



Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Mengenal Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1

Meiske Ester Tumbel

Dosen Prodi PGPAUD FIPP Universitas Negeri Manado

Email: meisketumbel@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 Oktober 2021

Direvisi: 17 November 2021

Dipublikasikan: November 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.7571219

Abstract:

This study aims to improve cognitive abilities through recognizing numbers 1-20. The method used is the arithmetic bowling method, all children are given the opportunity to play this game. To obtain data in this research the author uses the Class Action Research (CAR) method. This type of research uses the Kemmis and Mc. Taggart quoted Aqip Zainal (2006:31) which consists of 4 stages, namely: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation, 4. Reflection. In the first cycle of research, it has not yet achieved complete learning, only getting a percentage of 61.1%. And in the second cycle of research, the percentage of children's achievement increased by 33.3%. So the level of achievement of the percentage of children from cycle I to cycle II increased to 94.4%. In this research, there is still 1 child who has not yet achieved complete learning, so the researcher does remedial action on the child so that he no longer continues in the next cycle of research. Thus, from the results obtained, it means that the purpose of this research has been declared successful. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the method of applying bowling arithmetic through recognizing numbers 1-20 can improve students' cognitive and learning outcomes. Thus the use of the method of applying arithmetic bowling is proven to be able to improve children's cognitive abilities through recognizing numbers.

Keywords: *play, cognitive, numbers 1-20*

PENDAHULUAN

Pengembangan kognitif atau logika matematika di Taman Kanak-kanak merupakan suatu cara pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan melalui permainan mengenal angka, yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak melalui aktivitas yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan, sehingga anak

memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1 masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam hal mengenai mengenal angka. Kemampuan mengenal angka pada anak hanya sebatas menghitung saja, sehingga ketika anak disuruh untuk menyebutkan angka

yang diacak tidak diurutkan masih ditemukan anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka. Anak dapat menghitung angka 1-20 tetapi disaat menyebutkan angka secara acak anak tidak dapat menyebutkannya.

Padahal kemampuan mengenal angka pada anak dapat membantu anak dalam hal menghitung, karena pada dasarnya berhitung merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk jenjang yang selanjutnya.

Di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1 pengetahuan mengenal angka pada anak masih kurang berkembang. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengalaman anak dalam hal pengetahuan mengenai mengenal angka dalam sebuah pembelajaran.

Pengetahuan mengenal angka pada anak yang belum berkembang dikarenakan guru dalam kegiatan pembelajaran lebih fokus dilakukan hanya dengan menulis dipapan tulis dan menjelaskannya sehingga anak masih keliru dalam membedakan angka, dengan cara hanya ditulis oleh guru dipapan tulis. Sehingga kemampuan anak dalam memahami mengenai mengenal angka masih belum maksimal mungkin karena mereka terlalu banya belajar hanya dengan melihat dipapan tulis. Sehingga peneliti menggunakan judul penerapan metode bermain *bowling aritmatika* untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui mengenal angka 1-20 agar anak bisa melakukan pembelajaran melalui bermain didalam kelas dan juga bisa diluar kelas.

Melihat kondisi tersebut maka diadakan beberapa upaya perbaikan pembelajaran, yang dimaksud antara lain dengan menggunakan metode bermain bowling aritmatika. Karena dalam menggunakan judul penelitian ini harus ada kegiatan pembelajaran yang membangun semangat dalam belajar terlebih khusus semangat dalam mengenal angka melalui permainan. Dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui metode permainan bowling diharapkan anak mempunyai pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan permainan tersebut.

KAJIAN TEORI

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Menurut Dworetzky (dalam Hayati 2016: 87) bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang di peroleh dari kegiatan itu.

Menurut Parten (dalam Sujiono, 2012), kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Asmasubrata (dalam Kurnialita, 2013:33) Permainan Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling dilempar kearah pin (gada) yang berderet dan berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

Bowling adalah cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis.

Menurut Khobir (dalam Ardini & Anik, 2018), manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya:

- Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang
- Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak
- Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi

- d. Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki
- f. Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi
- g. Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain

Menurut Hughes (Farikhah, 2011) menyatakan bahwa ciri-ciri bermain adalah:

- a. Menggembirakan dan menyenangkan
- b. Dorongan bermain muncul dari dalam diri anak dan bukan dorongan dari orang lain.
- c. Anak bermain dengan spontan dan sukarela.
- d. Anak bermain bersama sesuai peran masing-masing.
- e. Anak berpura-pura (tidak sesungguhnya), berpura-pura menangis atau marah
- f. Menetapkan aturan main sendiri, dan harus dipatuhi oleh setiap pemain
- g. Anak aktif menggerakkan tubuh dan tidak hanya sekedar melihat teman bermain
- h. Bersifat fleksibel, anak bebas memainkan permainan yang disukai atau beralih ke permainan yang lain

Menurut Maslihah dalam (Khadijah, 2016: 31) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Aqib, (2011, hal 3) mengatakan bahwa, PTK adalah “penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Yang terdiri dari tahap-tahap berikut : 1 Tahap Perencanaan, 2. Tahap Pelaksanaan, 3. Tahap Observasi, 4. Tahap Refleksi.

