

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KYAI HASYIM SURABAYA

Dyah Susanthi
PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah perubahan positif kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan memahami sistem matematika yang abstrak dari urutan 1-10. Apabila kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 tersebut mengalami hambatan maka akan menghambat kemampuan dalam berhitung. Anak kelompok A adalah anak yang berusia 4-5 tahun yang harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Anak yang mengalami kesulitan pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 menyebabkan anak tidak bisa memahami bilangan. Rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok di TK Kyai Hasyim Surabaya dengan menggunakan permainan bowling?”. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim yang mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Oleh karena itu dibutuhkan latihan yang lebih untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan latihan tersebut diberikan melalui permainan bowling. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian yang diadaptasi dari desain penelitian Hopkins. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perubahan tindakan melalui permainan bowling dalam memperbaiki kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus. Dari temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kyai Hasyim yang ditunjukkan dalam siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 siklus I meningkat sebesar 19.5% sedangkan siklus II meningkat sebesar 44.5%.

Kata kunci: Kemampuan mengenal konsep bilangan, permainan bowling

Abstract

The ability of recognizing numeral concept is a positive ability alteration, skill, talent, capability to understand the abstract methematic system from 1-10, if the ability of recognizing numeral concept 1-10 gets any obstacle, it will obstruct the ability in counting. Group A children are about 4-5 years that must be given more attention about growth and development. The child who gets difficulty in recognizing numeral concept 1-10 cause the child cannot understand the numeral. The matter formulation in this research is “how to increase the ability of recognizing numeral concept 1-10 group A children in Kyai Hasyim Surabaya Kindergarten Through Bowling game?”. This research was done in group A Kyai Hasyim Surabaya Kindergarten that get difficulty in recognizing numeral concept 1-10. So that, it needs the more practice to increase the ability of recognizing numeral concept and practice that given through bowling game. This research used classroom research action research with research design was adapted from Hopkins’ research design. The data collecting methods are observation and documentation. The data analysis in this research was done to describe the action alteration through bowling game to increase the ability of recognizing numeral concept 1-10. The data analysis that used in this research was in reflection analysis that based on cycle. From the result of the research showed the ability raising to recognizing numeral concept of group A children in Kyai Hasyim Surabaya Kindergarten that showed by cycle I and cycle II. the ability score of recognizing numeral concept 1-10 was showed by the result of the research. The ability of recognizing numeral concept 1-10 in cycle I increased about 19,5%, while in cycle II it increased about 44,5%.

Keyword: The ability of recognizing numeral concept, bowling game.

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan Negara” (pasal 1, butir 1). Salah satu warga yang memerlukan pendidikan adalah anak usia dini khususnya anak kelompok A. Menurut Musfiroh, (2008: 69) mengungkapkan bahwa yang dimaksud anak kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun, dimana pada usia ini anak sudah mampu untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori, di samping itu anak juga sudah mulai menunjukkan ketertarikan pada konsep bilangan dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur,

dan membandingkan. Diantara permasalahan yang perlu diperhatikan adalah kemampuan membilang yang masih rendah bila dikaitkan dengan bidang pengembangan di TK, maka bagi anak kelompok A sebagian besar mengalami kesulitan dalam hal mengenal konsep bilangan khususnya mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Menurut kurikulum TK (2010: 40) terungkap bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah kemampuan memahami bilangan (dengan menunjuk benda-benda) sampai dengan 10. Terkait dengan tujuan kurikulum TK tahun 2010 pada bidang pengembangan kognitif, sub pokok bahasan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yaitu bertujuan agar anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi pada bulan Agustus 2011 sampai November 2011 yang diadakan di TK Kyai Hasyim Surabaya tentang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dari 20 anak yang ada, terdapat 14 anak yang belum faham soal bilangan, urutan-urutan bilangan dan mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal konsep bilangan, dikarenakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan menggunakan papan tulis dan lembar kerja.

Berpijak dari permasalahan di atas guru perlu mencari solusi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan anak kelompok A dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang dapat meningkatkan kemampuan anak tersebut adalah dengan diberikannya permainan bowling. Bowling adalah suatu jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas (<http://id.wikipedia.org/wiki/Boling>, diakses 12 Maret 2012).

Terkait dengan uraian di atas, dalam hal ini peneliti memilih solusi dengan menggunakan permainan bowling dikarenakan permainan bowling yang mempunyai kelebihan anak tidak hanya diam di tempat duduk memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, namun anak terlibat langsung dalam permainan sebagai pelaku utama. Permainan bowling dilakukan sambil berdiri dan melibatkan gerak tangan, kaki, mata dan daya berpikir untuk menentukan sasaran. Melalui permainan bowling anak memperoleh kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen. Oleh karena itu bila

pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 ini menggunakan permainan bowling, maka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan mengacu pada keunggulan permainan bowling, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling pada Anak Kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya".

Rumusan Masalah

Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya dengan menggunakan permainan bowling.

