

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN  
MELALUI PERMAINAN BOWLING ANAK KELOMPOK B TK  
AL-LATIF MUTIARA TIMUR KABUPATEN PIDIE**

Rahmaniah<sup>\*1</sup>, Fitriah Hayati<sup>2</sup>, dan Ahmad Nasriadi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Abstrak**

Permainan bowling merupakan satu jenis permainan yang disukai oleh kalangan remaja dan anak-anak, permainan ini dapat melatih konsentrasi dan motoric, adapun jenis permainan bowling yang di gunakan untuk penelitian ini sudah dimodifikasi yang sesuai dengan anak-anak dengan tujuan yang sudah di rencanakan. Mengenal bilangan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, jumlah sampel 12 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 52% (6 anak), kategori mulai berkembang 29% (3 anak), kategori berkembang sesuai harapan 16,6% (2 anak), dan kategori berkembang sangat baik 0,2% (1 anak). Sedangkan Pada siklus ke II jumlah kategori belum berkembang 1 anak (6%) ,mulai berkembang 1 anak (10%), kategori berkembang sesuai harapan adalah 37,4% (4 anak) kategori berkembang sangat ba ik adalah 6 anak (45,8%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

**Kata Kunci:** Permainan Bowling , Mengenal Bilangan

**Abstract**

*Bowling is a type of game that is liked by adolescents and children, this game can train concentration and motor skills, while the type of bowling game used for this study has been modified to suit children with the goals that have been planned. number is a skill and cognitive process. The instrument used was an observation sheet, the number of samples was 12 children and the data were analyzed using a percentage formula. The results showed that in the description of the observation of children's activities in the first cycle the number of acquisitions with the undeveloped category was 52% (6 children), the category began to develop 29% (3 children), the category developed according to the expectations of 16.6% (2 children), and the category very well developed 0.2% (1 child). Whereas in the second cycle the number of underdeveloped categories was 1 child (6%), 1 child started developing (10%), the developing category as expected was 37.4% (4 children) the very well developed category was 6 children (45.8 %). Based on these data, it can be concluded that bowling can improve the ability to recognize children's numbers.*

**Keywords:** Bowling Game, Recognizing Numbers.

---

\*correspondence Address  
E-mail:

## *PENDAHULIAN*

Kenyataan yang terjadi disekolah selama ini, masih banyak anak yang belum mengenal lambang bilangan dengan benar. Kenyataan ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada semester ganjil 2020 pada anak kelompok B TK Al-Latif Mutiara Timur Kabupaten Pidie. terlihat bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih belum sesuai harapan. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran tentang lambang bilangan belangsung, anak-anak sering bingung saat guru menanyakan angka yang di tulis di papan tulis, anak-anak juga sulit membedakan angka yang ada di poster kalau guru mengacak angka-angka tersebut, hal ini diduga/diperkirakan karena kurang menariknya media yang tersedia di kelas, sehingga anak menjadi bosan karena pembelajaran yang menonton.

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek fisik dan non fisik. Bidang garapan pendidikan anak usia dini meliputi: Pendidikan Keluarga (0-2 tahun), Taman Pengasuhan Anak (TPA) untuk usia 2 bulan sampai dengan 5 tahun, Kelompok bermain (play group) untuk usia 3 sampai 4 tahun, dan Taman kanak-kanak (TK) untuk usia 4 sampai 6 tahun. Di samping itu ada juga yang disebut Bina Keluarga Balita (BKB) (Mulyasa, 2012: 53).

Pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, oleh sebab itu keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur menusiannya yang menjadi penentu akan berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan. Sekolah adalah pihak kedua yang terkait dalam urusan pendidikan, dan tidak kurang penting dari rumah maupun masyarakat. Bahkan dengan perbedaan waktu, tempat serta faktor-faktor yang lain, peran sekolah dapat melampaui peranan rumah dan masyarakat. Sekolah melaksanakan tugas pendidikan, yakni merealisasikan tujuan yang ingin dicapai dan berperan serta dalam memikul tanggung jawab umum dalam mempersiapkan anak yang saleh dan membangun generasi yang lebih maju (Latif, M. dkk, 2013: 5).

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan, yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, namun demikian, perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan

orangtua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan (Latif, M. dkk, 2013: 72).

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 2010: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*).

