajar tentang urutan angka. Barbara Sher, (2010: 110)

2.3.3 Manfaat Permainan *Bowling* Kaleng

Manfaat permainan *bowling* untuk anak usia dini yaitu untuk mengenalkan anak bilangan 1-10 dengan menggunakan bahan ramah lingkungan dan mudah didapat serta bisa dimainkan dalam cuaca apapun. Pada permainan *bowling* ini bukan permainan bowling pada umumnya yang menggunakan bola dengan kapasitas berat yang tidak sanggup digelindingkan oleh anak, maka peneliti menggunakan bola plastik yang sesuai dengan anak usia dini.

Seperti permainan *bowling* ditaman kanak-kanak dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan bowling baik itu alat dan aturan permainannya sesuai dengan tindakan kemampuan anak usia 5-6 tahun atau kelompok B menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak. bola bowling yang digunakan pada umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia pra sekolah. Riska Dewi Nurul Hikmah, (2017: 61)

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Bowling* Kaleng

Setiap alat permainan edukatif tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan permainan *bowling* kaleng. Kekurangan dari APE ini adalah alat yang digunakan merupakan alat dari bahan bekas yang harus diolah atau dibuat terlebih dahulu agar menjadi alat permainan yang diinginkan.

Adapun kelebihan dari permainan ini adalah salah satu menggunakan bahan bekas ramah lingkungan yang dimodifikasi menjadi pin *bowling*. Selain itu permainan *bowling* tidak hanya mengajarkan anak tentang konsep bilangan, akan

tetapi juga melatih motorik anak salah satunya motorik kasar, melatih keseimbangan koordinasi mata dengan tangan serta dapat membangun hubungan sosial emosional sesama anak. Permainan ini juga merupakan alat permainan yang ramah untuk anak karena tidak membahayakan diri anak.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Deni Fitria (2012) dengan judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tebak Angka di TK Miftahul Jannah Mandahiling Kecamatan Salimpaung”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK Miftahul Jannah Mandahiling pada semester 1 tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak 15 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, pelaksanaan kegiatan siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan, siklus II tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siklus.
2. Riska Dewi Nurul Hikmah (2013) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok B Kb Lestari Karangbangun”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. 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. Pada siklus I diperoleh 37,5%, anak mengenali angka dan 62,5 % untuk menghitung bilangan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus II diperoleh 81,25% untuk mengenali angka dan 87,5% untuk menghitung bilangan berada pada kriteria berkembang sangat baik

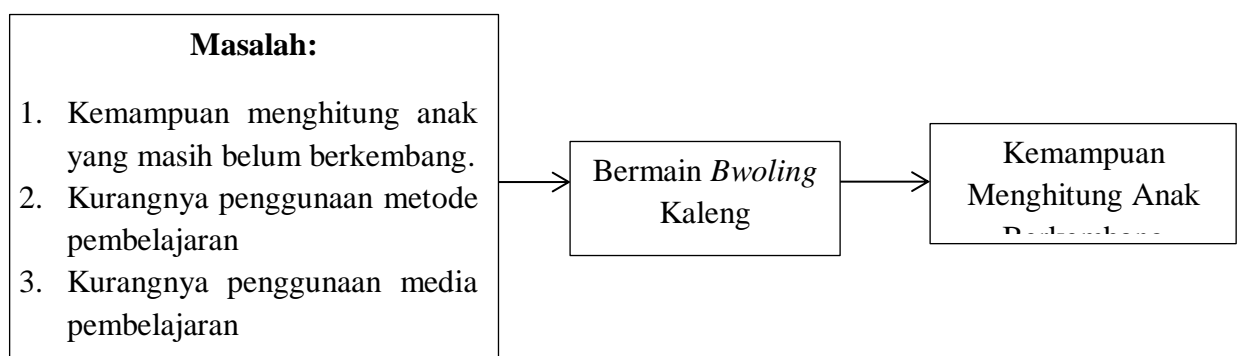
Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah sama-sama meningkatkan kemampuan mengenali konsep bilangan anak. Namun penelitian ini terdapat perbedaan pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Fitria untuk meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan, dan penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurhayati untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan. Walaupun media yang digunakan peneliti berbeda tetapi tujuannya sama, yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan mengenali bilangan. Kedua penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenali bilangan.

2.3 Kerangka Konseptual

Mengenali bilangan berarti anak mampu memahami konsep mengurutkan bilangan secara benar, menghitung jumlah suatu benda sesuai bilangan yang disebutkannya, memahami bahwa angka "1" ditulis dengan kata "satu", angka "1" disimbolkan dengan benda bernilai atau berjumlah 1. Kemampuan mengenali bilangan pada anak usia dini merupakan suatu kapasitas anak dalam melaksanakan tugas memahami konsep bilangan dalam kegiatan pengenalan matematika anak.