Tujuan Penelitian

untuk mendiskripsikan tingkat pengenalan konsep bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya menggunakan permainan bowling.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti:
 - a) Dengan melaksanakan penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10.
 - b) Dengan melaksanakan penelitian, meningkatkan kemampuan peneliti dalam memecahkan masalah yang khususnya berkaitan dengan ke-PAUD-an.
2. Bagi Anak:

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 dengan baik menggunakan permainan bowling. Oleh karena itu dengan melalui pembelajaran tersebut dapat lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bagi anak kelompok A.
3. Bagi Guru:

Dengan melaksanakan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan sekaligus digunakan sebagai acuan bagi para guru pada PAUD untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam menggunakan berbagai media sebagai alat bantu belajar.

Dengan melaksanakan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan sekaligus digunakan sebagai acuan bagi para guru pada PAUD untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam menggunakan berbagai media sebagai alat bantu belajar.

Definisi Operasional, Asumsi, keterbatasan dan Pemecahan Masalah dan Alternatif Penyelesaian Masalah

Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian serta agar penelitian lebih terfokus, maka akan dijelaskan definisi operasionalnya antara lain

- a. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 adalah perubahan

positif kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan memahami sistem matematika yang abstrak dari urutan 1-10. Secara operasional yang dimaksud peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dalam penelitian ini adalah adanya perubahan positif terhadap kemampuan mengenal membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Sehingga anak memiliki dasar untuk mengembangkan kemampuan berhitung selanjutnya.

b. Permainan Bowling

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Secara operasional yang dimaksud dengan permainan bowling yang digunakan dalam penelitian ini, adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan, yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola yang diarahkan pada pin bowling yang terbuat dari plastik, yang kemudian anak menghitung buah pin yang jatuh. Melalui permainan ini anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10, anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Asumsi

- Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A merupakan kemampuan anak dalam mengenal banyaknya benda 1-10.
- Permainan bowling merupakan salah satu permainan yang dapat melatih anak kelompok A yang mengalami gangguan menghitung banyak benda 1-10.
- Melalui permainan bowling kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A dapat dioptimalkan.

Keterbatasan

- Subyek penelitian ini terbatas pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya yang berjumlah 20 anak.
- Penelitian ini terfokus pada peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.
- Permainan bowling yang digunakan penelitian adalah permainan yang bowling yang telah disesuaikan dengan indikator kemampuan anak usia 4-5 tahun antara lain: membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, membilang banyak benda sampai 10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.
- Media yang digunakan dalam permainan bowling terbuat dari plastik.

Pemecahan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Sebelum diberikan permainan bowling terlebih dahulu anak diberi langkah-langkah:

- Guru menyiapkan rencana permainan bowling.
- Guru mempersiapkan peralatan permainan bowling.
- Memberikan contoh permainan bowling untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10.
- Menyuruh anak mempraktekkan permainan bowling.

permainan ini diberikan pada setiap siklus dengan bentuk permainan yang berbeda pada tiap siklusnya.

Selanjutnya menemukan tingkat keberhasilan pemberian tindakan pada anak kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya, maka peneliti menargetkan tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh masing-masing anak adalah 80%.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10

Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Di dalam kamus bahasa Indonesia (1997:605) kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Menurut Chaplin (1997:34) mengungkapkan bahwa kemampuan atau *ability* atau (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek (<http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemampuan/diakses> 15 November 2012), sedangkan mengenal adalah mengetahui (<http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=kenal&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, diakses 17 November 2012). Menurut Udin (2005:15), konsep adalah abstrak dan pembawa arti. Suatu konsep tunggal bisa dinyatakan dengan bahasa apapun (<http://id.wikipedia.org/wiki/konsep>, diakses tanggal 15 November 2012). Bilangan adalah suatu ide yang bersifat abstrak yang akan memberikan keterangan mengenai banyaknya suatu kumpulan benda. Lambang

bilangan biasa dinotasikan dalam bentuk tulisan sebagai angka. (<http://tipssoftwarenew.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-macam-macam-bilangan.html#ixzz2CItRIAHbht>, diakses 15 November 2012). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kesanggupan mengetahui suatu konsep atau cara yang digunakan untuk mengukur bilangan pada anak yang dikenalkan sambil bermain.

Manfaat Mengenal Konsep bilangan 1-10 di TK

Menurut Sriningsih (2008: 63) manfaat pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak usia TK adalah:

- Anak menjadi familiar dengan angka-angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka dan mengenal konsep bilangan.
- Menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.
- TK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya yaitu SD, yang anak sudah mulai belajar untuk mengenal konsep bilangan yang lebih kompleks.

Permainan Bowling

Pengertian Permainan Bowling

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga. jika dilihat dari atas. Buah pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan), untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk permainan selanjutnya (<http://id.wikipedia.org/wiki/Bowling>, diakses 12 maret 2012). Merujuk dari pengertian bowling di atas permainan bowling adalah permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola ke arah pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pin.

Manfaat Bermain Bowling

Manfaat bermain bowling adalah sebagai berikut:

1. Melatih ketepatan gerak
2. Melatih koordinasi mata dan tangan
3. Melatih motorik halus dan kasar
4. Melatih kesabaran
5. Melatih konsentrasi

(<http://dewinthaocan.multiply.com/photos/album/118/Bermain-Adalah-Pekerjaan-Utama-Anak>, diakses 17 November 2012).

