

ENHANCEMENT OF ABILITY TO KNOW THE NUMBERS THROUGH MODIFIED BOWLING GAMES IN TAMAN KANAK- KANAK AL IKHSAN IN PASAMAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

Fitri Susanti¹ Syahrul Ismet²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang,
fitrisst911@gmail.com

²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang,
syahrul_unp@yahoo.com

Abstract

This research is motivated by the ability to recognize numbers in children, children cannot show objects with the same number of symbols as numbers. This study aims to determine the increase in the ability to recognize numbers in children through modified bowling games. This type of research is classroom action research (CAR). The subject of the research is the children of Taman Kanak-kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman with a total of 15 people. The study was conducted for 2 months, namely in July-August 2018. The study was conducted in 2 cycles, namely cycle I with 3 meetings and cycle II with 3 meetings. The research data was collected by observation and documentation study. The data is then processed by percentage techniques. The results of the research on the first Cycle I meeting until the third meeting showed an increase in the ability to recognize numbers in children. After doing the second cycle of the first meeting until the third meeting, there was a significant increase in the ability to recognize numbers in children, especially in the aspect of numerical order 1-10, spelling by showing objects 1-10, and showing the order 1-10. Based on cycle I and cycle II it can be concluded that the ability to recognize child numbers can be improved by modifying bowling games.

Keywords: *Identifying Numbers, Modified Bowling Games*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum kemampuan mengenal bilangan pada anak, anak tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sama dengan lambang bilangan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak melalui permainan bowling modifikasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak Taman Kanak - Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman dengan jumlah 15 orang. Penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu pada Juli-Agustus 2018. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dengan 3 kali pertemuan dan siklus II dengan 3 kali pertemuan. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi dan studi dokumentasi. Data kemudian diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian pada pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak. Setelah dilakukan siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga terlihat peningkatan yang berarti terhadap kemampuan

mengenal bilangan pada anak terutama pada aspek membilang urutan 1-10, membilang dengan menunjukkan benda 1-10, dan menunjukkan urutan 1-10. Berdasarkan siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan anak dapat ditingkatkan dengan permainan boling modifikasi.

Kata kunci : Mengenal Bilangan , Permainan Bowling Modifikasi

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dimana anak usia dini merupakan masa *the golden age* atau masa yang sangat peka dengan rangsangan dan cepat menyerap informasi. Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini mengembangkan enam lingkup perkembangan yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek potensi yang dikembangkan yang sangat penting adalah kemampuan kognisi anak.

Kognisi adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensia) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Setiap individu berpikir menggunakan kemampuan intelegensinya. Kemampuan intelegensilah yang menentukan tepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Kecerdasan merupakan kemampuan mental tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Kecerdasan harus dikembangkan sedini mungkin sejak anak dilahirkan dan anak memiliki lebih dari satu potensi yang secara holistik mengacu pada arah tertentu.

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan berkembang cepat apabila diberikan rangsangan berupa permainan menggunakan benda-benda yang disukai anak. Perkembangan kognitif diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan : “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” .

Proses pembelajaran pada anak yang dikemas melalui kegiatan bermain, pendidik harus memperhatikan jenis strategi apa yang sesuai dengan pengetahuan baru yang akan ditanamkan kepada anak. Pendidik harus mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan anak sehingga kegiatan belajar yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. Dengan adanya penyesuaian tersebut, maka tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai dengan baik oleh anak.

Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini formal, berada di Tolang Dolok Kabupaten Pasaman. Lingkup pembelajaran yang dikembangkan oleh Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan yaitu Kurikulum 2013. Merujuk kepada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Rencana Pembelajaran, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Guru melaksanakan RPPH tersebut dalam kegiatan sehari-hari, tetapi kegiatan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat hari pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 tentang kemampuan mengenal bilangan pada anak ternyata belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari 10 anak yang ditanya tentang angka 1-10, tidak semua anak mampu menyebutkan angka yang dimaksud. Misalnya, pada permainan angka ketika dilihatkan angka 4 kepada anak, anak tidak dapat menyebutkan angka 4 tersebut, namun menyebutkan angka 5. Demikian juga ketika anak diminta menunjukkan benda yang berkaitan dengan lambang bilangan 4, anak tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sama. Sama halnya ketika diberikan benda 3 buah, anak tidak bisa mencocokkan dengan lambang bilangan 3 tersebut.

