

Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Idilia Palembang

Syawalia Dwi Putri, Leny Marlina*, Yecha Febrieanita Putri

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak:

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang". Adapun yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Idilia Palembang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Idilia Palembang. Adapun jenis penelitian ini adalah Pre-experimental dengan desain One Group Pre Test- Post Test (satu kelompok subjek). Jumlah sampel anak berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi awal sebelum diberikan perlakuan dengan pembelajaran permainan balok angka, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian ini ialah diperoleh $t_{hitung} = 44,9238$ sedangkan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,7011$ karena $t_{hitung} = 44,9238 > t_{tabel} = 1,7011$ maka kesimpulannya H_0 di tolak artinya ada Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang.

Abstract:

This research is entitled "The Effect of Bowling Game on the Ability to Recognize Number Concepts in Group B Children at Idilia Kindergarten Palembang". The problem with this research is the effect of bowling on the ability to recognize the concept of numbers in group B children at Idilia Kindergarten Palembang. The purpose of this study was to determine the effect of bowling on the ability to recognize the concept of numbers in group B children at Idilia Kindergarten Palembang. The type of this research is Pre-experimental with One Group Pre-Test-Post Test design (one group of subjects). The number of samples of children was 15 children consisting of 6 girls and 9 boys. The data collection technique in this study used initial observation before being given treatment by learning the number block game, observation was used to collect data at the time of treatment, a test in the form of scores was carried out to determine the results after being treated and documentation in the form of photos. The data analysis technique used in this study uses the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the hypothesis in this study are that t count = 44.9238 while $dk = 15 + 15 - 2 = 28$ with a 5% significance level so that t table = 1.7011 is obtained because t count = 44.9238 > t table = 1.7011 then the conclusion is H_0 is rejected, meaning there is an influence Bowling Game on the Ability to Recognize Number Concepts in Group B Children at Idilia Kindergarten Palembang.

Kata kunci : Permainan bowling, konsep bilangan.

Keywords : Bowling game, number concept.

Pendahuluan

Anak usia dini ialah dimana usia yang paling penting dalam membentuk potensi yang dimiliki anak. Dimana masa anak menjadi masa yang paling tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai yang diyakini akan kemamfaatannya agar dapat di aplikasikan dalam kehidupannya. Dengan keadaan fisik yang memungkinkan atau mendorong anak memasuki dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani serta memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol dan komunikasi yang luas. Dimana pada masa ini anak usia dini identik dengan kesenangan, kegembiraan dan keceriaan. Dimana masa ini juga kita sering kali mendengar dengan kata *Golden age* atau yang sering disebut masa keemasan dan dimasa ini juga pertumbuhan anak sangat cepat berkembang.

Syawalia Dwi Putri, UIN Raden Fatah Palembang
syawaliadwiputri23@gmail.com

Leny Marlina, UIN Raden Fatah Palembang
lenymarlina_uin@radenfatah.ac.id

Yecha Febrieanita Putri, UIN Raden Fatah Palembang
yechafebrieanitahputri@radenfatah.ac.id

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti sekolah dasar. Dapat dikatakan bahwa dengan kemampuan berhitung anak juga dapat mengemplementasikannya pada kehidupan sehari-hari, karena kemampuan berhitung juga merupakan salah satu dari aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif, dimana aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak.

Guna mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. Dimana menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014, yang didefinisikan dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan berpikir simbolik, yaitu untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah sebagai berikut: (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (4) mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, (5) mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Berdasarkan pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam modul tersebut, dalam menyebutkan lambang bilangan maka dari itu anak sudah dapat menyebutkan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dimana anak dapat menghitung dengan urutan angka pada benda, sedangkan untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan maka anak dapat mencocokkan bilangan angka yang disebutkan oleh anak dengan lambang bilangan yang tertera pada sebuah objek. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini perlu adanya suatu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pengembangan konsep pengenalan bilangan.

