



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2669–2678

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka di PAUD Kasih Ibu Kota Sawahlunto

Fitri Restu Asriya, Serli Marlina

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3003>

How to Cite this Article

APA : Restu Asriya, F., & Marlina, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka di PAUD Kasih Ibu Kota Sawahlunto. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2669 – 2678. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3003>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka di PAUD Kasih Ibu Kota Sawahlunto

Fitri Restu Asriya¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Email: fitrirestu1@gmail.com, serlimarlina@fip.unp.ac.id

Diterima: 28-01-2025

| Disetujui: 29-01-2025

| Diterbitkan: 30-01-2025

ABSTRACT

This research began with the fact that at the Kasih Ibu Sawahlunto PAUD, the ability to recognize numbers was still low, especially in recognizing or stating the sequence of numbers in children aged 4-5 years. The aim of this research is to see whether the number bowling game can improve the ability to recognize numbers. The benefits of researchers are for students, for teachers, researchers at PAUD Kasih Ibu. The type of research is Classroom Action Research (PTK) with the research subject being Early Childhood Education, Mrs. Sawahlunto, aged 4-5 years, with 8 children, 3 boys and 5 girls. The techniques used in data collection are observation and documentation. Next, the percentage technique is processed. This Classroom Action Research was carried out in 2 cycles. Cycle I consists of 3 meetings and cycle II consists of 3 meetings. The results of research in each cycle have shown an increase in the ability to recognize numbers, from cycle I consisting of 3 meetings where in the initial conditions the average BSB value was 0%, cycle II BSB increased to 25%, then continued in cycle II with an increase in the ability to recognize numbers on average. the average reached 83.3%, which means it has exceeded the Completeness Criteria. Minimum (KKM) is 75%. Based on the research results, it can be concluded that the number bowling game can improve the ability to recognize numbers in the Kasih Ibu Sawahlunto PAUD.

Keyword : Bowling, Numbers, Early Childhood, Teaching, Improvement

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari kenyataan di PAUD Kasih Ibu Sawahlunto, kemampuan mengenal angka masih rendah terutama dalam mengenal atau menyebutkan urutan angka pada anak usia 4-5 tahun. Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Manfaat peneliti adalah untuk anak didik, bagi guru, peneliti di PAUD Kasih Ibu. Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian PAUD Kasih Ibu Sawahlunto dengan usia 4-5 tahun dengan jumlah anak 8 orang anak, 3 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, Selanjutnya di olah teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini di lakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri 3 kali pertemuan. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka, dari siklus I terdiri 3 kali pertemuan yang pada kondisi awal nilai rata-rata BSB 0%, siklus II BSB naik menjadi 25%, kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan peningkatan kemampuan mengenal angka yang rata-rata mencapai 83,3%, yang artinya sudah melebihi Kriteria Ketuntasan. Minimal (KKM) yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di PAUD Kasih Ibu Sawahlunto.

Kata Kunci : Bowling, Angka, PAUD, Pengajaran, Peningkatan

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Suhartini, 2017).

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dengan cara bermain sambil belajar. Dengan begitu, anak akan merasa usia dini hendaknya dengan cara yang menyenangkan dan terlibat aktif sehingga pengetahuan anak dapat berkembang dan beban berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah dengan bermain, anak diberikan kesempatan untuk bermain, dan mengadakan percobaan-percobaan permainan tersebut. (Noor, 2021: 48). Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, secara tidak langsung anak akan belajar tentang berbagai hal. Hal itu merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Karena itu bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangannya. (Noor, 2021: 48).

Satu hal yang tidak seimbang adalah anak mengalami kesulitan untuk menyebut jumlah benda secara spontan misalnya: bowling angka dengan jumlah 5 bowling, maka yang diucapkan adalah selalu menyebutkan urutan jumlah bowling 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Anak mengalami kebiasaan menyebut urutan bilangan berulang-ulang bukan membiasakan menyebut langsung jumlah bilangan yang sebenarnya. (Noor, 2021: 48). Kemampuan mengenal angka pada anak dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki anak yang melibatkan logika, penalaran, angka, dan lain sebagainya. Kemampuan mengenal angka dan berhitung juga dapat disebut dengan kemampuan matematika permulaan, seperti menyusun, mengurutkan bilangan dan mampu mengenal angka. (Yanuarsari, 2022).

