

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN BOWLING ANGKA
DI TAMAN KANAK-KANAK ISTIQOMAH
50 KOTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**WIDIA SRI NINGSIH
NIM: 58507**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan Bowling Angka
Di Taman Kanak-kanak Istiqomah
50 Kota

Nama : WIDIA SRI NINGSIH
Nim : 2010/58507
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	4. 
5. Anggota : Nurhafizah, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Widia Sri Ningsih, 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah 50 Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Istiqomah Tabing Kabupaten Lima Puluh Kota. Kemampuan berhitung anak masih rendah, masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka yaitu anak mampu berhitung tapi apabila ditunjuk satu angka anak tidak mengetahui angka berapa yang ditunjuk tersebut, kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran berhitung sehingga anak menjadi malas dan bosan, metode yang digunakan tidak bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Bowling Angka.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 10 orang anak terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 perempuan. Data diperoleh melalui observasi/pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Kemampuan berhitung anak pada siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada siklus I direvisi kembali, dan pada siklus II kemampuan berhitung anak menjadi meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Istiqomah Tabing Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah tercapai. Sehingga permainan ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia- Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang peneliti beri judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah 50 Kota”.

Penelitian Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi SI pada Jurusan Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, sekaligus sebagai Ketua Jurusan PG - PAUD, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Jurusan PG - PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran dan bimbingan.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
6. Teman- teman PPKHB Lima Puluh Kota yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

7. Semua pihak yang telah yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan .Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang .

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat anak usia dini.....	8
2. Pengembangan berhitung.....	10
3. Konsep Berhitung	14
4. Hakikat bermain bagi anak usia dini.....	18
5. Bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung...	22
6. Permainan bowling angka.....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka konseptual.....	25
D. Hipotesis tindakan.....	26

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Instrumentasi.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	45
2. Deskripsi Siklus I.....	47
3. Deskripsi Siklus II.....	73
B. Analisis Data	
1. Analisis Siklus I.....	99
2. Analisis Siklus II.....	101
C. Pembahasan	107

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	110
B. Implikasi.....	111
C. Saran.....	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran berhitung.....	44
Tabel 2	Format wawancara anak.....	44
Tabel 3	Format observasi penilaian.....	45
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)...	47
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	52
Tabel 6	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	54
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	60
Tabel 8	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	61
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	67
Tabel 10	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	73
Tabel 12	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	78
Tabel 13	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	80
Tabel 14	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	86
Tabel 15	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	88
Tabel 16	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	94
Tabel 17	Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	96

Tabel 18	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling Angka Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	98
Tabel 19	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Rendah).....	105
Tabel 20	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Tinggi).....	107
Tabel 21	Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Sangat Tinggi).....	108

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	48
Grafik 2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	53
Grafik 3 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	55
Grafik 4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	61
Grafik 5 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 6 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	68
Grafik 7 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	70
Grafik 8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	74
Grafik 9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	80
Grafik 10 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	82
Grafik 11 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	88
Grafik 12 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	89
Grafik 13 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	95
Grafik 14 Hasil Wawancara Anak Dalam Proses Pembelajaran Berhitung Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	97
Grafik 15 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dalam Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka Pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan).....	100
Grafik 17 Persentase perkembangan Berhitung Anak dalam Proses	

	Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Rendah).....	106
Grafik 17	Persentase perkembangan Berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Tinggi).....	107
Grafik 18	Persentase perkembangan Berhitung Anak dalam Proses Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan Bowling Angka (Kategori Sangat Tinggi).....	109

Daftar Bagan dan Gambar

	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	26
2. Siklus I.....	30
3. Siklus II.....	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun didunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri yaitu untuk membudayakan manusia. Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya mengembangkan potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Untuk bermain di Taman Kanak-kanak (TK) diharapkan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan berhitung saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara menarik dan bervariasi. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaan serta cara anak untuk menjelajah lingkungannya, dan juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak.

TK bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Adapun Program Pendidikan TK

bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional , berhitung, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut program pendidikan di TK harus terencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi perkembangan anak didik.

Berdasarkan Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini yang dapat dilihat pada pasal 1 butir 14 menyatakan 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”.