Dimana Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan atau memberikan materi kepada anak didik dalam proses pembelajaran. Sebagaimana penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, media juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar anak. Dimana media pembelajaran anak usia dini harus digunakan berdasarkan dengan kebutuhan anak agar materi yang akan disampaikan lebih mudah dipahami oleh anak.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan bowling, salah satu dari media pembelajaran yang peneliti gunakan dalam menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, disini anak terasa seperti bermain walaupun kenyataannya permainan ini bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Dimana anak akan melemparkan bola pada pin yang terdapat angka atau bisa dikatakan (lambang bilangan), kemudian anak dapat berhitung dengan melemparkan bola pada pin yang sudah tertera angkanya tanpa anak sadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Idilia Palembang, hasil dari observasi ini ialah ada 8 orang anak yang belum bisa membedakan konsep bilangan dengan benar seperti dalam hal membilang anak masih belum mampu membilang dengan benar misalnya setelah menyebutkan angka 5 angka 7, setelah angka 8 angka 10, kemudian pada saat menunjuk bilangan 1-10 masih perlu bantuan, anak belum bisa membedakan antara angka 1 dengan angka 7, angka 3 dengan angka 8, angka 6 dengan angka 9, dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda anak juga masih mengalami kesulitan misalnya ketika anak menunjuk angka 4 kemudian diminta mengambil benda sesuai angka tersebut masih perlu bantuan dan juga dapat dilihat dari kurangnya media pembelajaran yang inovatif sehingga anak didik mudah merasa bosan dan kurang berperan dalam proses belajar.

Media yang sering digunakan oleh pendidik pada proses belajar mengajar di TK Idilia ini hanya berupa buku majalah, poster, media gambar. Dengan demikian peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan minat berhitung anak agar bisa meningkatkan kemampuan dalam

berhitung dengan benar. Hal ini akan menjadi dasar penelitian untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling. Pengaruh permainan ini akan menghasilkan sebuah produk permainan bowling. Melalui permainan bowling ini sebagai sebuah media pembelajaran, diharapkan dari pembelajaran berhitung melalui permainan bowling ini anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, karena pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini itu ialah bermain sambil belajar. Berdasarkan pada permasalahan di atas maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu "Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di Tk Idilia Palembang"

Metode

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan ialah metode eksperimen yang merupakan salah satu bagian dari metodologi penelitian kuantitatif yang dapat digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/treatment/ perlakuan tertentu terhadap variabel dependen atau hasil dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen berarti mencoba, mencari dan mengkonfirmasi atau membuktikan. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah mengetahui pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di Tk Idilia Palembang.

Eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu media, alat, atau kondisi, yang sengaja dibuat terhadap suatu gejala sosial berupa kegiatan dan tingkah laku dari manusia. Sejalan dengan pengertian ini penelitian ini ditujukan untuk melihat suatu pengaruh dari media untuk anak didik. Adapun desain penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di tk Idilia Palembang, dalam penelitian ini sampel yang diberikan treatment (perlakuan) dan dilanjutkan observasi dan selanjutnya akhir pembelajaran sampel diberi *post test* (tes akhir). Desain ini termasuk ke dalam *pre-experimental designs*.

Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian kuantitatif merupakan semua yang berkaitan dengan penelitian dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Agar variabel dapat diukur maka harus dijelaskan dalam konsep operasional variabel. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan ada 2 yaitu variabel pengaruh (x) dan variabel terpengaruh (y). Dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional yang dapat mempermudah peneliti dalam mengukur suatu variabel. Permainan bowling adalah merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola dengan tangan, cara memainkannya yaitu dengan menggelindingkan bola kecil dengan menggunakan tangan untuk merobohkan sejumlah botol yang berderet. Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD dan merupakan kemampuan dasar yang krusial karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep- konsep bilangan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Idilia Palembang.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari penjelasan di atas, peneliti menyatakan bahwa terdapat sampel dengan jumlah 15 anak pada kelompok B yang terdaftar pada tahun 2022. Di sini peneliti memutuskan untuk mengambil sampel yang ada di TK Idilia Palembang. Adapun untuk penarikan besarnya jumlah