Matematika adalah salah satu bidang pendidikan yang tidak berdiri sendiri, akan tetapi mampu membantu seseorang dalam memahami bahkan dapat membantu memecahkan suatu permasalahan. Adapun tujuan khusus dalam mengenalkan matematika pada anak yaitu: a) anak diinginkan dapat berfikir secara logis sejak usia dini dengan melalui pengamatan secara langsung terhadap benda yang bersifat nyata. b) anak diinginkan mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat, yang dimana dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan kemampuan dalam mengenal angka. c) anak diinginkan mampu memiliki daya konsentrasi, ketelitian yang tinggi. d) anak diinginkan dapat memiliki pengetahuan mengenai konsep angka. Dengan demikian, bagi guru maupun orangtua sangat penting memberikan layanan pendidikan pada anak usia dini. (Ashari, 2023)

Pengenalan konsep matematika permulaan pada anak usia dini sangat dibutuhkan permainan yang menarik serta sesuai dengan perkembangan atau kebutuhan anak. Permainan suatu yang penting untuk menjadi penunjang proses belajar mengajar anak. Selain itu, dengan penggunaan permainan mampu menciptakan semangat anak, menarik perhatian/kefokusan anak dan juga mampu memudahkan anak dalam memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar anak usia dini dengan menggunakan permainan yang tepat, menarik, dan bervariasi mampu meningkatkan semangat, ketertarikan anak untuk meningkatkan belajar sesuai minat dan bakatnya. Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini, salah satu media yang tepat digunakan yaitu dengan menggunakan media bowling angka. (Ashari, 2023).

Menurut Marfuah (2017) permainan edukatif artinya permainan yang memiliki unsur mendidik yang dihasilkan dari sesuatu yang terdapat dan menempel dan sebagai bagian asal permainan itu sendiri.

Selain itu mainan anak edukatif dibuat dengan tujuan yang lebih absolut yaitu menjadi sarana pembelajaran dalam mengenalkan konsep-konsep dasar mirip alfabet, warna, angka, bentuk dan konsep dasar lainnya yang dibuat menggunakan semenarik mungkin untuk anak usia dini, sebagai akibatnya keberadaan mainan anak edukatif dapat sebagai salah satu media pembelajaran yang baik bagi anak usia dini. Menurut Gallahua (dalam Maula dkk, 2021) bermain merupakan aktivitas yang langsung dan spontan dimana anak berhubungan dengan orang lain dan benda-benda yang ada disekitarnya, anak bermain dengan gembira, sukarela, penuh imajinasi dengan menggunakan panca indera dan seluruh tubuhnya. Dari berbagai pengertian di atas maka pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sukarela yang membuat orang tersebut merasa senang dan memberikan dampak positif untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya.

Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa itu disebut dengan masa emas atau golden age dimana terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang cepat di sepanjang rentang kehidupan. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang mengalami perkembangan pada berbagai aspek perkembangannya, serta memerlukan upaya pembinaan untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan perkembangannya. (Pratiwi, 2017).

Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini berbeda antara anak dengan anak lainnya. Karakteristik anak usia dini juga berbeda dengan anak yang berumur di atas delapan tahun karena memiliki karakteristik yang unik, dinamis, sangat aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu hal yang baru. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya.

Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan pondasi bagi kepribadiannya serta keterampilan yang akan menentukan pengalamannya hidup anak selanjutnya. Pengalaman dalam pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai pada saat pembentukan dan berlanjut hingga masa hidup. Karena perkembangan melibatkan pertumbuhan.

Pengertian kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Menurut (Albdurrahman 2015: 131). Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otak secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam kognitif salah satunya adalah (Alqib 2015:30).

Sementara itu di dalam kalmus besar bahasa Indonesia, kognitif dialektikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepala pengetahuan faktual yang empiris. Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara

wajar dalam kehidupannya masyarakat sehari-hari (Englall, 2017).

Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat. Urutan tahapan ini bersifat tetap untuk semua orang, namun usia kronologis memasuki tahapan bervariasi. Adapun empat tahapan tersebut dijelaskan oleh Malrindal (2020) yaitu:

1) Tahap Sensorimotorik (usia 0-2 tahun)

Anak pada tahap sensorimotorik memiliki kemampuan yang terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya, seperti menggenggam. Di tahap ini anak dikatakan "egosentris" yaitu anak belum dapat mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, atau kepentingan orang lain.