Metode pembelajaran yang digunakan guru belum dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak. Guru cenderung menggunakan metode yang tidak melibatkan anak secara langsung dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Dalam mengajar, guru sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran matematika contohnya guru menggunakan metode bernyanyi, metode bercerita dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan kepada anak. Metode yang digunakan menjadi kurang kreatif karena guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dan tidak melibatkan anak secara langsung dalam metode pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengaplikasikan permainan bowling untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10. Melalui permainan bowling anak-anak bisa menghitung berapa jumlah kaleng yang jatuh serta menyebutkan kaleng bernomor berapa saja yang jatuh.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

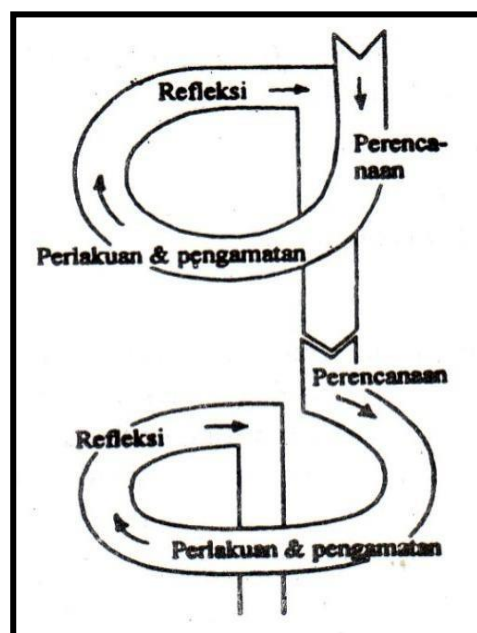


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Model pelaksanaan PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merujuk kepada yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Suharsini Arikunto, 2006: 84). Gambar berikut ditampilkan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart



Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi yang diajarkan tentunya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RKH. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan sosial.
- 3) Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.
- 4) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu cerita, setting panggung dan sarana pendukungnya.
- 5) Mengevaluasi kegiatan, agar dapat mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam kegiatan pengembangan sosial.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenakan tindakan di kelas. Peneliti dan guru akan melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tema dan Rencana

pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti.

Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Refleksi (*reflecting*)

Selanjutnya data-data yang sudah diperoleh dari observasi baik sebelum maupun setelah kegiatan tersebut kemudian dicatat, dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus, peneliti dan kolaborator menganalisis apa pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis tadi dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah selesai berdiskusi peneliti mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap selanjutnya.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Reseach* (CAR) yang dilakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas yang lain. Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) penelitian tindakan kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi

nyata serta menganalisa setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti akan terlibat langsung dalam proses penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian disebut juga dengan istilah informan, yaitu: “orang yang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakannya. Yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 17 anak di TK Inaya Sahra Lawewe Kec. Baebunta Selatan Kab. Luwu Utara.

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Inaya Sahra Lawewe Kec. Baebunta Selatan Kab. Luwu Utara. Waktu penelitian di rencanakan bulan April - Mei 2021.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Dokumentasi

Pendokumentasian dalam penelitian ini menggunakan foto dan portofolio kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi Dokumentasi terkait dengan aktivitas anak dalam melaksanakan upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan metode bermain *Bowling* Kaleng di TK Inaya Sahra Lawewe.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan peneliti untuk panduan yang dapat membantu melakukan pengamatan agar lebih terarah dan sistematis. Data yang diperoleh selama observasi dapat memberikan informasi seluruh proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengambil data tentang kegiatan dan partisipasi anak dengan menggunakan lembar Observasi yang telah disiapkan.

Adapun kisi kisi yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Pengamatan Observasi

No	Indikator	Hasil			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				
2	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				
3	Menulis lambang bilangan 1-10				

Rubrik penilaian:

BB : Bermain dengan bantuan guru

MB : Bermain tanpa bantuan guru

BSH : Bermain sesuai aturan dan tanpa bantuan guru

BSB : Mampu membantu teman bermain

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menghitung hasil tes dan hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan *percentage correction*. Besarnya nilai yang diperoleh oleh siswa merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul (Ngalim Purwanto, 2004: 102). Rumus untuk menghitungnya yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Nilai persen yang dicari

F = Skor mentah yang diperoleh peserta didik

N = Skor maksimum ideal

Setelah mengetahui persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan kemampuan menghitung anak dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 80% dikatakan kemampuan menghitung anak anak sudah berkembang sangat baik. Adapun kriteria penentuan penilaian menurut Suharsimi Arikunto (Mahrani, 2020) ialah:

Tabel. 3. 2 Kategori Keberhasilan Anak

Persentase	Kategori	Skor
0% - 25%	Belum Berkembang	1
26% - 60%	Mulai Berkembang	2
61% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik	4

3.8 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak sesudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah berkembangnya kemampuan menghitung anak yang dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan kegiatan bermain *bowling* kaleng. Indikator keberhasilan ini adalah ditandai meningkatnya keterampilan anak dilihat dengan hasil persentase mencapai 76% dari jumlah anak pada masing-masing indikator.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan mendeskripsikan mengenai hasil pengelolaan dan pembahasan penelitian yang memperlihatkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling kaleng. Data tentang hasil penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi.

4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya TK Inaya Sahra Lawewe

Lokasi penelitian ini adalah TK Inaya Sahra Lawewe yang terletak di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Luwu Utara. TK Inaya Zahra Lawewe menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak-anak usia dini. Berdiri sejak tahun 2012.

b. Lokasi Penelitian

TK Inaya Zahra Lawewe yang terletak di Desa Lawewe Kec. Baebunta Selatan Luwu Utara. visi TK Inaya Zahra Lawewe adalah terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan bertanggung jawab dan misinya adalah mengantarkan siswa menjadi insan yang beriman, berilmu dan berketerampilan dan melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan potensi anak didik.

TK Inaya Zahra Lawewe mempunyai bangunan tempat penyelenggara kegiatan yang terdiri dari:

1. Ruang kelas yang terdiri dari kelompok A dan B
2. Kantor
3. Kamar mandi
4. APE luar yaitu ayunan, jungkitan, kotak majeluk luncuran
5. APE dalam berupa bola, boneka, balok dan masih banyak lainnya
6. Halaman yang luas untuk tempat bermain anak
7. Bangunan permanen dalam keadaan baik

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan Saat Proses Pembelajaran Mengenai Kemampuan Mengenal Bilangan

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi. Tujuan dari dilakukannya kegiatan observasi ini yaitu untuk mengetahui dan melihat kondisi awal mengenai masalah kemampuan mengenal bilangan yang ada di Inaya Zahra Lawewe. Kondisi awal inilah yang akan menjadi sebuah perbandingan antara nilai saat kegiatan observasi dan nilai saat penelitian.