sampel berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu jika populasi lebih dari 100 orang maka sampel dapat diambil 10-15% atau 20-30% atau sesuai dengan kemampuan peneliti.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya. Jika wawancara dan kuesioner melakukan komunikasi dengan individu, maka observasi tidak terbatas pada individu itu sendiri, tetapi juga dapat dilakukan terhadap objek-objek alam lainnya. Observasi berperan serta dilakukan dengan peneliti ikut serta atau terlibat dalam kegiatan sehari-hari anak yang sedang diamati, ataupun peneliti hanya menjadi pengamat dalam observasi nonpartisipan. Observasi digunakan karena dapat mengamati kegiatan anak di TK Idilia Palembang secara langsung pada saat penelitian. Guna mendapat data yang mendukung penelitian ini pada saat melakukan *pre test* dan *post test* serta pada saat pemberian treatment dengan menggunakan permainan bowling dan sesuai dengan instrumen yang telah ditetapkan.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Istilah tes mengacu pada suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak didik. Tes yang dilakukan pada penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi tentang sejauh mana kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Test yang digunakan adalah test lisan dan perbuatan dengan menggunakan permainan bowling dalam mengenal konsep bilangan. Dalam test ini peneliti menyiapkan bowling angka untuk nantinya anak akan di ajak mengenal konsep bilangan melalui permainan bowling

3. Dokumentasi

Merupakan penilaian berbentuk gambar, tulisan dan karya dari anak didik tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto dan instrumen penelitian untuk melihat pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Sebuah instrument bisa dikatakan valid apabila mempunyai bantuan yang besar terhadap skor. kor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Validita dapat dicari dengan menghubungkan skor keseluruhan anak dengan satu item (X) dengan skor keseluruhan yang didapatkan semua anak (Y) melalui *korelasi produk moment pearson* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x^2)][N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antar variabel X dan Y

N : Jumlah Anak

X: Skor tiap item

Y : Skor Total

$\sum XY$: Jumlah Perkalian XY

2. Uji Realibilitas

Realibilitas adalah tingkat konsistensi pada suatu tes yang mana tes tersebut dapat dipercaya untuk mendapatkan skor nilai yang tidak berubah. Rumus yang digunakan untuk menghitung realibilitas tersebut adalah menggunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Dengan kategori :

Jika $r_1 > 0,8$ = sangat tinggi

Jika $r_1 > 0,6$ = tinggi

Jika $r_1 > 0,4$ = sedang

Jika $r_1 > 0,2$ = rendah

Jika $r_1 > -1.0$ = sangat rendah

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk melihat kelompok berdistribusi normal atau tidak normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kemiringan Kurva*.

a. Rentang

Rentang = Data terbesar - Data terkecil

b. Banyak kelas

Banyak kelas = $1 + (3.3) \log n$

c. Panjang kelas

Panjang kelas = $\frac{\text{rentan}}{\text{banyak kelas}}$

d. Rata-rata

$$x \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Ket:

x = rata-rata mean

$\sum f$ = nilai frekuensi

$\sum fx$ = nilai tengah kelompok data

e. Modus

$$Mo = Tb + b \left[\frac{b1}{b1 + b2} \right]$$

Ket:

Mo = modus

Tb = tepi bawah kelas modus

B1 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi sebelumnya

B2 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi setelahnya

P = panjang kelas nilai modus

f. Simpangan baku

$$S_2^2 = \frac{\sum f(x-x)^2}{n-1}$$

Ket:

$\sum f$ = nilai frekuensi

\bar{x} = nilai rata-rata

x = nilai x ke 1

n = total responden

g. Kemiringan kurva

$$K_m = \frac{X - Mo}{S1}$$

Ket:

x = nilai rata-rata

Mo = modus

S₁ = simpangan baku

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogeny. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *Pre test* dan *Post test* anak.

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Varian terkecil

F_{hitung} = di peroleh dengan rumus interpolasi linier x_{min}

$$I = F_{min} - (F_{min} - F_{min}) \frac{dk_1 - dk_{min}}{dk_{max} - dk_{min}}$$

Keterangan:

I = Nilai interpolasi yang dicari

dk₁ = Derajat kebebasan dari 1

dk_{min} = Derajat kebebasan minimal (dibawah dk₁)

dk_{max} = Derajat kebebasan maksimal (di atas dk₁)

F_{min} = Nilai F_{tabel} dari dk₁

F_{max} = Nilai F_{tabel} dari dk_{max}

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut

- Hipotesis Alternatif (Ha) Permainan Bowling berpengaruh terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang
- Hipotesis Nihil (Ho) Permainan Bowling berpengaruh terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang

Kriteria pengujian yang berlaku adalah H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H₀ ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menentukan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Teknik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus statistic parametrik dengan uji-t dengan persamaan