Menurut Sudaryanti (2006: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Menurut Soedadiatmodjo, dkk (2013: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dunia bermain bagi anak sangat berbeda dengan dunia bermain orang dewasa. Mayesky (Ahmad dan Effendi, 2012:2-3) menyatakan "Bermain antara anak-anak dan orang dewasa tidak sama, karena orang dewasa menganggap bermain adalah kegiatan yang dilakukan setelah pekerjaan selesai, sedangkan anak-anak suka bermain karena itu timbul motivasi instrinsik, dimana tidak ada orang yang menyuruh apa dan bagaimana caranya".

## ***METODE PENELITIAN***

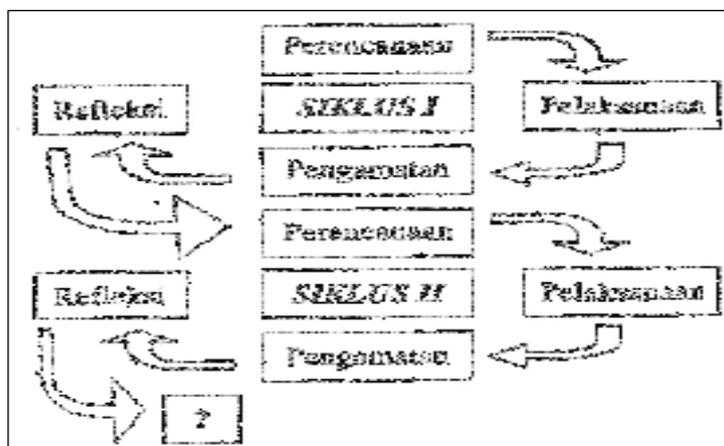
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi

meningkat. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Al Latif Mutiara Timur Kabupaten Pidie. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 12 anak, yang terdiri dari empat anak laki-laki dan delapan anak perempuan.

Empat kegiatan yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi,

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di TK Al Latif, yang beralamat di Gampong Lada bernuen Kecamatan Mutiara Timur Kabupaten Pidie. Subjek pada penelitian ini adalah anak pada jenjang TK B yang berjumlah 12 orang anak yang terdiri dari 4 laki-laki dan 8 perempuan.

#### Hasil Penelitian Siklus I

Table 1. Data Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Prasiklus

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan	8	67	4	33	-	-	-	-
2.	Menyebutkan lambang	9	75	3	25	-	-	-	-

	bilangan 1-10 secara acak								
3.	Menghubungkan jumlah benda dengan angka	10	83	2	17	-	-	-	-
4.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	12	100	-	-	-	-	-	-
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		39	325	9	75	-	-	-	-
Rata - rata		10	81	2	19	-	-	-	-

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa kemampuan mengenal bilangan anak masih rendah yaitu jumlah perolehan skor dengan katagori belum berkembang (BB) 10 anak dan skor rata-rata 81%, jumlah perolehan skor dengan katagori mulai berkembang (MB) 2 anak dan skor rata-rata 19%, kemudian jumlah perolehan skor dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sesuai harapan (BSB) belum terlihat. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan bowling TK B Al Latif, yang beralamat di Gampong Lada Bernuen Kecamatan Mutiara Timur Kabupaten Pidie.

**Tabel 2. Gambaran Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan	4	33,3	4	33,3	3	25	1	8,3
2.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak	7	58,3	3	25	2	16,6	-	-
3.	Menghubungkan jumlah benda dengan angka	6	50	4	33,3	2	16,6	-	-
4.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	8	66,6	3	25	1	8,3	-	-

<b>Jumlah Perolehan Skor</b>	25	208	14	116	8	66,5	1	8,3
Rata - rata	6	52	3	29	2	16,6	1	2,07

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa kemampuan mengenal bilangan anak masih rendah yaitu jumlah perolehan skor dengan katagori belum berkembang (BB) 6 anak dan skor rata-rata 52%, jumlah perolehan skor dengan katagori mulai berkembang (MB) 3 anak dan skor rata-rata 29%, kemudian jumlah perolehan skor dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak dan skor rata-rata 16,6% ,kemudian jumlah perolehan skor dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSB) 1 anak dan skor rata-rata 2,07%. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan pada penjelasan berikut:

### *Pembahasan Siklus I*

#### **1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan	4	33,3	4	33,3	3	25	1	8,3

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, di sini dapat kita lihat bahwa pada siklus I anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan yaitu jumlah perolehan skor dengan katagori belum berkembang (BB) 4 anak dengan skor rata-rata sebesar 33,3%, jumlah perolehan skor dengan katagori mulai berkembang (MB) 4 anak dengan skor rata-rata sebesar 33,3%, jumlah perolehan skor dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) 3 dengan skor rata-rata sebesar 25%, dan skor dengan katagori berkembang sangat baik (BSB) 1 anak dengan skor rata-rata sebesar 8,3%,.