Kegiatan penelitian dilakukan pada hari senin-rabu 05 – 07 April 2021 Sebelum masuk dalam kegiatan pembelajaran anak kelompok A TK Inaya Zahra Lawewe biasanya berbaris, senam, berdo`a, baca surat pendek, bernyanyi menyebutkan bulan, tanggal dan hari serta meyebutkan huruf dan angka.

Proses pembelajaran di TK Inaya Zahra Lawewe cukup baik. Namun, pada saat kegiatan mengenal lambang masih kurang, karena berpusat pada guru kurang menerapkan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu belajar sambil

bermain dan kurangnya media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan LKA.

Suasan kelas menjadi kurang kondusif, ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru menjelaskan di depan kelas ada yang membawa mainan, ada yang membawa makanan, dan ada yang mengganggu temannya bahkan ada yang bicara sendiri ketika kegiatan berlangsung. Tetapi masih ada beberapa anak yang memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas.

Ketika mengerjakan LKA dan menulis di buku tulis ada beberapa anak yang masih kesulitan, karena beberapa anak bertanya secara bersamaan kepada guru sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak tenang dan gaduh.

Sebelum penelitian tindakan kelas diadakan di TK Inaya Zahra Lawewe peneliti melakukan pra tindakan untuk memperoleh data awal. Data yang diperoleh dari pra tindakan digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Peneliti akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A melalui kegiatan bermain bowling kaleng. Pra tindakan dilakukan sebagai pembandingan antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Dalam penelitian pra tindakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Adapun indikator yang dinilai adalah menulis lambang bilangan 1 – 10 dengan urut, dapat menunjuk lambang bilangan 1- 10 dengan bilangannya, dan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut. Rekapitulasi hasil sebelum tindakan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng sebelum tindakan

No	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	P
		Kemampuan menghitung angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menyebutkan angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menulis lambang bilangan 1 – 10					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rafa		2				2				2			6	50%
2	Rey		2				2				2			6	50%
3	Nadila			3				3				3		9	75%
4	Alfi		2				2				2			6	50%
5	Monique			3				3			2			8	66.7%
6	Daffa			3			2				2			7	58.3%
7	Ahmad			3			2				2			7	58.3%
8	Quen		2				2				2			6	50%
9	Citra			3				3			2			8	66.7%
10	Hafiz		2				2				2			6	50%
11	Dina		2				2				2			6	50%
12	Nasha			3			2					3		8	66.7%
13	Arsyla		2				2				2			6	50%
14	Huria		2					3			2			7	58.3%
15	Dinan		2				2				2			6	50%
16	Fajar			3				3				3		9	75%
17	Reza			3			2				2			7	58.3%
Jumlah		0	9	8	0	0	12	5	0	0	14	3	0	118	-
Persentase		-	52.9 %	47.1 %	-	0.0	70.6 %	29.4 %	0.0	0.0	82.4 %	17.6 %	0.0	-	61,4%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diperoleh data bahwa perkembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di TK Inaya Zahra Lawewe perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Pada indikator pertama yaitu anak dapat menulis lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 9 orang atau 52,9% anak mendapat skor 2, 8 orang anak atau 47,1% mendapat skor 3 dan tidak ada orang anak atau 0% mendapat skor 4. Hal tersebut karena masih terdapat beberapa anak yang bingung saat menulis lambang bilangan 1 – 10 dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA atau buku tulis bukan berdasarkan urutannya.
- b. Pada indikator kedua yaitu anak dapat menunjuk lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 12 orang anak 70,6% mendapat skor 2, 5 orang anak atau 29,4% mendapat skor 3 dan tidak ada orang anak atau 0% mendapat skor 4. Hal tersebut di karenakan saat kegiatan menunjuk lambang bilangan di lakukan secara bersama-sama yang membuat sebagian anak bingung, karena mereka menyebutkan urutan bilangan hanya mengikuti temannya yang sudah paham tentang konsep tersebut.
- c. Pada indikator ketiga yaitu anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan berurutan tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 14 orang anak atau 82,4% mendapat skor 2, 3 orang anak atau 17,6% mendapat skor 3 dan tidak ada orang anak atau 0% mendapat skor 4. Hal tersebut karena anak masih melakukan kesalahan saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 terutama benda yang jumlahnya diatas lima.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa saat pra tindakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Inaya Zahra Lawewe mendapat persentase baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan data tersebut maka peneliti dan guru berusaha

mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Dengan kegiatan bermain bowling kaleng di harapkan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling kaleng yaitu tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang (BB), 8 orang anak atau 41,1% mulai berkembang (MB), 9 orang anak atau 52,9% berkembang sesuai harapan (BSH) dan tidak ada atau 0% berkembang sangat baik (BSB).

Dari hasil observasi yang dilakukan masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan itu artinya bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Inaya Zahra Lawewe masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan.

b. Deskripsi Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Kamis 8 April 2021, pertemuan kedua pada hari Senin 12 April 2021 dan pertemuan ketiga pada hari Rabu 14 April .