Langkah-Langkah Permainan Bowling

1. Bola bowling memiliki 3 lubang untuk ibu jari, jari

tengan dan jari manis.

2. Bola berada di posisi lengan diayun 90 derajat lurus ke belakang badan.

3. Jika melempar menggunakan tangan kanan maka kaki kiri ada di depan serta kaki kanan di geser ke arah kiri untuk menjaga ayunan tangan lurus.

4. Memberi awalan beberapa langkah untuk menambah daya dorong sehingga bola meluncur lebih cepat dan bertenaga. (<http://id.88db.com/OlahragaFitness/Permainan-Bola/ad-88983/>, diakses 17 November 2012).

Anak Kelompok A

Pengertian Anak kelompok A

Menurut Moeslichatoen (1999:112) anak kelompok A adalah anak yang memiliki rentang usia antara 4 sampai 5 tahun. Selanjutnya Kurikulum (2004:3) anak kelompok A merupakan masa yang peka bagi anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal.

Karakteristik Anak Kelompok

Menurut Moeslichatoen (1999:113) anak kelompok A yang berusia antara 4 – 5 tahun memiliki beberapa karakteristik atau ciri yang khas terdapat pada anak. Oleh karena itu Moeslichatoen mengungkapkan bahwa anak usia 4 – 5 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu
2. Memiliki sikap berpetualang yang kuat
3. Banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang dilihat atau didengarnya
4. Menunjukkan minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya
5. Senang bepergian

Peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Menggunakan Permainan Bowling

Anak kelompok A adalah anak yang kebanyakan masih mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 maka diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar, guru memilih permainan bowling anak agar anak antusias

dalam pembelajaran dan kemampuan anak berhitung dapat meningkat daripada sebelumnya.

Salah satu latihan mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A adalah melalui permainan bowling. Permainan bowling merupakan salah satu permainan yang cocok untuk diterapkan pada bidang pengembangan kognitif, Khususnya mengenalkan konsep bilangan 1-10. Dengan permainan bowling anak memperoleh kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen.

Oleh karena itu permainan bowling merupakan salah satu permainan bagi anak kelompok A yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 ke arah yang lebih baik.

Hipotesis Tindakan

“Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim dapat meningkat dengan menggunakan permainan bowling”.

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya metode penelitian digunakan oleh manusia yang mempunyai tujuan untuk memahami sekaligus memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara rasional dan ilmiah, sistematis dan logis. Oleh karena itu dalam penelitian, seorang peneliti memerlukan adanya metode penelitian.

Menurut Arikunto (2002: 136) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sedangkan menurut Sukmadita (2005: 52) metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, mengolah data, dan menarik kesimpulan dalam waktu yang lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku.

Pada bagian ini akan diuraikan tentang beberapa hal yang berhubungan dengan penelitian, yaitu :

Desain Penelitian

Dalam PTK yang telah diadaptasi oleh Hopkins memiliki daur siklus. Dimana dalam setiap siklusnya meliputi unsur-unsur *plan* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Sesudah suatu siklus setelah selesai dilaksanakan, jika ternyata hasilnya masih belum menunjukkan adanya perbaikan maka

kemudian guru merencanakan untuk membuat siklus lanjutan, begitu seterusnya sampai hasil yang ditunjukkan telah mencapai tingkatan yang diharapkan. Adapun desain tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian terbagi dalam 4 tahap yaitu:

1. Tahap melihat kondisi lapangan
2. Tahap merumuskan masalah di lapangan
3. Tahap merumuskan solusi dan penerapan
4. Implementasi (penerapan tindakan)

Tempat, Waktu, Karakteristik Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada bulan Juni 2012.

3. Karakteristik Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya Tahun Ajaran 2011/2012, dengan karakteristik anak sebagai berikut:

- a. Anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya berjumlah 20 Anak
- b. Memiliki kesulitan mengenal konsep bilangan 1-10

Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini menggunakan 2 siklus yang masing-masing mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Adapun dalam langkah ini ditetapkan kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak. Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat merumuskan persiapan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling. Adapun langkah-langkah dalam persiapan kegiatan ini adalah merumuskan kegiatan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling. Sebelum kegiatan inti dilaksanakan, maka terlebih dahulu akan dijelaskan tentang permainan bowling, bagaimana cara bermain bowling, dan apa tujuan pembelajaran dengan permainan bowling.

2. Tindakan

Tindakan tindakan kelas (PTK) dilakukan pada waktu penelitian yang telah ditentukan. Dengan dibantu oleh guru pengajar TK Kyai Hasyim Surabaya, peneliti berusaha

untuk mengatasi kesulitan anak dalam mengenal konsep bilangan, dengan menggunakan permainan bowling. Dan diharapkan setelah penelitian selesai, anak sudah mempunyai kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

3. Pengamatan

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi atau pengamatan atas perkembangan anak dalam hal pengenalan konsep bilangan. Apakah dalam siklus ini anak sudah mempunyai peningkatan sesuai yang diharapkan apakah masih belum memuaskan hasilnya. Hasil observasi ini nantinya digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi adalah melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang sudah dilakukan. Apabila pada langkah ini terdapat hasil yang tidak memuaskan sesuai dengan aspek yang diamati atau menemukan kekurangan-kekurangan pada kegiatan mengenal konsep bilangan 1-10, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan dengan merencanakan siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data dalam tindakan ini terdiri dari :

1. Pengamatan

Menurut Arikunto (2002: 133) observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi karena observasi merupakan suatu pengamatan yang melibatkan panca indra sehingga dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data yang akurat serta komprehensif dan penelitian akan memperoleh hasil yang optimal.