Keadaan ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih lemah terutama dalam mengenal bilangan. Beberapa faktor dapat menjadi penyebab dari lemahnya kemampuan kognitif anak. Faktor-faktor tersebut seperti kegiatan yang dilakukan oleh guru masih didominasi dengan hanya menggunakan beberapa indikator yang kurang bervariasi seperti

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

anak hanya diberi kegiatan menulis, berhitung bersama-sama dan mewarnai. Masalah yang lain yaitu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bahan lain yang dapat mengeksplor kemampuan berhitung

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

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan adalah permainan bowling. Permainan bowling adalah jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Permainan bowling ini secara harfiah dapat membantu anak untuk mengenal bilangan jika dilakukan perubahan baik pada cara permainan ataupun perubahan bentuk ataupun atribut yang diberikan pada pin bowling. Permainan bowling modifikasi dimaksud dengan merubah pin yang ada (dengan mencantumkan angka 1-10), menyuruh anak menyebutkan angka yang ada pada pin yang jatuh yang jika dilakukan secara berulang kali akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan. Permainan ini dapat menarik minat anak karena menggunakan bola yang dilemparkan sehingga anak bermain dengan lebih gembira. Anak bermain secara berkelompok dan berlomba untuk menjatuhkan pin paling banyak. Proses menjatuhkan pin ini dan menyusun pin kembali sesuai dengan posisi semula membuat anak lebih bersemangat mengikuti permainan bowling. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membahasnya lebih lanjut dalam sebuah penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling Modifikasi di Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman” .

Metode

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

Jenis penelitian yang adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran yang dilaksanakan. Melalui penelitian tindakan kelas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian di dalam kelas melalui refleksi dini, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya perbaikan proses belajar guru tersebut juga mengembangkan kemampuan profesional secara sistematis.

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2018 semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman, pada kelompok B dengan jumlah murid 15 orang anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Alasan peneliti mengambil lokasi di Taman Kanak-kanak Al-Ikhsan Pasaman ini untuk dijadikan subjek penelitian, karena banyak diantara anak TK yang belum berkembang kemampuan mengenal bilangan. Secara khusus kendala kemampuan anak mengenal bilangan 1-10, kemampuan berhitung 1-10 dan mengurutkan bilangan dari angka 1 sampai angka 10 belum berkembang optimal.

Menurut Arikunto, dkk (2016; 16) Prosedur penelitian akan dilakukan secara bersiklus dimulai dari siklus pertama dengan memperhatikan hasil observasi pada kondisi awal. Jika pertama tidak berhasil maka dapat dilakukan dengan siklus kedua, setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan. Tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan diatas adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus dimana satu kegiatan yang berurutan yang kemudian kembali kekerangka semula. Jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari siklus I maka dilanjutkan siklus II.