1. Perencanaan tindakan siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah:

- a) Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tema Binatang, subtema Binatang Darat

b) Menyiapkan media alat permainan bowling yang terbuat dari kaleng yang berjumlah 20 buah dengan lambang bilangan 1-20 dan 1 bola untuk melempar.

c) Mempersiapkan lembar observasi

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Siklus I

1) Pelaksanaan tindakan

a) Siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan Pertemuan Pertama pada Siklus I dilakukan pada hari Kamis tanggal 8 April 2021 yang menggunakan tema “Binatang”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi ± 60 menit pada pukul 08.00 WITA hingga pukul 09.00 WITA.

a. Kegiatan awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “tiap tiap pagi” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-10. Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang berkaki dua yang hidup didarat. Guru bertanya kepada anak “binatang apa yang berkaki dua”? ada anak yang menjawab ayam, bebek, angsa. Guru kembali bertanya “ada berapa kaki ayam?” anak-anak menjawab “dua bu guru” ibu guru bertanya lagi “bagaimana jarinya kalau dua?” anak-anak mengangkat jarinya kemudian anak menirukan bagaimana suara ayam.

b. Kegiatan inti

Guru memperlihatkan gambar ayam kemudian mengamati gambar ayam dan bercakap-cakap tentang betuk ayam, setelah itu guru membagikan kertas kepada anak lalu mengarahkan anak untuk menggambar ayam. Sebelum itu guru memberikan contoh di papan tulis dengan menggambar ayam dari bentung angka 2 kemudian membetuk ayam, setelah anak menggambar sketsa ayam guru memberitahu kepada anak untuk mengajak anak bermain bowling. Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling. Guru memberikan guru memperkenalkan apa itu bowling dan aturan bermain saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Setelah itu guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan permainan bowling lebih detail dan tanya jawab tentang konsep bilangan 1-10 lalu guru mengajak anak untuk mengitung semua pin bersama-sama. Setelah itu, Guru menanyakan kepada anak “apakah sudah mengerti anak-anak?” anak-anak pun menjawab :sudah bu guru”. Guru kemudian memberikan contoh bermain bowling yaitu mulai dari menghitung pin, mengambil bola untuk melempar, melempar pin, mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menghitungnya bilangan sesuai lambang bilangan pada pin yang jatuh. Setelah memberikan contoh guru bertanya lagi kepada anak-anak “apakah sudah mengerti cara bermainnya?” anak-anak menjawab “sudah mengerti bu guru. Guru kembali bertanya kepada anak-anak “ada berapa pin semuanya anak-anak?” semuanya menjawab “10 bu guru”. Setelah anak-anak paham guru menyebutkan satu persatu nama anak

menggunakan abses untuk maju bermain bowling, sebelum anak melempar guru membimbing anak untuk menghitung pin 1-10 terlebih dahulu, pada saat anak menghitung guru dan peneliti mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat menghitung kemudian anak mengambil bola dan melempar ke arah pin, setelah anak melempar anak maju mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menghitung pin dan menyebutkan lambang bilangan yang terdapat pada pin tersebut setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan untuk melempar jika sasaran tidak mengenai pin. Sambil mengamati, guru dan peneliti membimbing anak yang mengalami kesulitan dan memberikan penilaian pada setiap anak. Anak yang sudah bermain diberikan apresiasi tepuk tangan oleh guru, peneliti dan teman-teman kemudian memanggil anak selanjutnya untuk bermain. Pada saat guru menjelaskan cara bermain bowling tidak semua anak memperhatikan penjelasan guru karena keinginan anak dalam bermain bowling sudah besar sehingga tidak sabar untuk maju bermain bowling dan menyebabkan tidak terlalu memperhatikan guru. Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyayi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup.

b) Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus I dilakukan pada hari Senin 12 April 2021 yang menggunakan tema “Binatang”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi ± 60 menit pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 09.00 WITA.

Kegiatan awal, dimulai dengan guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “potong bebek angsa” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-10. Kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang berkaki empat yang hidup didarat yaitu kelinci. Guru bertanya kepada anak “ada berapa kaki kelinci?” anak-anak menjawab “empat bu guru” kemudian anak menirukan lompatan kelinci.

Kegiatan inti, Guru memperlihatkan gambar kelinci dan mengajak anak mengamati gambar kelinci, dan memberikan lembar tugas untuk menebali garis pada gambar kelinci kemudian mewarnai gambar tersebut. Setelah anak mewarnai sketsa kelinci guru mengajak anak untuk bermain bowling.

Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling lagi. Guru kembali memberikan penjelasan aturan bermain pada saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Setelah itu guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan konsep bilangan 1-10 setelah memperkenalkan tentang konsep bilangan 1-10. Guru kemudian memberikan contoh bermain bowling yaitu mulai dari menghitung pin,

mengambil bola untuk melempar, melempar pin, mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menghitungnya dan menyebutkan bilangan sesuai lambang bilangan pada pin yang jatuh. Setelah memberikan contoh guru menyebutkan satu persatu nama anak menggunakan absen untuk maju bermain bowling, sebelum anak melempar guru membimbing anak untuk menghitung pin 1-10 terlebih dahulu, pada saat anak menyebutkan angka yang tertera pada pin guru dan peneliti mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat dalam menyebutkan angka tersebut. Setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan untuk melempar jika sasaran tidak mengenai pin. Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyanyi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup.

c) Siklus I pertemuan ketiga

Pelaksanaan Pertemuan Ketiga pada Siklus I dilakukan pada hari Rabu 14 April 2021 dengan tema “Binatang”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi ±60 menit pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 09.00 WITA.

Kegiatan awal, dimulai dengan guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak

anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “ampar-ampar pisang” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-10. Kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang berkaki empat yang hidup didarat yaitu sapi. Guru bertanya kepada anak “ada berapa kaki sapi?” anak-anak menjawab “empat bu guru” kemudian anak menirukan suara sapi.