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

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2002: 206) menyatakan bahwasannya dokumentasi adalah

mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya. Menurut Nasution (2003: 143) mengungkapkan bahwa Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data dari hasil pengumpulan data disesuaikan dengan jenis permasalahan yang dikaji. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perubahan pemberian tindakan melalui permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya. Untuk menentukan tingkat keberhasilan pemberian tindakan, maka peneliti menargetkan tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh masing-masing anak adalah 80%. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil tindakan siklus dan pembahasan akan diuraikan dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah diajukan. Paparan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain tindakan kelas dengan desain penelitian tindakan model Hopkins (dalam Aqib, 2006 :48) berdasarkan siklus-siklus. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan temuan penelitian, peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus karena dalam siklus kedua dirasa sudah ada peningkatan untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya.

Pada kegiatan ini sebelum memberikan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui permainan bowling, peneliti terlebih dahulu memberikan latihan - latihan untuk mengenalkan angka pada anak. Latihan latihan tersebut diantaranya adalah dengan menunjukkan pin yang telah ditemplei stiker bertuliskan angka untuk mengenalkan angka pada anak.

Hasil Observasi

a. Tahap Persiapan

Sebelum peneliti memberikan tindakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan 1-10 kepada anak melalui permainan bowling, terlebih dahulu peneliti mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal dan menghafal angka. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang dimiliki oleh anak sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan bowling. Dalam hal ini anak diberikan beberapa pin yang bertuliskan angka 1-10. Kemudian anak diperintahkan untuk mengambil salah satu buah pin dan menyebutkan angka yang tertulis pada buah tersebut. Hal ini dilakukan guna mengetahui seberapa besar kemampuan awal anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya dalam mengenal dan memahami konsep bilangan 1-10. Selama anak melakukan permainan, disini peneliti mulai melihat, mengobservasi, dan menilai kemampuan awal yang dimiliki oleh masing-masing anak. Kemampuan awal yang ditunjukkan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 mendapat nilai cukup. Dalam hal ini kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 rata-rata masih kurang, anak masih belum mengerti dan masih sering bertanya kepada guru ini angka berapa dan seterusnya, kemampuan daya pikir anak pada kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan masih jauh dari pencapaian keberhasilan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya, dalam proses belajar tentang pengenalan konsep bilangan 1-10 ternyata dari 20 anak yang ada, terdapat 14 anak yang belum faham soal bilangan, urutan-urutan bilangan dan mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal konsep bilangan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Melihat kondisi tersebut peneliti memandang perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling.

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

- 1) Tahap perencanaan tindakan siklus I pertemuan 1
 Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 peneliti mulai untuk melaksanakan

penelitian sesuai dengan rencana penelitian yang telah dipersiapkan. Adapun persiapan yang dibuat peneliti pada siklus I pertemuan 1 antara lain:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d) Lembar observasi.
- e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
- f) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 7 juni 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan apersepsi.
- b) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan yang telah dipersiapkan.
- d) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang diampaikan.
- e) Peneliti melakukan evaluasi.

Dengan menggunakan permainan bowling dalam pembelajaran diharapkan anak lebih bersemangat dalam belajar.

3) Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondii fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan praarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta memotivasi anak dengan menyanyikan lagu

“satu, dua, tiga, empat” dan menugaskan anak untuk membilang secara urut bilangan 1-10.

- c) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain bowling pada anak antara lain: (1) anak berdiri 2 meter dari pin, (2) pemain menggelindingkan bola ke arah pin dan menghitung jumlah pin yang jatuh, (3) anak mengurutkan pin yang jatuh, (4) pemain menggelindingkan bola dan menghubungkan angka pada pin yang jatuh dengan benda-benda. Guru memberi contoh terlebih dahulu pada anak, pada saat kegiatan anak duduk melingkar.
 - d) Guru menunjuk anak untuk bermain bowling secara bergantian, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.
 - e) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
 - f) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
 - g) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.
- 4) Observasi Siklus I pertemuan 1

Pada proses observasi dalam siklus I peneliti bersama teman sejawat Melakukan pengamatan pada pembelajaran siklus I. Dalam pengamatannya ditemukan beberapa kelemahan-kelemahan yakni:

Dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan ini masih memerlukan bimbingan dan perhatian guru. Selama melakukan kegiatan pembelajaran masih ada sebagian anak yang kurang aktif sehingga hasil belajarnya kurang. Dan pada kegiatan pemberian tugasnya masih banyak anak yang kurang berani dan kurang percaya diri, sehingga bila diberi pertanyaan oleh guru jawabannya masih ada yang ragu-ragu. Meskipun selama pembelajaran ada sebagian anak yang banyak bicara namun mereka merespon apa yang diajarkan oleh peneliti.