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$n_1+n_2-2$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{x}_1 = nilai rata-rata sebelum perlakuan

\bar{x}_2 = nilai rata-rata sesudah perlakuan

n = jumlah person

s₁² = simpangan baku pre test

s₂² = simpangan baku post test

Kriteria pengujian adalah H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan menentukan $dk = n_1+n_2-2$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$, peluang (1- α).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah- langkah yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data serta menjawab pertanyaan- pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Adapun tahap- tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah- langkah yang harus dilakukan peneliti ialah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk mencapai indikator yang telah di siapkan
- 2) Mempersiapkan instrumen penelitian
- 3) Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan.

1) Tes Awal (*Pretest*)

Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan tentang kemampuan mengenal konsep bilangan. Disini peneliti melakukan pengamatan terhadap anak dalam proses pembelajaran guna mengetahui kondisi awal tentang pencapaian kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan.

2) Perlakuan (*treatment*)

Setelah melakukan tes awal peneliti kemudian memberikan perlakuan atau *treatment* berupa kegiatan permainan bowling dalam mengenal konsep bilangan.

3) Tes akhir (*Posttes*)

Tes akhir (*Posttes*) atau nilai akhir yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan *treatment* yang sudah di lakukan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Pelaksanaan

a. Pertemuan Pertama

Sebelum melakukan penelitian terdahulu peneliti meminta izin kepada pihak sekolah, Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin, 11 April 2022 tentang kegiatan observasi. Di sini peneliti menemui kepala sekolah TK Idilia secara langsung untuk meminta izin meneliti tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Peneliti dan kepala sekolah melakukan komunikasi dan membahas bagaimana sistem pembelajaran yang ada di sekolah TK Idilia Palembang tersebut, kepala sekolah pun menceritakan proses pembelajaran yang mereka lakukan. peneliti pun bisa melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran mereka.

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *pre test* pada hari Rabu, 20 April 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *pre test* dengan Permainan balok angka. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak satu persatu menuju ke tempat duduknya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absesnsi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

b. Pertemua kedua

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *pre test* pada hari kedua. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *pre test* dengan Permainan balok angka. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak satu persatu menuju ke tempat duduknya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan.

Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absesnsi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

Selanjutnya proses pembelajaran akan segera dimulai. Di sini guru mengajak anak untuk belajar mengenal alat transportasi yang sering digunakan yaitu motor. peneliti memperkenalkan tentang macam- macam alat transportasi. peneliti mulai menanyakan kepada anak mulai dari bentuk, jumlah roda, ukuran, warna dan menjelaskan kepada anak tentang peraturan lalu lintas, setelah itu mengajak anak menulis kata motor dengan hurup tegak sambung di buku masing- masing. Selanjutnya guru mengajak anak- anak berhitung bilangan 1- 10 secara bersama- sama, mengajak anak- anak mengurutkan balok angka 1- 10, anak diajak menyebutkan bilangan secara acak, anak juga di ajak mengurutkan bilangan dari terkecil hingga bilangan yang terbesar dan sebaliknya. Disini anak- anak diajak untuk berhitung bilangan dengan menggunakan permainan balok angka.

c. Pertemuan ketiga

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *pre test* pada hari ketiga. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *pre test* dengan Permainan balok angka. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak satu persatu menuju ke tempat duduknya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absesnsi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

Selanjutnya proses pembelajaran akan segera dimulai. Di sini guru mengajak anak untuk belajar mengenal alat transportasi yang sering digunakan yaitu kapal. peneliti memperkenalkan tentang macam- macam alat transportasi. peneliti mulai menanyakan kepada anak mulai dari bentuk, kegunaan, ukuran, muatan kendaraan dan menjelaskan kepada anak tentang pelabuhan transportasi udara, darat dan air, setelah itu mengajak anak menggambar di buku masing- masing. Selanjutnya guru mengajak anak menyebutkan bilangan 1- 10 sesuai dengan warna balok angka, menjumlahkan balok dengan warna yang sama. Disini anak- anak diajak untuk berhitung bilangan dengan menggunakan permainan balok angka.

d. Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilakukan pada hari senin, 25 April 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *treatment* dengan kegiatan mengenal konsep bilangan dalam permainan bowling. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak- anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak- anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak duduk dengan rapi di mejanya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. Peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absesnsi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

e. Pertemuan kelima

Pertemuan kelima dilakukan pada hari Selasa, 26 April 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *treatment* dengan kegiatan mengenal konsep bilangan dalam permainan bowling. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak- anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak- anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak duduk dengan rapi di mejanya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. Peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absesnsi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila

Selanjutnya proses pembelajaran akan segera dimulai. Di sini peneliti memperkenalkan terlebih dahulu tentang tema alam semesta dengan sub temabenda langit yaitu bulan. Peneliti menjelaskan bentuk, ukuran, dan muncul pada saat apa, warna serta bentuk benda lain yang

sama dengan bulan apa saja. Kemudian peneliti mempersilahkan anak-anak untuk mengambil alat tulis masing- masing, karena mereka akan menggambar dan menulis di buku masing- masing. Setelah selesai menggambar, peneliti mempersilahkan anak untuk mengumpulkan tugas nya ke depan. Selanjutnya peneliti mengajak anak menyebutkan bilangan yang ada pada pin bowling secara acak sesuai dengan warna yang disebutkan oleh peneliti, peneliti mengajak anak untuk menyebutkan angka pada *Pin bowling* secara acak dan mengajak anak menyebutkan angka dari terkecil dan tertinggi, dan sebaliknya.

Selanjutnya, peneliti mengajak anak-untuk bersiap dan bernyanyi sayur nara, kemudian membaca doa untuk pulang. Selesai membaca doa peneliti meyuruh anak untuk duduk yang rapi, peneliti juga mengajak anak untuk bermain tebak- tebakan. Bagi anak yang cepat menjawab, dia boleh pulang atau keluar kelas duluan. Begitulah rutinitas pembelajaran yang dilakukan di TK Idilia Palembang setiap hari

f. Pertemuan keenam

Pertemuan keenam dilakukan pada hari Rabu, 27 April 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *treatment* dengan kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media bowling. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak duduk yang rapi di mejanya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. Peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absensi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

Selanjutnya proses pembelajaran akan segera dimulai. Di sini anak-anak belajar berhitung 1-10. Peneliti mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka 1-10 secara bersama-sama. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk berhitung dengan menggunakan media bowling. Pada kegiatan ini juga peneliti tidak lupa untuk mempersilahkan anak memegang media bowling, sehingga anak mengetahui dan memahami dengan jelas seperti apa media yang akan mereka gunakan.

g. Pertemuan ketujuh

Pertemuan ketujuh dilakukan pada hari Rabu, 11 Mei 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *post tes* dengan kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan permainan media jam. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak duduk yang rapi di mejanya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. Peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran atau absensi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila. Selanjutnya peneliti menyampaikan pembelajaran sesuai dengan tema yaitu alam semesta sub tema gejala alam dengan sub-sub tema pelangi. Disini peneliti mengajak anak untuk mengenal lambang bilangan melalui permainan balok jam, peneliti mengajak anak untuk berhitung 1-12 sesuai dengan balok jam, mengajak anak untuk menyebutkan warna pada angka jam. Mengajak anak menyusun sesuai dengan angka jam. Disini peneliti melakukan permainan kepada anak secara bergantian dengan menggunakan balok jam.

h. Pertemuan delapan

Pertemuan keempat dilakukan pada hari Rabu, 12 Mei 2022. Pada pertemuan ini peneliti melakukan *post tes* dengan kegiatan mengenal konsep bilangan dengan menggunakan permainan media jam. Pada pukul 07:30 bel berbunyi tanda anak-anak akan segera memasuki kelas, sebelum memasuki kelas anak-anak melepas tas dan menyusunnya dengan rapi. Kemudian anak-anak duduk yang rapi di mejanya masing- masing. Sebelum proses pembelajaran dimulai anak-anak memberi salam terlebih dahulu. Peneliti mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar secara bersamaan. Peneliti menanyakan kabar anak, mengecek

kehadiran atau absensi, mengulangi hafalan surah-surah pendek, nama bulan, nama hari dan pancasila.