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

$$P = F / N \times 100\%$$

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

Keterangan

P= Angka persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentase

N= Jumlah anak dalam satu kelas

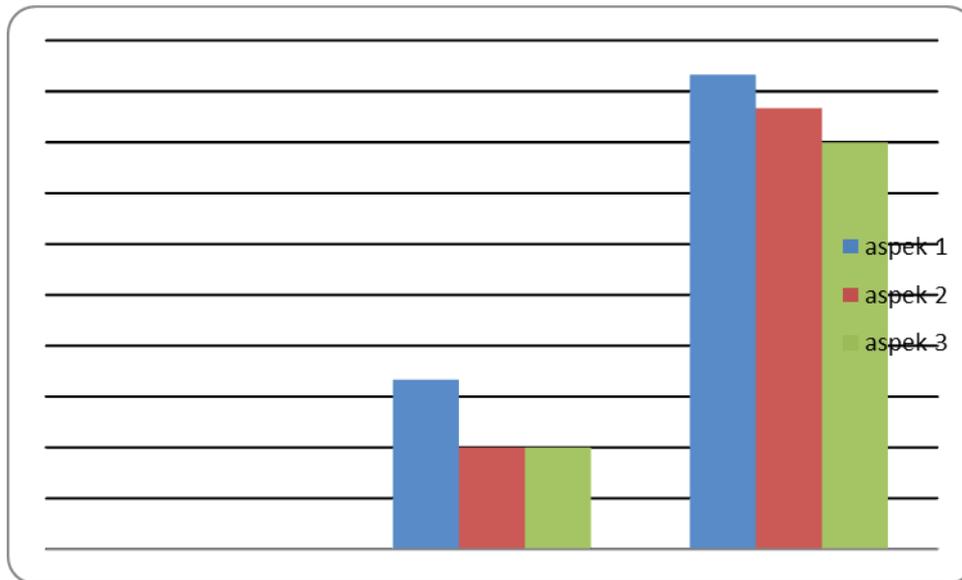
Hasil Penelitian

Hasil observasi terhadap peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak berdasarkan hasil siklus I dan siklus II adapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Modifikasi

No	Aspek yang dinilai	Kondisi Awal (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Anak mampu membilang 1-10	0	33,33	93,33
2	Anak mampu membilang dengan menunjukkan benda 1-10	0	20	86,67
3	Anak mampu menunjukkan urutan 1-10	0	20	80

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa persyaratan KKM sudah dapat dipenuhi untuk semua aspek yang diteliti yaitu 93,33% pada aspek 1, 86,67% pada aspek kedua, dan 80% pada aspek ketiga. Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan mengenal bilangan dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Modifikasi yang Mendapatkan Nilai Berkembang Sangat Baik

Pembahasan

Observasi yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan ini, terjadi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media bowling melalui suasana bermain. Media yang menarik membuat anak tertantang dan selalu ingin mencoba melakukan permainan sampai berhasil. Suasana bermain yang menyenangkan membuat anak mampu berkonsentrasi menyelesaikan tahapan permainan tanpa merasa terbebani dengan aktivitas yang dilakukan.

Soegeng (2008) dalam Susanto (2016:10) menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu sebagai makhluk sosio kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Berdasarkan pengertian ini diketahui bahwa anak adalah individual yang secara dasarnya harus bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya untuk mendukung proses perkembangannya untuk kehidupan selanjutnya. Penggunaan media bermain, serta setting lingkungan bermain yang dilakukan secara kolektif dan menyenangkan akan membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan secara sosio kultural. Berdasarkan pendapat Soegeng ini, sangatlah penting guru mampu memiliki kemampuan **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN**

mengemas media yang tepat dan merangsang dan menanta suasana dalam bermain yang cocok, sehingga anak belajar sesuai dengan dengan kebutuhan sosio kultural yang tepat.

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan alat peraga agar lebih mudah dimengerti oleh anak. Nirwana, Mulyono dan Erwin (2009:119) menyatakan manfaat alat permainan adalah perantara atau pengantar. Dalam proses komunikasi alat permainan mengantarkan atau membawa informasi ke si penerima informasi. Sedangkan penerima informasi adalah anak didik. Bermain bagi anak, merupakan aktifitas hidupnya yang sangat menyenangkan. Hakikat bermain bagi anak merupakan sarana belajar secara langsung, sedangkan belajar bagi anak dilakukan dengan cara bermain. Media menjadi sarana belajar yang membantu anak memahami materi yang disajikan guru. Media bisa berfungsi ganda, sebagai pengantar informasi dalam proses komunikasi pembelajaran serta sarana bermain yang menyenangkan.

Menurut Usman (1995: 31) Media memberi banyak manfaat bagi pendidikan, antara lain mengurangi penggunaan bahasa lisan dalam pembelajaran (verbalisme), mampu menarik perhatian serta minat dari anak , mendorong anak untuk aktif bertanya serta materi yang diajarkan menjadi tetap dan tidak mudah untuk dilupakan. Hal ini dikarenakan pembelajaran bersifat nyata, dimana anak mendapatkan pengalaman langsung dan kongkrit dalam aktivitas belajarnya. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar anak, dimana konsep belajar anak berawal dari hal-hal yang bersifat kongkrit menuju belajar dengan konsep-konsep abstrak.