Namun ada juga yang hanya diam saja, tidak memperhatikan tetapi dia merespon apa yang

diperintahkan dan dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling menunjukkan bahwa pada kemampuan awal anak masih tergolong rendah yakni masih 37.2%. sedangkan pada pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dari 20 anak terdapat 2 anak yang memperoleh prosentase 33.7%, 1 anak yang memperoleh 41.7%, 9 anak prosentase yang diperoleh 50%, 7 anak yang memperoleh prosentase 58.4% dan 1 anak yang memperoleh prosentase 66.7%. Dari data tersebut pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 peningkatan yang dicapai belum cukup dan masih tergolong rendah yang rata-rata perolehan prosentase yang dicapai 51.7%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus I pertemuan 1

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti dan teman sejawat mengadakan refleksi dan evaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih tergolong rendah yaitu 51.7%. Hal tersebut terjadi karena pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 terdapat kelemahan pada anak yang mendapatkan prosentase rendah masih membutuhkan perhatian khusus, agar lebih meningkat hasil belajarnya. Menurut peneliti dan teman sejawat setelah diadakan pengamatan dan penilaian hasil belajar, bahwa anak-anak tersebut dalam pembelajaran siklus I kurang memperhatikan penjelasan guru mulai dari awal serta tidak ada motivasi dan semangat untuk belajar terutama anak yang kurang percaya diri dalam mengikuti permainan.

Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat dan hasil renungan setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada bidang pengembangan kognitif siklus I telah merefleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru masih kurang detail menjelaskan langkah-langkah dalam permainan bowling.
- b) Guru masih belum menggunakan lembar kerja yang tepat dalam materi pengenalan konsep bilangan 1-10.
- c) Guru masih belum dapat mengkoordinir anak-anak dalam kelas.
- d) Masih ada anak yang ramai sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
- e) Selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bowling masih ada anak yang kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil evaluasi dan temuan pada kegiatan siklus I terdapat kekurangan, maka dari

beberapa kekurangan yang terdapat pada siklus I. Peneliti melanjutkan ke pertemuan 2, dimana pada pertemuan 2 di siklus I ini materi yang diberikan tetap sama hanya memantapkan pada siklus I.

Sehubungan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dirasa belum cukup maka akan diberikan lagi tindakan pada siklus I pertemuan 2 dengan model yang sama tetapi dengan sedikit perubahan yang berbeda pada siklus I pertemuan 2.

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2

1) Tahap perencanaan tindakan siklus I pertemuan 2

Pada siklus I pertemuan 2, peneliti mengulangi kembali kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 yakni pengenalan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling. Karena berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan tingkat keberhasilannya kurang. Hal tersebut karena masih banyak anak yang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 masih kurang dan masih banyak anak yang masih kesulitan mengurutkan bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, selain itu anak belum bisa cara memainkan bowling.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 8 juni 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan apersepsi.
 - b) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan yang telah dipersiapkan.
 - d) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
 - e) Peneliti melakukan evaluasi.
- Dengan menggunakan permainan bowling dalam pembelajaran diharapkan anak lebih bersemangat dalam belajar.

3) Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara

mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.

- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta memotivasi anak dengan menyanyikan lagu “satu, dua, tiga, empat” dan menugaskan anak untuk membilang secara urut bilangan 1-10.

- c) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain bowling pada anak antara lain: (1) anak berdiri 2 meter dari pin, (2) pemain menggelindingkan bola ke arah pin dan menghitung jumlah pin yang jatuh, (3) anak mengurutkan pin yang jatuh, (4) pemain menggelindingkan bola dan menghubungkan angka pada pin yang jatuh dengan benda-benda. Guru memberi contoh terlebih dahulu pada anak, pada saat kegiatan anak duduk melingkar.

- d) Guru menunjuk anak untuk bermain bowling secara bergantian, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.

- e) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.

- f) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.

- g) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.

4) Observasi Siklus I pertemuan 2

Berdasarkan pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang hasil belajar anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling. Menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 masih rendah maka akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus I pertemuan 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan. Data hasil penilaian pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan hasil dari 20 anak terdapat 1 anak prosentase

41.7%, 3 anak prosentase pencapaiannya 50%, 7 anak prosentase pencapaiannya 58.4%, 6 anak prosentase pencapaiannya 66.7%, 2 anak prosentase pencapaiannya 75% dan 1 anak prosentase pencapaiannya 83.4%. Refleksi dan Evaluasi Siklus I pertemuan 2

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti dan teman sejawat mengadakan refleksi dan evaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih tergolong rendah sekalipun sudah terjadi peningkatan tetapi masih belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Dari hasil refleksi dan evaluasi yang telah dilakukan peneliti telah ditemukannya sedikit perubahan yang terjadi pada anak maupun pada guru, pada pemberian tindakan siklus I pertemuan 2 anak mulai dapat memainkan permainan bowling lebih percaya diri. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada pemberian perbaikan siklus I pertemuan 2 meskipun pada pertemuan 2 ini sudah terjadi peningkatan tetapi masih terdapat kelemahan oleh karena itu peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang akan diharapkan dengan beberapa tindakan tambahan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I pertemuan 2 yaitu sebagai berikut:

- a) Mengoptimalkan peran guru dalam pembelajaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada pembelajaran dengan menggunakan permainan bowling untuk pengenalan konsep bilangan 1-10.
- b) Guru lebih menspesifikkan penjelasannya pada langkah-langkah permainan bowling.
- c) Lembar kerja anak lebih disesuaikan lagi.