Tahap Pelaporan

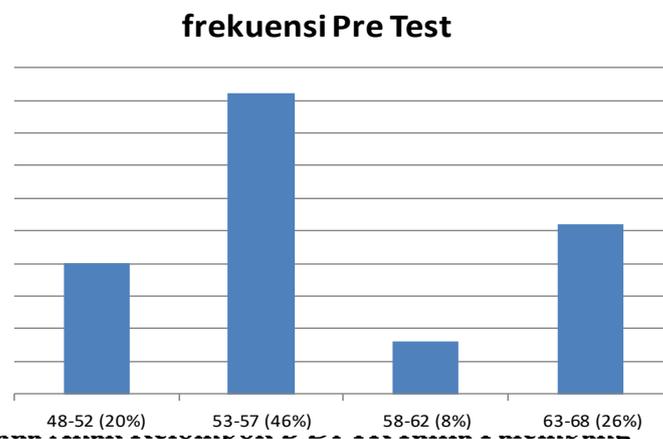
a. Deskripsi Data Observasi Awal (Pre Test) Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang

Tabel Observasi Awal (Pre-Test)

NO	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	MFA	Lk	48
2	LF	Lk	55
3	RSR	Pr	55
4	ATS	Pr	48
5	PA	Pr	57
6	NRA	Lk	68
7	MDA	Lk	57
8	R	Lk	66
9	MRA	Lk	48
10	SSA	Pr	63
11	MRAS	Lk	64
12	NF	Lk	55
13	RMP	Pr	57
14	KNI	Pr	61
15	AR	Lk	57
	Jumlah		859
	Rata-Rata		57

Dari hasil observasi awal (pre test) yang telah dilakukan kemudian ditabulasikan datanya, Hasilnya yaitu jumlah skor Kemampuan Mengenal Konep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang. Sebelum dieksprerimen adalah 857 dengan rata-rata 57 nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 48. Adapun distribusi frekuensi dan data grafik kemampun mengenal konsep bilangan pada anak sebelum eksperimen sebagai berikut

Grafik Data nilai observasi awal (Pre Test) Anak kelompok B



b. Deskriptif I Konsep Bila...

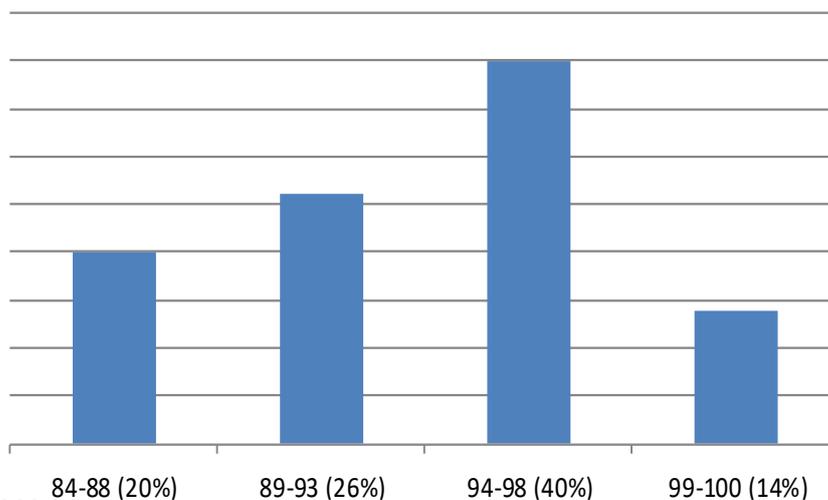
emampuan Mengenal

Tabel Kelompok B Setelah Eksperimen

NO	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	MFA	Lk	86
2	LF	Lk	95
3	RSR	Pr	84
4	ATS	Pr	89
5	PA	Pr	96
6	NRA	Lk	100
7	MDA	Lk	98
8	R	Lk	88
9	MRA	Lk	93
10	SSA	Pr	96
11	MRAS	Lk	95
12	NF	Lk	100
13	RMP	Pr	98
14	KNI	Pr	93
15	AR	Lk	89
	Jumlah		1400
	Rata-Rata		93