#### **2. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
2.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak	7	58,3	3	25	2	16,6	-	-

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak,yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) 7 anak dengan skor rata-rata sebesar 58,3%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 3 anak dengan skor rata-rata sebesar 25%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak dengan perolehan skor 16,6% dan belum ada anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

### 3. Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
3.	Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka	6	50	4	33,3	2	16,6	-	-

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I pada indikator anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka,yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) 6 anak dengan skor rata-rata sebesar 50%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 4 anak dengan skor rata-rata sebesar 33,3%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak dengan perolehan skor 16,6% dan belum ada anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

### 4. Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
4.	Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	8	66,6	3	25	1	8,3	-	-

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) 8 anak dengan skor rata-rata sebesar 66,6%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 3 anak dengan skor

rata-rata sebesar 25%, perolehan skor dengan berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak dengan skor rata-rata sebesar 8,3%, dan belum ada anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

Sebelum permainan dimulai, guru mengajak anak-anak untuk mengulang angka 1-10 dengan menunjukkan di poster, dan menanyakan kepada anak-anak huruf yang guru tunjukkan; Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk berbaris di dalam kelas, kemudian mengajak anak-anak keluar menuju ruang bermain bebas dengan cara berjalan seperti kereta api sehingga anak-anak lebih tertib; Setelah sampai di ruang bermain, guru membagikan dua barisan dan menertibkan anak-anak; Peneliti memberitahukan aturan-aturan dalam permainan sambil menjelaskan anak mana yang dianggap menang dan kalah serta yang gugur; Peneliti beserta guru memberi contoh terlebih dahulu kepada anak-anak sebelum anak-anak mempraktekannya; Peneliti memanggil anak-anak satu persatu untuk memainkan permainan bowling; Sebelum bola bowling di lempar, peneliti memberi aba-aba untuk anak-anak ketika permainan akan dimulai; Setelah bola mengenai botol-botol yang di susun, selanjutnya anak-anak menyusun kembali botol-botol yang jatuh dan menyebutkan angka yang tertempel pada botol tersebut kemudian menyusunnya kembali sesuai urutan; Peneliti dan teman sejawat juga menilai anak-anak pada saat proses permainan bowling berlangsung sampai dengan selesai. Dari hasil persentase observasi anak pada siklus I, peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak masih dibawah kriteria keberhasilan yaitu BSH dan BSB belum mencapai 75%, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan ke siklus ke II.

### *Hasil Penelitian Siklus II*

**Tabel 3. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan	-	-	1	8,3	3	25	8	66,6
2.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak	-	-	2	16,6	4	33,3	6	50
3.	Menghubungkan jumlah benda	2	16,6	1	8,3	5	41,6	4	33,3

	dengan angka								
4.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	1	8,3	1	8,3	6	50	4	33,3
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		3	24,9	6	41,5	18	149,9	22	183
Rata - rata		1	6	1	10	4	37,4	6	45,8

### *Pembahasan Siklus II*

#### **1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan	-	-	1	8,3	3	25	8	66,6

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II, di sini dapat kita lihat bahwa pada siklus II anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, yaitu jumlah perolehan skor dengan katagori belum berkembang (BB) sudah tidak ada lagi, jumlah perolehan skor dengan katagori mulai berkembang (MB) 1 dengan skor rata-rata sebesar 8,3%, jumlah perolehan skor dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) 3 dengan skor rata-rata sebesar 25%, dan skor dengan katagori berkembang sangat baik (BSB) 8 dengan skor rata-rata sebesar 66,6%,.

#### **2. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
2.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak	-	-	2	16,6	4	33,3	6	50

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada lagi, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 2 anak dengan skor rata-rata sebesar 16,6%,

jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak dengan perolehan skor 33,3% dan jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 6 anak dengan skor rata-rata 50%.

### 3. Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
3.	Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka	2	16,6	1	8,3	5	41,6	4	33,3

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II pada indikator anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan angka, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) 2 anak dengan skor rata-rata sebesar 16,6%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 1 anak dengan skor rata-rata sebesar 8,3%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak dengan perolehan skor 41,6% dan jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 4 anak dengan skor rata-rata 33,3%.