2) Tahap Pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap pra-operasional anak sudah mampu menggunakan simbol berupa gambaran mental, pengucapan bahasa, gerakan dan respon meski masih terbatas.

3) Tahap Konkret (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah memiliki kemampuan berpikir secara logis, namun halnya sebatas benda yang bersifat konkret (nyata). Seperti anak sudah dapat melakukan pengelompokan dan pemecahan masalah. Anak akan berpikir logikal tentang kejadian yang benar-benar terjadi.

4) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Pada tahap ini, remaja mampu melakukan aktivitas penalaran dengan menggunakan hal-hal yang bersifat abstrak. Kondisi berpikirnya sudah lebih bekerja dengan efektif, sistematis, dan sudah menganalisis beberapa kemungkinan. Kemampuan berpikir sudah lebih matang dalam masuk tahap akhir.

Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

1) Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky

Teori Vygotsky difokuskan pada tahap proses berfikir anak bisa didorong lewat hubungan sosial. Pendapat Vygotsky, proses berfikir anak usia dini muncul tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, namun pula melalui hubungan sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya, pertolongan juga bimbingan oleh pendidik bisa membimbing anak didik untuk membangun kreativitas serta mendapatkan informasi luas. Sementara teman sekitar yang memiliki sebuah keterampilan untuk diajarkan oleh teman-temannya lewat metode maupun pembelajaran langsung. Sehingga, anak bisa menghasilkan informasi luas dengan belajar lewat dukungan orang lain (pendidik) serta tidak hanya berawal dari benda. Bermain dalam belajar melalui orang yang lebih berpengetahuan untuk menyampaikan sesuatu pada anak serta melibatkan orang dewasa melalui kritikal, tanya jawab, soal-soal atau dukungan Pendidik berperan sebagai pengamal aktif buat anak, mengevaluasi seluruh pembelajaran mereka, serta menyesuaikan hasil selanjutnya guna melengkapi keperluan individu anak. Keahlian pendidik begitu penting pada tahapan tersebut, selain untuk memberikan soal-soal juga menjadi teman ngobrol oleh anak. Menurut Vygotsky, hubungan sosial merupakan kunci pembelajaran. (Fitrialni & Malemonalh, 2022).

2) Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Anak-anak memakai metode untuk secara aktif mengenal dunia mereka (kerangka kognitif atau kerangka acuan). Gambaran atau kerangka mental individu yang digunakan buat mengatur ataupun

juga informasi dikenal menjadi skema. Skema dapat langsung (seperti skema kendali motorik) ataupun kompleks (seperti skema apal yang membentuk alam semesta). Anak usia enam tahun yang menyadari bahwa lima malinal kecil mungkin ditampung dalam satu set dengan ukuran yang sama telah memiliki skema jumlah atau angka. Ketertarikan Piaget pada garis besar tahap perkembangan anak-anak mengatur bagaimana mereka menginterpretasikan pengetahuan mereka. (Novitasari, 2018).

3) Perkembangan Kognitif Menurut Jerome Bruner

Menurut Bruner (1966), perkembangan anak dari yang nyata ke abstrak melalui tiga tahap diantaranya tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik, sebagaimana dijelaskan pada bukunya yang berjudul "Toward Theory of Instruction". Anak dapat berinteraksi dengan benda, orang, dan peristiwa sepanjang tahap enaktif. Anak-anak mengambil makna dari interaksi ini dan mencatat detail peristiwa dan objek. Misalnya anak kecil (usia 2-3) sering bertanya "apa itu?" Selalu anak berjalan, dia kemungkinan besar sering bertanya "apa itu" di sepanjang rute. Pertanyaan "apa itu?" sering kali memiliki makna sebagai pengenalan bentuk objek mereka dalam kaitannya dengan benda tersebut. (Sundari & Faluzialti, 2021).

Permasalahan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu tentang "Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka di PAUD Kalsih Ibu Sawahlunto".

Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian tindak lanjut ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka di PAUD Kalsih Ibu Sawahlunto.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan peneliti aplikasikan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran.

Pendapat lain dari Kemmis dan McTaggart dalam (Dalryanto, 2014) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri secara kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dalam praktik sosial.