Kegiatan ini, Guru memperlihatkan gambar sapi dan mengajak anak mengamati gambar sapi, dan memberikan lembar tugas untuk menebali garis pada gambar sapi kemudian mewarnai gambar tersebut. Setelah anak mewarnai sketsa sapi guru mengajak anak untuk bermain bowling.

Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling lagi. Guru kembali memberikan penjelasan aturan bermain pada saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Setelah itu guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan konsep bilangan 1-10 setelah memperkenalkan tentang konsep bilangan 1-10. Guru kemudian memberikan contoh bermain bowling yaitu mulai dari menghitung pin, mengambil bola untuk melempar, melempar pin, mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menyebutkan dan menulis bilangan sesuai lambang bilangan pada pin yang jatuh. Setelah memberikan contoh guru menyebutkan satu persatu nama anak menggunakan absen untuk maju bermain bowling, sebelum anak melempar guru membimbing anak untuk menghitung pin 1-10 terlebih dahulu, pada saat anak menyebutkan angka yang tertera pada pin kemudian

menulisnya guru dan peneliti mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat dalam menulis angka tersebut. Setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan untuk melempar jika sasaran tidak mengenai pin. Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyanyi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup.

2) Pelaksanaan observasi

Selama pembelajaran mengenai lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng berlangsung peneliti dan guru mengamati proses yang terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah di rancang dan mengamati kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Selama proses pembelajaran siklus I yang dilakukan selama tiga hari berjalan dengan baik. Hari pertama anak merasa antusias, karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain bowling kaleng merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan.

Pada saat membelajarkan menulis lambang bilangan 1 – 10 anak menulis dengan semangat meskipun masih ada yang harus di bombing dan di motivasi. Pada saat kegiatan menghitung dan menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 dengan bilangannya anak masih bersemangat tetapi masih ada yang mengganggu

temannya, bermain dan bahkan makan. Anak menjadi kurang fokus karena pada saat kegiatan maju kedepan dilakukan secara bergiliran.

Berikuti data kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada anak kelompok A di TK Inaya Sahra Lawewe pada siklus I

Tabel 4.2. Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada siklus I

No	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	P
		Kemampuan menghitung angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menyebutkan angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menulis lambang bilangan 1 – 10					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rafa			3				3				3		9	75%
2	Rey		2				2					3		7	58.3%
3	Nadila				4				4				4	12	100%
4	Alfi			3				3			2			8	66.7%
5	Monique			3				3				3		9	75%
6	Daffa				4			3				3		10	83.3%
7	Ahmad			3					4			3		10	83.3%
8	Quen			3				3				3		9	75%
9	Citra			3				3					4	10	83.3%
10	Hafiz			3				3				3		9	75%
11	Dina		2					3			2			7	58.3%
12	Nasha			3				3					4	10	83.3%
13	Arsyla			3				3				3		9	75%
14	Huria				4			3				3		10	83.3%
15	Dinan			2				3				3		8	66.7%
16	Fajar				4				4		2			10	83.3%
17	Reza			3				3				3		9	75%
Jumlah		0	2	11	4	0	1	13	3	0	3	11	3	156	-
Persentase		0	11.8 %	64.7 %	23.5 %	0	5.9%	76.5 %	17.6 %	0	17.6 %	64.7 %	17.6 %	-	76.5%

Berdasarkan tabel 4.2 di peroleh bahwa pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Pada indikator pertama yaitu anak dapat menghitung lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 2 orang anak atau 11,8% mendapat skor 2, 11 orang anak atau 64,7% mendapat skor 3 dan 4 orang anak atau 23,5% mendapat skor 4.
- b. Pada indikator kedua yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 1 orang anak 5,9% mendapat skor 2, 13 orang anak atau 76,5% mendapat skor 3 dan 3 orang anak atau 17,6% mendapat skor 4.
- c. Pada indikator ketiga yaitu anak dapat menulis lambang bilangan 1 - 10 dengan baik tidak ada orang anak mendapat skor 1 atau 0%, 3 orang anak atau 17,6% mendapat skor 2, 11 orang anak atau 64,7% mendapat skor 3 dan 3 orang anak atau 17,6% mendapat skor 4. Hal tersebut terjadi karena pada saat anak menulis angka 6 dan 9 posisi angkanya masih terbalik.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena anak yang dalam kategori mulai berkembang mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena anak yang mulai berkembang sudah berkurang namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling kaleng yaitu tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), 13 orang anak atau 76,5% berkembang sesuai harapan (BSH) dan 4 orang anak atau 23,5% berkembang sangat baik (BSB).

3) Refleksi siklus I

Kegiatan refleksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti setelah melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya dengan harapan, dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam melakukan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi siklus I mengenal konsep bilangan melalui permainan bowling sangat menarik untuk anak, anak merasa antusias untuk mencoba melaksanakan perintah dari guru. Antusias anak ini dapat kita lihat dengan adanya peningkatan kemampuan pada diri anak.

Kemampuan anak mengenal konsep bilangan memang sudah mengalami peningkatan, namun belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Melihat hasil siklus I ini maka perlu diadakan perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dapat meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Di bawah ini beberapa hal yang kurang dan perlu diperbaiki yaitu:

1. Banyak anak yang tidak memperhatikan dan menyebut perintah guru, anak hanya segera maju mengambil bola dan ingin melempar.