Sehubungan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 dirasa belum cukup maka akan diberikan lagi tindakan pada siklus II.

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I

1) Pelaksanaan Tindakan

Adapun persiapan yang dibuat peneliti pada siklus I pertemuan 1 antara lain:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d) Lembar observasi.

- e) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
- f) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 10 juni 2012. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memberikan semangat di awal.
- b) Peneliti melakukan apersepsi.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
- d) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan bowling.
- e) Peneliti menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan bowling.
- f) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
- g) Peneliti melakukan evaluasi.

3) Langkah-langkah Pembelajaran Pada Siklus 2

Kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.
- c) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan bowling secara detail kemudian menjelaskan cara belajar konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling.
- d) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain bowling pada anak

antara lain: (1) anak berdiri 2 meter dari pin, (2) pemain menggelindingkan bola ke arah pin dan menghitung jumlah pin yang jatuh, (3) anak mengurutkan pin yang jatuh, (4) pemain menggelindingkan bola dan menghubungkan angka pada pin yang jatuh dengan benda-benda sampai 10.

- e) Guru menunjuk anak untuk bermain bowling secara bergantian, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.
 - f) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
 - g) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
 - h) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.
- 4) Observasi Siklus II pertemuan 1

Pada proses observasi dalam siklus II pertemuan 1 peneliti dan teman sejawat melakukan pengamatan pada pelaksanaan tindakan pembelajaran. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan sekalipun belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Dari hasil pengamatan ditemukan sudah terdapat perubahan jika dibandingkan dengan perbaikan siklus I antara lain guru telah menjelaskan langkah-langkah permainan bowling dan guru dapat mengelola kelas dengan baik. Sehingga selama dalam proses pembelajaran anak sudah dapat memainkan bowling sesuai petunjuk guru. Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat pada pembelajaran aspek perkembangan kognitif pada pengenalan konsep bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan tetapi masih belum sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dari 20 anak sebanyak 4 anak memperoleh prosentase 66.7%, 8 anak memperoleh prosentase 75%, 6

anak memperoleh prosentase 83.4% dan 2 anak saja yang memperoleh 91.7%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus II pertemuan 2

Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan analisis data pada siklus II pertemuan 1, peneliti dan teman sejawat merefleksikan serta mengevaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak pada pengenalan konsep bilangan 1-10 rata-rata pencapaiannya 77.5% sehingga belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dapat ditemukan beberapa peningkatan selama proses pembelajaran tetapi masih memerlukan perbaikan kembali karena pencapaian hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan.

- a) Guru sudah terampil dalam mengelola kelas dan mengkoordinir anak sehingga anak tidak berebut dan sabar menunggu giliran bermain.
- b) Guru telah menjelaskan langkah-langkah permainan bowling.
- c) Guru melibatkan anak dalam member contoh langkah-langkah permainan bowling.
- d) Lembar kerja anak telah sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai sehingga anak mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 belum tercapai maka peneliti melanjutkan kembali pada pertemuan ke 2 yang diharapkan dapat terjadi peningkatan yang sesuai dengan tingkat keberhasilan.

Pelaksanaan Siklus II pertemuan 2

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan semua yang telah diperiapkan/direncanakan sebelumnya. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Tindakan

Adapun persiapan yang dibuat peneliti pada siklus I pertemuan 1 antara lain:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d) Membuat lembar kerja anak
- e) Membuat lembar observasi.
- f) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

- g) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk tindakan perbaikan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memberikan semangat di awal.
- b) Peneliti melakukan apersepsi.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
- d) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan bowling.
- e) Peneliti menjelaskan secara detail langkah-langkah permainan bowling.
- f) Peneliti melakukan Tanya jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan.
- g) Peneliti melakukan evaluasi.

3) Langkah-langkah Pembelajaran Pada Siklus 2

Kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

- a) Sebagai awal pembelajaran guru mengucapkan salam, berdo'a dan mengabsen anak untuk mengetahui kehadiran dan kondisi anak pada hari ini. Hal ini penting agar guru benar-benar mengetahui kondisi fisik dan psikis anak. Selain itu bagi anak hal ini penting agar secara mental benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Guru menyiapkan alat belajar serta sarana dan prasarana kemudian menjelaskan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini.
- c) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan bowling secara detail kemudian menjelaskan cara belajar konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling.
- d) Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama kemudian menjelaskan konsep bilangan 1-10 secara klasikal, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah bermain bowling pada anak antara lain: (1) anak berdiri 2 meter dari pin, (2) pemain menggelindingkan bola ke arah pin dan menghitung jumlah pin

yang jatuh, (3) anak mengurutkan pin yang jatuh, (4) pemain menggelindingkan bola dan menghubungkan angka pada pin yang jatuh dengan benda-benda sampai 10.