Selama guru melakukan penelitian tindakan kelas guru harus mengamati setiap siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran dan juga kemampuan setiap anak dalam melakukan permainan bowling aritmatika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran anak. Masalah tersebut dapat dilihat pada lembar penilaian siklus I dengan jumlah anak 18 orang anak yang mengikuti pembelajaran meningkatkan kemampuan bermain bowling atau kemampuan kognitif melalui mengenal angka 1-20 di mana masih ada anak yang mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) berjumlah 4 orang anak memiliki presentase 22,2% anak-anak tersebut belum berkembang dikarenakan kemampuan dalam menyebutkan angka belum begitu baik, setelah itu anak yang mendapat kriteria Mulai Berkembang (MB) berjumlah 3 orang anak memiliki presentase 16,7% anak-anak tersebut sudah mulai berkembang dalam kemampuan menyebutkan angka 1-10 dan sudah mampu menyebutkan angka pada bowling yang jatuh tetapi dalam penyebutan angka belum cukup baik walaupun sudah dibantu oleh guru, setelah itu anak yang mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 5 orang anak memiliki presentase 27,8% anak-anak tersebut berkembang sesuai harapan dikarenakan sudah mampu menghitung angka 1-20 serta mampu menyebutkan angka pada bowling yang jatuh sudah dilempari dengan baik tanpa bantuan dari guru dan anak yang mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 6 orang anak memiliki presentase 33,3% anak-anak tersebut berkembang sangat baik dikarenakan dapat menyebutkan angka lebih dari 20 serta dapat membantu temannya ketika mendapat kesulitan dalam proses pembelajaran bermain bowling.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini, hanya terdapat 61,1%. Masih ada anak yang belum memenuhi syarat kriteria penilaian yaitu anak

belum bisa menjawab pertanyaan mengenai kegiatan bermain bowling mengenal angka dan menyebutkan angka, untuk itu diperlukan tindakan lanjutan yang di lakukan pada siklus berikutnya yaitu pada siklus ke II.

Berdasarkan kekurangan dan kelemahan pada siklus I, maka peneliti berusaha memperbaiki proses kegiatan pembelajaran pada siklus II ini. Hal yang dilakukan peneliti adalah menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan lebih menyenangkan lagi bagi anak, supaya dalam pembelajaran anak tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.

Pada penelitian siklus II memiliki peningkatan dari siklus I. Pada siklus II sudah tidak mendapat kriteria Belum Berkembang (BB), tetapi masih mendapat kriteria Mulai Berkembang (MB) berjumlah 1 orang anak memiliki presentasi 5,6%, kemudian anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 4 orang anak memiliki presentase 22,2% dan terakhir anak yang mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 2 oarang anak dengan presentase 11,1%.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang sudah dilakukan maka dapat di simpulkan bahwa pada siklus II ini, mengalami peningkatan pencapai 33,3%. Jadi dari hasil pencapaian yang di peroleh dari siklus I sampai siklus II ini menjadi 94,4%.

Pada penilitian siklus II masih terdapat seorang anak yang belum mencapai peningkatan pembelajaran maka peniliti melakukan remedial pada anak tersebut supaya tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada saat dilakukan remedial pada jam istirahat ternyata anak tersebut sudah mampu menyebutkan angka pada bowling yang jatuh, ternyata anak tersebut mengalami tidak percaya diri dalam proses pembelajaran melakukan permainan bowling dikarenakan banyak teman-temannya yang melihat. Sebagai peniliti harus memberikan motivasi yang membangun rasa percaya diri anak supaya anak bisa membangun rasa percaya dirinya. Sehingga dilakukan adanya remedial tingkat pencapaian dari siklus I sampai II ini sudah mencapai tingkat pencapaian yaitu 100%. Sehingga tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh anak melalui observasi dan tes evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa dengan “Penerapan metode bermain bowling aritmatika untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui mengenal angka 1-20 pada anak kelompok B di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1” telah berhasil dilaksanakan. Dengan demikian penelitian siklus II ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilitian yang dilakukan oleh observer di TK Kristen Lembon Samala Moronge Selatan 1 observer dapat menyimpulkan bahwa: Hasil penilitian tindakan kelas siklus I dinyatakan belum berhasil dengan rata-rata capaian belajar anak 61.1%. Sedangkan hasil penilitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dengan rata-rata capaian belajar anak 100%. Jadi penggunaan metode bermain bowling sangat terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui mengenal angka 1-20 pada anak kelompok B.

DAFTAR PUSTAKAN

- Ardini, P. P & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Aqip, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya, 2009.
- Farikhah, S. (2011). Pendidikan Anak dalam Perspektif Gender: Kajian Konseptual dan strategi Aksi. *Education*, 1, 122-146.
- Hayati, F. 2016. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di Paud Kasih Ibu Banda Aceh*, *e-Jurnal Penelitian STKIP Bina Bangsa Getsempena [Akses 16 Oktober 2017]*.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Kurnialita. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Bowling Pada Anak Kelompok A Paud*

Teratai. Skripsi (Online). Yogyakarta.
Universitas Negeri Yogyakarta.
Sujiono, Y N. (2012). Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:
Index