### 4. Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
4.	Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	1	8,3	1	8,3	6	50	4	33,3

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum berkembang (BB) 1 anak dengan skor rata-rata sebesar 8,3%, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai berkembang (MB) 1 anak dengan skor rata-rata sebesar 8,3%, perolehan skor dengan berkembang sesuai harapan (BSH) 6 anak dengan skor rata-rata sebesar 50%, dan jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) 4 anak dengan skor rata-rata 33,3%.

Dari hasil persentase observasi anak pada siklus I, peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak masih dibawah kriteria keberhasilan yaitu BSH dan BSB belum

mencapai 75%, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan ke siklus ke II. Tidak berhasilnya anak pada siklus I disebabkan oleh beberapa kekurangan yang terjadi, kekurangan pada siklus I tersebut adalah :

1. Minat anak masih rendah dikarenakan sudah lama tidak ke sekolah semasa covid 19.
2. Media yang di sediakan tidak sesuai dengan jumlah anak- sehingga anak-anak harus menunggu giliran untuk bermain.

Bedasarkan hasil observasi anak pada siklus II terhadap kemampuan mengenal bilangan anak sudah meningkat yaitu pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 37,4%, dan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 45,8%. Dengan demikian jumlah persentase pada siklus kedua yaitu : persentase BSB = 37,4% ditambah dengan persentase BSH = 45,8% maka mendapatkan hasil dengan jumlah 83,2%. Jumlah persentase tersebut telah memenuhi syarat kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu jumlah persentase BSB dan BSH 75%. Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa dengan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak, dan penelitian dihentikan pada siklus ke II.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada siklus I dan Siklus II, peneliti melihat adanya peningkatan yang terjadi terhadap perkembangan anak, seperti pada kegiatan di siklus I, anak-anak masih ada yang bingung untuk membedakan bilangan jika bilangan tersebut tidak berurutan, akan tetapi pada siklus II, anak-anak sudah bias membedakan bilangan-bilangan yang di acak, seperti bilangan yang di tempelkan pada botol di permainan bowling, maka berdasarkan hasil observasi dari data penelitian siklus I dan siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Helmidar (2016) tentang pengaruh modifikasi permainan ular naga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan di PAUD Save The Kids pada kelompok B. Berdasarkan data yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi permainan ular naga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak TK Al Latif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan bowling, maka dapat di simpulkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan

mengenal bilangan pada anak di TK Al-Latif. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan berkembang sesuai harapan sebesar 20,8% dari 16,6% (2 anak di siklus I) menjadi 37,4% (4 anak di siklus II) dan terdapat peningkatan berkembang sangat baik sebesar 45,6% dari 0,2% (1 anak di siklus I) menjadi 45% (6 anak di siklus II).

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan, diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenali bilangan anak akan lebih baik jika guru menggunakan permainan bowling atau permainan lain yang mendukung sesuai dengan kebutuhan anak. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam menggunakan permainan bowling dan permainan lainnya untuk meningkatkan kemampuan mengenali bilangan pada anak, khususnya TK Al Latif.

Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenali bilangan anak akan lebih baik jika guru menggunakan permainan bowling atau permainan lain yang mendukung sesuai dengan kebutuhan anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Anizar. Johari, Effendi. 2012. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala
- Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Professional*. Jakarta : Gramedia
- Morrison, GS. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : indeks. Muslich.
- Nunung. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling anak kelompok A TK Eka PuribMandiri Manahan*. *Jurnal pendidikan anak*. Online  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.phd/PAUD/article/download/12702/9073>.  
Diakses 09 November 2020.
- Piaget. 2014. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rika. (2017). *Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Bola di TK PGRI Way Dadi Bandar Lampung*. *Jurnal pendidikan anak*. Online  
<http://ejurnal.unp.ac.id/index.phd/paud/article/view/103717>. Diakses 05 Oktober 2020.
- Santrock. John W. (2011). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta :Kencana
- Semiawan, Conny. R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Simister C.J. (2013). *Anak-Anak Cemerlang*. Jakarta: Serambi
- Siswanto Igréa & Sri Lestari. (2012). *Panduan Guru dan Orangtua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. STKIP Bina Bangsa Getsempena. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Banda Aceh. STKIP Bina Bangsa Getsempena.