- e) Guru menunjuk anak untuk bermain bowling secara bergantian, peneliti dibantu oleh teman sejawat membimbing anak untuk tidak berebut dalam permainan dan tetap tenang.
- f) Setelah semua anak telah melaksanakan tugas dalam belajar pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan bowling guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang konsep bilangan 1-10.
- g) Sebagai kegiatan penutup guru bersama anak untuk menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari tentang konsep bilangan 1-10.
- h) Guru mengadakan penilaian terhadap hasil belajar anak dan menganalisis pemahaman anak selanjutnya guru mengadakan tindak lanjut.

4) Observasi Siklus II pertemuan 2

Pada proses observasi dalam siklus II pertemuan 2 peneliti dan teman sejawat melakukan pengamatan pada pelaksanaan tindakan pembelajaran. Adapun hasil observasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan yakni sebesar 80%.

Dari hasil pengamatan ditemukan sudah terdapat perubahan antara siklus I sampai siklus II pertemuan 2. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan 2 telah terjadi perubahan yang terjadi pada guru dalam melaksanakan tindakan perbaikan dan anak itu sendiri. Antara lain guru telah menjelaskan langkah-langkah dalam permainan bowling dan guru telah dapat mengelola kelas dengan baik. Sehingga dalam proses pembelajaran anak sudah lancar dalam bermain bowling dan percaya diri.

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat pada pembelajaran aspek perkembangan kognitif pada pengenalan konsep bilangan 1-10 pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari 20 anak sebanyak 2 saja anak yang memperoleh prosentase 75%, 12 anak memperoleh prosentase 83.4%, 4 anak yang memperoleh

prosentase 91.7% dan 2 anak saja yang memperoleh prosentase 100%, sehingga rata-rata peningkatan pada siklus II pertemuan 2 adalah 85,8%.

5) Refleksi dan Evaluasi Siklus II pertemuan 2

Berdasarkan pengamatan dengan teman sejawat terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan analisi data pada siklus II pertemuan 2, peneliti dan teman sejawat merefleksikan serta mengevaluasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar anak pada pengenalan konsep bilangan 1-10 rata-rata pencapaiannya yaitu 85,9%, hal tersebut sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dapat ditemukan beberapa peningkatan selama proses pembelajaran yaitu:

- Guru sudah terampil dalam mengelola kelas dan mengkoordinir anak sehingga anak tidak berebut dan sabar menunggu giliran bermain.
- Guru telah menjelaskan langkah-langkah permainan bowling.
- Guru melibatkan anak dalam memberikan contoh langkah-langkah permainan bowling.
- Lembar kerja anak telah sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai sehingga anak mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sudah tercapai maka peneliti telah selesai melakukan penelitian karena pada pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 telah dapat diketahui hasilnya dan telah meningkat sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar kegiatan penelitian anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya yang diambil selama proses pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling. Tujuan penggunaan dokumentasi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan bowling ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada saat penelitian (Gambar dan data anak disajikan dalam lampiran).

Pembahasan

Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Pengenalan Konsep Bilangan 1-10 Anak

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A yang masih rendah

menyebabkan anak tidak dapat meningkatkan kemampuannya tersebut. Hal itu sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan.

Dengan diberikan model pembelajaran melalui permainan Bowling pada anak kelompok A diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10, seperti yang dikemukakan oleh Jubaedah dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV Pasuruan" bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran berhitung melalui permainan bowling, karena anak lebih antusias dalam bermain dan lebih tertib dalam mengikuti permainan. (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50030>, diakses 30 Nopember 2012).

Dari hasil temuan peneliti bahwa dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 menggunakan permainan bowling pada siklus I pertemuan 1 menghasilkan skor yang rendah yaitu rata-rata skor anak adalah 51,7%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan tetapi masih belum maksimal yaitu rata-rata skor anak adalah 57,5%. Dalam siklus I hasil yang diperoleh belum maksimal karena dalam pelaksanaan siklus I terdapat kelemahan-kelemahan. Kelemahan tersebut adalah:

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

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

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

Dengan adanya perbaikan dalam siklus II hasil yang dicapai cukup memuaskan. Adanya perubahan nilai yang signifikan terhadap masing-masing anak pada siklus II yakni rata-rata anak memperoleh prosentase 85,9%. Hal ini

ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

Peningkatan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan 1-10 Anak Kelompok A