Hasil observasi akhir (*Post Test*) yang telah dilakukan kemudian ditabulasikan datanya. Hasilnya yaitu jumlah skor mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Idilia Palembang setelah eksperimen adalah 1400 dengan nilai rata-rata 93 nilai tertinggi 100 sebanyak 2 orang, dan nilai terendah 84 sebanyak 3 orang. Adapun distribusi frekuensi dan data grafik kemampuan mengenal konsep bilangan setelah eksperimen sebagai berikut

frekuensi Post Test



Pembahasan

Pada penelitian ini, Peneliti melaksanakan penelitian 8 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 15 orang anak kelompok B di TK Idilia Palembang. Sebelum memulai

penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala TK Idilia Palembang untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Dari hasil observasi awal (*pre test*) anak mendapatkan nilai akhir sebesar 859 dengan rata-rata 57. Setelah observasi awal (*Pre Test*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan permainan bowling sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah diberikannya *treatment* permainan bowling kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir (*Post Test*) melalui permainan dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil dari observasi akhir (*Post Test*) setelah diberi *treatment* anak-anak memperoleh nilai 1.400 dengan rata-rata 93.

Setelah dilakukan observasi awal (*Pre Test*) dan observasi akhir (*Post Test*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian. Dari penelitian dapat disimpulkan terhadap pengaruh yang signifikan antara permainan bowling dan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, diperoleh $t_{hitung} = 44,9238$ sedangkan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,7011$ karena $t_{hitung} = 44,9238 > t_{tabel} = 1,7011$ maka kesimpulan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang.

Terakhir uji hipotesis Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi mengenal konsep bilangan akan dianalisis menggunakan uji *t* untuk mencari adanya pengaruh media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. Diperoleh sesuai dengan kriteria pengujian bahwa $t_{hitung} = 44,9238 > t_{tabel} = 1,7011$ maka kesimpulannya H_0 di tolak artinya ada pengaruh kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B Di TK Idilia Palembang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan bowling terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan. diperoleh $t_{hitung} = 44,9238$ sedangkan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,7011$ karena $t_{hitung} = 44,9238 > t_{tabel} = 1,7011$ maka kesimpulannya H_0 di tolak artinya ada Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Idilia Palembang.

Daftar Rujukan

- Arikunto Suharsimi, (2013) *Prosedur Penelitian*. Jakarta Rineka Cipta
- Aryani Ayu Putu, Dkk. (2015). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf Pada Anak*, Vol 3 No.1
- Bungin Burhan.M. (2005) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grop
- Dacholfany Ihsan M, Hasanah Uswatun.(2018). *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah
- Dewi Putri Septiana, Dkk, (2018). *kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Media Kereta Angka pada Anak Kelompok A*. Seminar Nasional PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe
- Fadillah. M, Dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Fara Fiska. Dkk. (2020) . *Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*. Vol 3, Nomor 1
- Fitri Heleni, Sembiring Khudri Al. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan*, Vol 1, No 2
- Gandana Giralar dkk. (2017). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire*, Jurnal PAUD Agopedia, Vol.1 No.1

- HikmaNurul Dwi Riska., (2017). *Penerapan Bermain Bowling dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Nahdatul Ulama Mataram Baru*. Lampung
- Hasan Iqbal. (2015) *Pokok- pokok Materi Statistik 2* Jakarta: PT Bumi Aksaras
- Hayati Nur dan Ruqoyyah, (2016) *meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi pada Anak Kelompok Bermain*, Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03
- Misbahuddin, Hasan Iqbal . (2014), *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyani Novi. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava
- Sari Pradya Dwi Kadek Ni, Dkk. (2016). *Penerapan Permainan Bola Gelinding Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kel A*. Vol 4. No. 2
- Sari Perdana Fitria Shanty. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 Tk Kusuma Mulia Xvi Desa Slumbang Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015–2016*. Kediri
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Kelompok Usia 4-6
- Karadianata Rahayu, Abdurahman Mawan.(2012). *Dasar- Dasar Statistik Pendidika*,.Bandung: CV Pustaka Setia
- Susanto Ahmad.,(2011). *perkembangan anak usia dini*, Jakarta: Kencana
- Susanto Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep dan Teori)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*,Bandung: Alfabeta
- Syafda ningsih. Dkk. (2020). *Pembelajaran matematika anak usia dini*. tasikmalaya: Edu Publisher
- Yulianti Dwi. (2010). *Bermain sambl belajar sains*. Semarang: PT Indeks
- Yus Anita, (2011)*Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: prenadamedia Group
- Yusuf Muri Ahmad, (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Observasi penelitian di TK Idilia Palembang. Pada tanggal 22- 27 April 2022