2. Kondisi kurang kondusif karena anak tidak sabar menunggu giliran sehingga anak menjadi kurang tertib.
3. Anak bingung saat menghitung karena posisi kaleng yang sedikit berdekatan sehingga anak kesulitan melihat lambang bilangan yg ada pada kaleng.
4. Ada beberapa anak yang kurang termotivasi untuk menyebutkan lambang bilangan, anak cenderung hanya ingin melempar bowling.

Berdasarkan pada permasalahan pada siklus I yang telah disampaikan di atas maka peneliti dan guru berdiskusi mencoba mencari solusi agar pada siklus II nanti hal seperti ini tidak terulang lagi. Di bawah ini beberapa solusi yang diperoleh antara lain:

1. Guru memberikan penjelasan pada anak dengan lebih detail dan sebelum diberi penjelasan atau perintah anak dikondisikan untuk tenang memperhatikan dan tertib terlebih dahulu.
2. Mengarahkan anak agar sabar menunggu giliran dengan memperhatikan temannya dan memberitahu temannya jika salah menyebutkan bilangan.
3. Untuk memotivasi anak agar semangat menyebutkan lambang bilangan dengan cara memberikan stiker bintang untuk anak yang menyebutkan lambang bilangan dengan benar.
4. Mengubah posisi kaleng yang sebelumnya bentuk segitiga dari atas diubah dengan posisi berjejer

Dari refleksi siklus I ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil siklus II.

c. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi Siklus II

1) Pelaksanaan tindakan

a) Siklus II pertemuan pertama

Pada siklus kedua pertemuan pertama pada hari Senin 19 April 2021 dengan tema “Binatang”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi ± 60 menit pada pukul 08.00 - 09.00 WITA.

Kegiatan awal, guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “ampar-ampar pisang” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-10. Kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang yang hidup di air yaitu ikan. Guru bertanya kepada anak ikan hidup dimana” anak-anak menjawab “di air” ada juga yang menjawab “di laut bu guru” kemudian cara ikan berenang?” kemudian anak menirukan cara ikan berenang

Kegiatan inti, guru memperlihatkan gambar Ikan dan mengajak anak mengamati gambar Ikan tersebut, setelah itu guru membagikan sketsa gambar ikan untuk diwarnai oleh anak, setelah mewarnai anak masing-masing mengumpulkan hasil karyanya. Setelah anak mengumpulkan hasil karyanya guru mengajak anak untuk bermain bowling. Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling lagi. Guru memberikan penjelasan aturan bermain pada saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk sejajar agar anak lebih mudah melihat lambang bialngan

yang terdapat pada pin. Ada anak yang membantu untuk mengatur susunan bowling, kemudian guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan kembali tentang konsep bilangan 1-10, sebagian anak sudah mengerti dan mengetahui bilangan 1-10. Guru kemudian memberikan contoh bermain bowling yaitu mulai dari menghitung kaleng, mengambil bola untuk melempar, melempar kaleng, mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menghitungnya dan menyebutkan bilangan sesuai lambang bilangan pada kaleng yang jatuh. Setelah memberikan contoh guru menyebutkan satu persatu nama anak menggunakan absen untuk maju bermain bowling, sebelum anak melempar guru membimbing anak untuk menghitung pin 1-10 terlebih dahulu, pada saat anak menghitung guru dan peneliti mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat menghitung kemudian anak mengambil bola dan melempar ke arah kaleng, setelah anak melempar anak maju mengumpulkan pin yang berhasil dijatuhkan kemudian menghitung kaleng dan menyebutkan lambang bilangan yang terdapat pada kaleng tersebut setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan untuk melempar jika sasaran tidak mengenai kaleng. Sambil mengamati, guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dan memberikan penilaian pada setiap anak. Anak yang sudah bermain diberikan apresiasi tepuk tangan oleh guru, peneliti dan teman-teman dan memberikan sebuah stiker yang akan ditempelkan ke tangan anak yang berhasil menyebutkan lambang bilangan dengan benar, setelah itu guru memanggil anak selanjutnya untuk bermain. Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak

diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyanyi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup.

b) Siklus II pertemuan kedua

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus II dilakukan pada hari Rabu 21 April 2021 yang menggunakan tema “Binatang”. Pelaksanan kegiatan dilakukan dalam durasi ± 60 menit pada pukul 08.00 WIB - 09.00 WITA.

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “potong bebek angsa” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-20. Kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang yang hidup di laut. Guru bertanya kepada anak “apa-apa saja binatang yang hidup dilaut?” anak berlomba-lomba menjawab pertanyaan dari guru, ada yang menjawab ikan, kura-kura, ikan paus, dan binatang lainnya.

Kegiatan inti, guru memperlihatkan gambar jenis-jenis binatang di darat dan di laut kemudian anak mengelompokkan binatang yang hidup di laut setelah mengelompokkan guru mengajak anak untuk bermain bowling.

Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling lagi untuk meningkatkan konsep bilangan anak. Guru memberikan penjelasan aturan bermain pada saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk sejajar agar anak lebih mudah melihat lambang bilangan yang terdapat pada pin. Setelah itu guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan konsep bilangan 1-10, sebagian anak sudah mengerti dan mengetahui konsep bilangan 1-10. Pada pertemuan ini guru tidak lagi memberikan contoh karena anak-anak sudah mengerti cara bermain, guru hanya bertanya kepada anak-anak “apakah anak-anak sudah mengetahui cara bermainnya?” ada anak yang menjawab “sudah bu guru saya sudah menghafalnya” Guru dan peneliti hanya mengamati dan membimbing anak yang masih mengalami kesulitan pada saat anak menghitung, begitupun juga pada saat anak melempar dan mengumpulkan kaleng yang berhasil dijatuhkan guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan kemudian memberikan penilaian pada setiap anak yang sedang bermain. Anak yang sudah bermain diberikan apresiasi tepuk tangan oleh guru, peneliti dan teman-teman dan memberikan sebuah stiker yang akan ditempelkan ke tangan anak yang berhasil menyebutkan lambang bilangan dengan benar lalu menulisnya di LKA, setelah itu guru memanggil anak selanjutnya untuk bermain.

Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan. Selanjutnya anak diarahkan untuk mencuci tangan kemudian membaca doa sebelum makan. Setelah anak membaca doa sebelum makan anak dipersilahkan untuk memakan bekal masing-

masing. Setelah anak selesai makan, anak membaca doa setelah makan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyanyi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup.

c) Siklus II pertemuan ketiga

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus II dilakukan pada hari Jumat 23 April 2021 yang menggunakan tema “Binatang”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi ± 60 menit pada pukul 08.00 WIB - 09.00 WITA.

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair “potong bebek angsa” dan bernyanyi, kemudian menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan menghitung 1-20. Kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Kemudian guru berdiskusi tentang binatang yang hidup di laut. Guru bertanya kepada anak “apa-apa saja binatang yang hidup dilaut?” anak berlomba-lomba menjawab pertanyaan dari guru, ada yang menjawab ikan, kura-kura, ikan paus, dan binatang lainnya.

Kegiatan inti, guru memperlihatkan gambar jenis-jenis binatang di darat dan di laut kemudian anak mengelompokkan binatang yang hidup di laut setelah mengelompokkan guru mengajak anak untuk bermain bowling.

Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain bowling lagi untuk meningkatkan konsep bilangan anak. Guru memberikan penjelasan aturan bermain pada saat melakukan permainan bowling, sedangkan peneliti mengatur susunan bowling dengan bentuk sejajar agar anak lebih mudah melihat lambang bilangan yang terdapat pada pin. Setelah itu guru mengkondisikan anak untuk berbaris di pinggir karpet dengan tenang kemudian memperkenalkan konsep bilangan 1-10, sebagian anak sudah mengerti dan mengetahui konsep bilangan 1-10. Pada pertemuan ini guru tidak lagi memberikan contoh karena anak-anak sudah mengerti cara bermain, guru hanya bertanya kepada anak-anak “apakah anak-anak sudah mengetahui cara bermainnya?” ada anak yang menjawab “sudah bu guru saya sudah menghafalnya” Guru dan peneliti hanya mengamati dan membimbing anak yang masih mengalami kesulitan pada saat anak menghitung, begitupun juga pada saat anak melempar dan mengumpulkan kaleng yang berhasil dijatuhkan guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan kemudian memberikan penilaian pada setiap anak yang sedang bermain. Anak yang sudah bermain diberikan apresiasi tepuk tangan oleh guru, peneliti dan teman-teman dan memberikan sebuah stiker yang akan ditempelkan ke tangan anak yang berhasil menyebutkan lambang bilangan dengan benar lalu menulisnya di LKA, setelah itu guru memanggil anak selanjutnya untuk bermain.

Setelah kegiatan permainan bowling selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan. Selanjutnya anak diarahkan untuk mencuci tangan kemudian membaca doa sebelum makan. Setelah anak membaca doa sebelum makan anak dipersilahkan untuk memakan bekal masing-

masing. Setelah anak selesai makan, anak membaca doa setelah makan, kemudian anak dipersilahkan untuk istirahat sambil bermain di dalam dan di luar ruangan.

Kegiatan penutup, setelah jam istirahat selesai, anak diarahkan untuk masuk ke dalam kelas dan menanyakan perasaan hari ini, berdiskusi apa saja yang dimainkan hari ini, menyebutkan konsep bilangan 1-10. Guru dan anak bernyanyi kemudian berdoa, mengucapkan salam dan penutup

2) Pelaksanaan observasi

Selama pembelajaran mengenai lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng berlangsung peneliti dan guru mengamati proses yang terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah di rancang dan mengamati kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Selama proses pembelajaran siklus II yang dilakukan selama dua hari berjalan dengan baik. Hari pertama anak merasa antusias, karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui bermain bowling kaleng merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan.

Pada saat pembelajaran menulis lambang bilangan 1 – 10 anak menulis dengan semangat. Pada saat kegiatan menghitung dan menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 dengan bilangannya anak bersemangat.

Berikuti data kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada anak kelompok A di TK Inaya Sahra Lawewe pada siklus II

Tabel 4.3. Hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada siklus II

No	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	P 50%
		Kemampuan menghitung angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menyebutkan angka 1 -10 sesuai dengan urutannya				Kemampuan menulis lambang bilangan 1 – 10					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rafa			3				4			3		14	83.3%	
2	Rey			3			3				4		10	83.3%	
3	Nadila				4		3				4		11	91.7%	
4	Alfi				4			4			3		11	91.7%	
5	Monique				4			4			3		11	91.7%	
6	Daffa				4			4			3		11	91.7%	
7	Ahmad			3				4				4	11	91.7%	
8	Quen				4			4				4	12	100%	
9	Citra			3				4				4	11	91.7%	
10	Hafiz				4			4			3		11	91.7%	
11	Dina			3				4			3		10	83.3%	
12	Nasha				4		3					4	11	91.7%	
13	Arsyla			3			3					4	10	83.3%	
14	Huria				4			4				4	12	100%	
15	Dinan			3			3				3		9	75%	
16	Fajar			3				4			3		10	83.3%	
17	Reza				4			4				4	12	100%	
Jumlah		0	0	8	9	0	0	5	12	0	0	8	9	183	-
Persentase		0%	0%	47,1%	52,9%	0%	0%	29,4%	70,6%	0%	0%	47,1%	52,9%	-	89,7%