Penelitian tindakan kelas ini pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Dalryanto (2014) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. Jenis penelitian ini menjelaskan proses dan hasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut John Elliot (Dalryanto, 2014), PTK adalah situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Seluruh prosesnya mencakup di antaranya diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan serta pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesional.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak PAUD Kalsih Ibu Kota Sawahlunto dengan jumlah siswa 8 orang, yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Peneliti memilih subjek

penelitian karena peneliti mengajar di kelompok umur 4-5 tahun dan terlibat langsung dalam penelitian serta dibantu oleh guru pendamping dalam melakukan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Hal-hal yang dicatat pada kegiatan observasi berkaitan dengan kemampuan mengenal angka pada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak dicatat pada lembar observasi yang terencana secara terbuka.

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Halryaldi (2009:24). Hasil pengamatan dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan rumus:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dihitung persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

Tabel 1 Format Indikator

Kemampuan Anak	Indikator
Pengenalan Angka melalui permainan bowling angka.	1. Anak Menyebutkan angka 1- 10 yang ada pada pin bowling 2. Anak mampu Mengurutkan pin bowling yang ada angka 1-10 3. Anak Menghitung pin bowling sesuai 4. Angka yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan mengenal angka masih rendah di kelompok umur 4-5 tahun di PAUD Kalsih Ibu. Hal ini terbukti sebagian besar anak-anak mengalami kesulitan ketika dilakukan kegiatan mengenal angka. Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada kondisi awal tanggal 7 Januari 2025 seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Angka Pada Kondisi Awal (Sebelum Permainan)

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		BSB 3	BSH 2	MB 1

		f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 yang ada pada permainan	0	0	2	25	6	75
2	Anak mampu mengurutkan permainan yang ada	0	0	1	12,5	7	87,5
3	Anak menghitung permainan sesuai angka yang ada	0	0	2	25	6	75
Persentase			0		20,8		79,2

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan papan kondisi awal (sebelum permainan), terlihat pada tabel indikator pertama, yaitu angka menyebutkan angka 1-10 yang ada pada permainan, angka yang BSB masih 0%, angka yang BSH adalah 2 orang dengan persentasenya 25% dan angka yang MB adalah 6 orang dengan persentasenya 75%. Indikator kedua, yaitu angka mampu mengurutkan permainan yang ada, angka yang BSB nilainya 0%, angka yang BSH adalah 1 orang dan angka dengan persentasenya 12,5% dan angka yang MB adalah 7 orang dengan persentasenya 87,5%.

Indikator ketiga, yaitu angka menghitung permainan sesuai angka yang ada, angka yang BSB nilainya 0%, angka yang BSH adalah 2 orang dengan persentasenya 25% dan angka yang MB adalah 6 orang dengan persentasenya 75%.

Berdasarkan tabel di atas hal ini menunjukkan bahwa walaupun umumnya kemampuan angka rendah belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%.

Analisis Data

Berdasarkan pada tabel penelitian siklus I dan siklus II angka diuraikan analisis data sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori BSB)

No	Indikator yang diamati	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 yang ada pada pin bowling	0	25	87,5	Meningkat
2	Anak mampu mengurutkan pin bowling yang ada angka 1-10	0	12,5	75	Meningkat
3	Anak menghitung pin bowling sesuai angka yang ada	0	37,5	87,5	Meningkat
	Persentase	0	25	83,3	

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kemampuan mengenal angka kategori BSB, indikator pertama yaitu dapat menyebutkan angka 1-10 sebelum tindakan 0%, pada siklus I meningkat menjadi 25% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Untuk indikator kedua, angka mampu mengurutkan pin bowling yang ada angka 1-10 dengan

bowling angka sebelum tindakan 0%, pada siklus I meningkat menjadi 12,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 75%.