Pelaksanaan pembelajaran tentang pengenalan konsep bilangan 1-10 yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya berjalan cukup lancar dan dapat dikatakan berhasil sesuai dengan perencanaan, karena anak bersemangat dan berantusias mengikuti pembelajaran, pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dan II kegiatan pembelajarannya terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dengan melihat hasil temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling dari keadaan sebelum diberikan tindakan sampai dengan keadaan setelah siklus II. Menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling anak sebelum diberikan tindakan sangat minim. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai yang sangat rendah yaitu dari 20 anak sebanyak 3 anak yang prosentase pencapaiannya 25%, 7 anak yang prosentase pencapaiannya 33.7%, 8 anak yang prosentase pencapaiannya 41.7%, 2 anak yang prosentase pencapaiannya 50%, sehingga rata-rata prosentasenya dibawah 40%. Sedangkan setelah pemberian tindakan pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan yaitu terdapat 2 anak yang memperoleh prosentase 33.7%, 1 anak yang memperoleh 41.7%, 9 anak prosentase yang diperoleh 50%, 7 anak yang memperoleh prosentase 58.4% dan 1 anak yang memperoleh prosentase 66.7%. Pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu 1 anak prosentase 41.7%, 3 anak prosentase pencapaiannya 50%, 7 anak prosentase pencapaiannya 58.4%, 6 anak prosentase pencapaiannya 66.7%, 2 anak prosentase pencapaiannya 75% dan 1 anak prosentase pencapaiannya 83.4%. Pada siklus II pertemuan 1 terjadi peningkatan yakni prosentase dari 20 anak sebanyak 4 anak memperoleh prosentase 66.7%, 8 anak memperoleh prosentase 75%, 6 anak memperoleh prosentase 83.4% dan 2 anak saja yang memperoleh 91.7%. Pada siklus II pertemuan 2 dari 20 anak terdapat sebanyak 2 saja anak yang memperoleh prosentase 75%, 12 anak memperoleh prosentase 83.4%, 4 anak yang memperoleh prosentase 91.7% dan 2 anak

saja yang memperoleh prosentase 100%, sehingga rata-rata peningkatan pada siklus II pertemuan 2 adalah 85,8%. Berdasarkan nilai yang dicapai pada siklus I dan siklus II bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Kyai Hasyim Surabaya dapat meningkat melalui permainan bowling. Peningkatan ini bukanlah untuk selamanya, kemampuan dalam hal konsep bilangan harus dilatih dan diasah secara terus menerus dan berkontinyu. Karena pemberian informasi kepada anak usia dini itu harus dilakukan secara berulang-ulang jika menginginkan hasil yang optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada Bab IV dapat dipaparkan kesimpulan dan saran sebagai berikut :

SIMPULAN

1. Media permainan bowling merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya.
2. Media permainan bowling yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan 1 sampai dengan 10 pada anak kelompok A dapat ditindaklanjuti dan diaplikasikan di TK Kyai Hasyim Surabaya.
3. Tingkat keberhasilan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling pada anak kelompok A tergantung pada intensitas pelaksanaan latihan yang dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran pada anak harus dilakukan secara berulang-ulang. Dalam penelitian tindakan ini terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak yang ditunjukkan dalam siklus I dan siklus II. Pada siklus I skor rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 dicapai sebesar 51.7% dan pada pertemuan 2 skor rata-rata yang dicapai 57.5%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 skor rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 yang dicapai sebesar 77.5% dan pada pertemuan 2 mencapai 85.9%. Hal ini membuktikan bahwa melalui permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10.

SARAN

Dari hasil kesimpulan tersebut dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat menggunakan permainan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 agar anak merasa senang dan termotivasi untuk belajar.
2. Guru hendaknya termotivasi untuk mencari berbagai strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, agar dapat memberikan keberhasilan yang optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
3. Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan ini diharapkan dapat dilanjutkan di TK Kyai Hasyim Surabaya untuk lebih optimal karena untuk memperoleh hasil yang maksimal perlu dilakukan latihan yang berulang-ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam. 2009. *Aktivitas Bermain Bersama Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Pedoman Pembelajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Dikdasmen Direktorat Dikdas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT (Pendekatan Sentra dan Lingkaran) dalam PAUD*, Jakarta, Dirjen PLS, Direktorat PAUD
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman kanak-Kanak*. Jakarta
- <http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=kenal&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, diakses 17 November 2012
- http://dewinhaocean.multiply.com/photos/album/118/Be_rmain-Adalah-Pekerjaan-Utama-Anak, diakses 17 November 2012
- <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertiankemapuan>, diakses 15 November 2012
- <http://id.88db.com/Olahraga-Fitness/Permainan-Bola/ad-88983/>, diakses 17 November 2012
- <http://id.wikipedia.org/wiki/konsep>, diakses tanggal 15 November 2012
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Boling>. Diakses senin 12 maret 2012.pukul 13.42
- <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50030>, diakses 30 Nopember 2012
- <http://tipssoftwarenew.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-macam-macam-bilangan.html#ixzz2CItRIAHbt>, diakses 15 November 2012
- <http://www.unikz.up2det.com/2012/02/sejarah-adanya-olagraga-bola-bowling.html>. Diakses senin, 12 maret 2012. Pukul 13.47
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Musfiroh, tadkirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo
- Nasution, 2003. *Metodologi Research : Penelitian Ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Sriningsih. 2008. "Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini". Bandung: Pustaka Sebelas
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.
- Udin, Saud S. 2005. *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung : Remaja Rosdakarya