Berdasarkan tabel 4.3 di peroleh bahwa pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Pada indikator pertama yaitu anak dapat menghitung lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), sebanyak 8 orang anak atau 47,1% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 9 orang anak atau 52,9% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB)

- b. Pada indikator kedua yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1 - 10 tidak ada orang anak dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), sebanyak 5 orang anak atau 29,4% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 12 orang anak atau 70,6% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB)
- c. Pada indikator ketiga yaitu anak dapat menulis lambang bilangan 1 - 10 dengan baik, tidak ada orang anak dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), sebanyak 8 orang anak atau 47,1% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 9 orang anak atau 52,9% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB)

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan bowling kaleng pada anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena anak yang dalam kategori mulai berkembang mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena anak yang mulai berkembang sudah berkurang dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan melalui permainan bowling kaleng yaitu tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), 1 orang anak atau 5,9% berkembang sesuai harapan (BSH) dan 16 orang anak atau 94,1% berkembang sangat baik (BSB).

3) Refleksi siklus II

Kegiatan refleksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti setelah melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan. Pada refleksi siklus II membahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat dilakukan tindakan. Pada siklus II ini anak-anak terlihat lebih antusias dibandingkan pada pertemuan yang dilaksanakan di siklus I. Anak-anak juga terlihat menguasai cara bermain bowling dan menyebutkan bilangannya sehingga merasa enjoy ketika melakukan kegiatan. Pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak telah mengalami peningkatan yaitu mampu mencapai atau memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% pada kriteria berkembang sangat baik, dari keseluruhan jumlah anak yang masuk pada kriteria berkembang sangat baik yaitu skor minimal 76 % sehingga penelitian ini cukup sampai siklus II. Membahas tentang peningkatan yang terjadi dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hingga siklus I dilaksanakan. Peningkatan mengenal konsep bilangan anak siklus II sebesar 91,6% dari kondisi awal 76,5%. Pada siklus II dapat diketahui bahwa Anak telah mencapai kriteria Berkembang sangat baik (BSB). Namun masih ada beberapa anak yang belum mencapai kriteria tersebut.

Hasil observasi pada pertemuan pra siklus, siklus I dan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan meningkat secara bertahap. Adapun hasil peningkatan kemampuan anak pada observasi awal/prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Kaleng

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	0	0%	0	0%	0	0%
2	MB	8	41,1%	0	0%	0	0%
3	BSH	9	52,9%	13	76,5%	1	5,9%
4	BSB	0	0%	4	23,5%	16	94,1%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan bowling kaleng. Pada kondisi awal atau prasiklus terdapat 8 atau 41,1% anak mulai berkembang, 9 orang anak atau 52,9% berkembang sesuai harapan dan tidak ada orang anak atau 0% berkembang sangat baik. Pada siklus I, 13 orang anak atau 76,5% berkembang sesuai harapan dan 4 orang anak atau 23,5% berkembang sangat baik. Pada siklus II tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang, 1 orang anak atau 5,9% berkembang sesuai harapan dan 16 orang anak atau 94,1% berkembang

Dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bowling Kaleng pada Tahap prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Komponen	Kemampuan Mengenal Bilangan		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata persentase (%)	61,4	76,5%	89,7%
Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada siklus Setiap siklus terdiri dari empat tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dan siklus II, dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Siklus II.

Pada kondisi awal atau prasiklus terdapat 8 atau 41,1% anak mulai berkembang, 9 orang anak atau 52,9% berkembang sesuai harapan dan tidak ada orang anak atau 0% berkembang sangat baik. Pada siklus I, 13 orang anak atau 76,5% berkembang sesuai harapan dan 4 orang anak atau 23,5% berkembang sangat baik. Pada siklus II tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang, 1 orang anak atau 5,9% berkembang sesuai harapan dan 16 orang anak atau 94,1% berkembang sangat baik. permainan yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak Kelompok B di TK Inaya Sahra Lawewe dapat disimpulkan bahwa penggunaa permainan bowling kaleng untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dapat diterapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk bilangan yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu persentase lebih dari 80%. Pada tahap Prasiklus kemampuan mengenal bentuk bilangan anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 61,4% yang termasuk dalam kriteria cukup, meningkat menjadi 76,5% yang termasuk dalam kriteria baik pada Siklus I, dan menjadi 89,7% yang termasuk dalam kriteria sangat baik pada Siklus II.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dalam penggunaan media maupun mendesain sebuah pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif supaya dapat menunjang kemampuan anak terutama dalam kemampuan mengenal bilangan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Kegiatan permaian bowling kaleng selain dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal bentuk bilangan ternyata dapat juga mengembangkan kemampuan mengenal bentuk dan warna.

DAFTAR RUJUKAN

- Barbara Sher, 2010. *Smart Play For Kids (101 Permainan & Outbound yang Mencerdaskan Anak)*, Jogjakarta: Pilar Media.
- Deni Fitria, 2012. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan tebak Angka di TK Miftahul Jannah Mandahiling Kec. Salimpaun*. Skripsi, PGRA-Institut Agama Islam Raden Intan Lampung.
- Mulyani, Novi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Mursid, 2018. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Ngalim Purwanto dan Jeniah Alim. 2014. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra.
- Slamet Suyanto, 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Hikayat Publishing.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Ideks
- Syamsuardi, 2012, *Penggunaan Alat Permaian Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Teneteriattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Publikasi, Vol 11, No. 1.
- Yusianti, 2016, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok A Di Tk Karya Rini Yogyakarta*. Jurnal. PAUD-Univestas Yogyakarta.