Indikator ketiga, angka menghitung pin bowling sesuai angka yang ada sebelum tindakan 0%, pada siklus I meningkat menjadi 25% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, meningkatnya kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka di PALUD Kalsih Ibu Salwalhunto, maka dalam bagian ini dikemukakan pembahasan mengenai observasi yang telah dilakukan. Pada kondisi awal, sebagian besar anak di kelompok 4-5 tahun kemampuan mengenal angka tidak maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengolahan kegiatan belajar sambil bermain dan media yang tidak menarik, sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka, menghitung, dan mengurutkan angka menjadi terbatas.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan yang sangat signifikan, dimana tingkat penelitian siklus I dan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka mengalami peningkatan, yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghitung pin bowling sesuai angka yang ada.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus dua sudah membuahkan hasil yang lebih baik bagi anak dan bagi guru.
3. Perkembangan kemampuan mengenal angka dalam permainan bowling angka mengalami peningkatan, yaitu:
 - a. Anak dapat menyebutkan angka 1-10 yang ada pada pin bowling pada siklus I, dengan BSB dan BSH 25%, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.
 - b. Anak mampu mengurutkan pin bowling yang ada angka 1-10 dengan permainan bowling angka pada siklus I, dengan BSB dan BSH 12,5%, dan meningkat pada siklus II menjadi 75%.
 - c. Anak menghitung pin bowling sesuai angka yang ada, pada siklus I dengan BSB dan BSH 25%, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Berdasarkan keterangannya di atas, terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka di PALUD Kalsih Ibu Salwalhunto pada siklus I, dimana permainan yang digunakan bowling angka dengan memakai bola yang besar, dan pada siklus II bowling angka menggunakan bola yang kecil. Hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. Menurut Vygotsky dalam Tedjasalputra (2007:10), bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan terkait peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka di PALUD Kalsih Ibu Salwalhunto pada kelompok 4-5 tahun setelah melakukan permainan bowling angka telah menunjukkan hasil yang sangat signifikan.
2. Kemampuan mengenal angka meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I, kemampuan mengenal

angka masih rendah, namun pada siklus II meningkat menjadi sangat signifikan, berarti permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka.

3. Kemampuan mengenal angka melalui permainan bowling angka dapat dilihat dari hasil persentase peningkatan rata-rata kemampuan setiap siklusnya, yaitu pada kondisi awal 0%, Siklus I 25%, Siklus II 83,3%, dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Angka di PALUD Kalsih Ibu Salwalhunto berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, N., Indah, H., Nurrahmah, S., & Putri, R. (2023). PENGENALAN MATEMATIKA PERMULAAN MELALUI PAPAN ANGKA PADA KELOMPOK A DI RA ITTIHAD LABATU. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 48-60.
- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fitriani, F., & Maemonah, M. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(1), 35. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8398>
- Fitriyanti. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 110 Dengan Media Gambar Asosiatif Di Kelompok B TK Budi Rahayu. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyanti. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 110 Dengan Media Gambar Asosiatif Di Kelompok B TK Budi Rahayu. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryadi.M 2009, Statistik Pendidikan: Jakarta Prestasi Pustaka Raya
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita, 3(1), 242904. <File:///C:/Users/hp/Downloads/197-352-1-SM.pdf>
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. <File:///C:/Users/hp/Downloads/53037014.pdf>
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing: Medan.
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. Jurnal Madaniyah, 11(1), 1–14. <File:///C:/Users/hp/Downloads/504229-none-f5425c81.pdf>
- La-sule, S., Wondal, R., Mahmud, N. 2021. Pemanfaatan Media Pohon Angka untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD, 3(1), 24–34.
- Marfuah, F. & H. H. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Pohon Angka Di Kelompok B TK Pelangi Aisyiyah Jumanoro. Jurnal AUDI, 2(1), 8.
- Marfuah, F. & H. H. S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Pohon Angka Di Kelompok B TK Pelangi Aisyiyah Jumanoro. Jurnal AUDI, 2(1), 8.

- Marinda, Leny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. 13(1).
- Maula, I., Saripudin, A., & Jazariyah, J. (2021). Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 283. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12421>
- Muri'ah, Siti., & Wardan, Khusnul. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Nusantara. Remaja. Literasi Nusantara*.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol. 5, No. 2.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suhartini, P. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung. IAIN Raden Intan Lampung.
- Sunanih. 2017. "Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa". *Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No.1.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendi dikandasar.v3i2.1206>
- Wiradintana, R. (2018). Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51. File:///C:/Users/hp/Downloads/919- Article Text-4073-1-10- 20180531.pdfTEAM di PAUD. Sarang Aksar
- Yanuarsari, R., & Latifah, E. D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Dengan Media Flash Cards (Studi Deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis). *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(2), 128-133.