Hal ini juga menjadi salah satu alasan perlunya diterapkan media pembelajaran yang menarik, bersifat kongkrit dan mampu merangsang dalam setiap proses pembelajaran di ruang kelas Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, yang juga merupakan prinsip penting dalam pembelajaran bahwa penggunaan media yang baik dalam proses pembelajaran akan dapat menimbulkan pikiran yang teratur dan kontinou, karena permainan dilakukan dengan tahapan yang jelas dan teratur. Penggunaan instruksi dan arahan guru dalam permainan akan dapat membantu anak agar tumbuhnya pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa. Sehingga bermain dengan media menjadi muti makna jika ditinjau dari berbaai aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Maidiyawati (2012:43), salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan adalah permainan bowling. Permainan

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

bowling adalah jenis olah raga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Permainan bowling ini secara harfiah dapat membantu anak untuk mengenal bilangan jika dilakukan perubahan baik pada cara permainan ataupun perubahan bentuk ataupun atribut yang diberikan pada pin bowling Permainan bowling modifikasi dimaksud dengan merubah pin yang ada (dengan mencantumkan angka 1-10), menyuruh anak menyebutkan angka yang ada pada pin yang jatuh yang jika dilakukan secara berulang kali akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan. Permainan ini dapat menarik minat anak karena menggunakan bola yang dilemparkan sehingga anak bermain dengan lebih gembira. Anak bermain secara berkelompok dan berlomba untuk menjatuhkan pin paling banyak. Proses menjatuhkan pin ini dan menyusun pin kembali sesuai dengan posisi semula membuat anak lebih bersemangat mengikuti permainan bowling. Peningkatan kemampuan mengenal bilangan di taman kanak-kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman ini sesuai dengan teori Madyawati yang menyatakan bahwa dengan permainan bowling, diharapkan anak bisa: Melakukan gerakan motorik kasarnya, Mengenal angka 1-10 dan menjumlah, Mengenal bentuk bentuk geometri dan ukuran dan Mengenal bermacam-macam warna.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Ambarini dengan judul penelitian Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling pada Anak Kelompok A TK Puri Mandiri I Manahan Tahun Ajaran 2013/2014. Permasalahan yang dibahas adalah bagaimana kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A dapat berkembang dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Mengenal bilangan menurut Saputra dan Rudyanto (2005:165) termasuk ke dalam bagian perkembangan kognitif, yang erat hubungannya dengan dasar perkembangan inteligensi yang dimiliki anak. Inteligensi adalah suatu proses yang berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan proses ini amat diperlukan dalam interaksi anak dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi yang kontiniu tersebut maka anak akan memperoleh berbagai pengetahuan baru dengan proses asimilasi, akomodasi yang diatur dengan prinsip keseimbangan.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

Bermain adalah cara belajar anak usia dini, sehingga bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu aktivitas sepanjang waktu yang sangat menyenangkan sekaligus merupakan suatu cara terbaik bagi anak belajar dengan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Bermain menurut Morison, dalam Harun Rasyid, (2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam periode tumbuh kembang pesat mereka, dengan bermain akan menjadikan anak memiliki berbagai pengalaman nyata dalam hidupnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak dapat dilakukan dengan bermain bowling yang dimodifikasi sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditetapkan. Tema yang digunakan pada penelitian ini adalah diri sendiri dengan sub tema tubuhku pada siklus I dan panca indera pada siklus II. Hasil siklus II didapatkan hasil 93,33% anak mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 6,67% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk aspek 1, kemudian sebanyak 86,67% anak mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 13,33% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk aspek 2. Sebanyak 80% anak mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 6,67% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk aspek 3. saaran yang disampaikan adalah diharapkan metode permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak terutama murid Taman Kanak-Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono.,&Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2003. *Undang — Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Didaktik Metodik di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Madyawati, Lilis, 2012. *Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Prenada media Group.
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN

Jurnal Ilmiah Pesona PAUD

Vol 5, No. 2 (2018)

ISSN 2337-8301

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>

Mutiah, Diana, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Saputra dan Rudyanto. 2005. “Pengertian Motorik Halus Anak”. Bandung: Bumi Aksara.

Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press.

Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini : Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Kencana

Usman, Moh Uzer, 1995. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Persantunan

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga telah dihasilkan artikel dari skripsi yang berjudul : “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Permainan Bowling Modifikasi di Taman Kanak Kanak Al Ikhsan Tolang Dolok Pasaman”.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK AL IKHSAN PASAMAN