TK memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, yang terdiri dari berbagai komponen seperti bahan kegiatan yaitu yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran kepada anak, penggunaan metode yaitu cara pembelajaran kepada anak, pengelompokkan anak didik dan media pengajaran yang berupa sarana atau alat peraga untuk mengembangkan diri anak. Salah satu potensi yang akan dikembangkan adalah kemampuan berhitung anak. Berhitung

berhubungan dengan inteligensi, berhitung lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan interensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Contohnya melalui menara angka anak menyusun angka hingga jadi menara, melalui puzzle anak menyusun kepingan-kepingan gambar hingga berbentuk gambar yang utuh, melalui papan pasak anak bisa membedakan tinggi rendah, dan lain-lain.

Perkembangan berhitung yang terjadi di TK adalah: Kurang meningkatnya kemampuan berhitung anak dalam membilang dan menghubungkan jumlah benda dengan bilangan, masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka yaitu anak mampu berhitung tapi apabila ditunjuk satu angka anak tidak mengetahui angka berapa yang ditunjuk tersebut, kurangnya alat pendukung untuk pembelajaran berhitung sehingga anak menjadi malas dan bosan, metode yang digunakan tidak bervariasi.

Mengatasi permasalahan ini maka diupayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat permainan yang digunakan yaitu

permainan boling angka agar ketika anak bermain dapat merangsang anak terhadap pembelajaran berhitung.

Peneliti menyadari bahwa permasalahan di atas perlu diatasi dengan segera, jika tidak maka permasalahan tersebut akan muncul lagi bahkan akan berlarut-larut di masa yang akan datang. Untuk hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *bowling* angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah 50 Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam permainan *bowling* angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak dalam membilang dan menghubungkan jumlah benda dengan bilangan
2. Masih kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal angka
3. Media kurang menarik sehingga pengembangan berhitung anak tidak termotivasi
4. Metode yang digunakan tidak bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurang berkembangnya kemampuan anak dalam membilang dan menghubungkan jumlah benda dengan bilangan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah: “Bagaimana pelaksanaan permainan *bowling* angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak ?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan di atas, maka untuk mengatasi masalah tersebut pengembangan berhitung anak dapat di tingkatkan melalui permainan *bowling* angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah 50 Kota.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *bowling* angka di Taman Kanak-kanak Istiqomah 50 Kota.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

a. Bagi anak didik

Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *bowling* angka.

b. Bagi guru

Permainan bowling angka dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat diaplikasikan untuk menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik.

d. Bagi masyarakat

Sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

H. Definisi Operasional

Peningkatan kemampuan berhitung adalah bagaimana cara individu bertindak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan berhitung anak dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat berkembang dengan sendirinya, maka untuk itu pada penelitian ini dilakukan permainan boling angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

Permainan *bowling* angka ini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak usia dini terutama dalam kemampuan berhitungnya dengan cara mengenal konsep angka dan bilangan melalui pin- pin

bowling. Pin- pin *bowling* ini terbuat dari kayu yang pada pin-pinnya terdapat angka. Tugas anak adalah menggelindingkan bola pada pin- pin angka tersebut, jadi anak akan menghitung pin yang jatuh dan juga menyebutkan angka pada pin- pin yang jatuh. Kompetensi dasarnya adalah membilang banyak benda dari 1 sampai 10, membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Aspek yang akan dikembangkan pada anak dalam permainan bowling angka adalah Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada pin bowling, Anak dapat membilang pin bowling yang jatuh, Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada pin bowling yang di jatuhkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, menari, musik, matematika, bahasa dan adapula yang berbakat olah raga. Ki Hadjar Dewantara dalam (Slamet 2005:6) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa dan karsa.

Memahami anak usia dini menjadi syarat utama pengenalan potensi fisik dan fisiologis agar anak ikhtiar. Pengenalan lingkungan sekitar melalui proses pembelajaran dapat mendatangkan hasil sesuai dengan tujuan memahami anak usia dini.

Membelajarkan anak usia dini gampang-gampang susah. Kadang kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang sangat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme kerjanya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini (Eliyawati 2005:2) diantaranya: anak bersifat unik yaitu berbeda satu sama lain, anak bersifat egosentris yaitu lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, anak bersifat aktif dan energik yaitu senang melakukan berbagai aktivitas, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, anak kaya dan senang dengan fantasi/ daya khayal, anak masih mudah frustrasi yaitu mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan, anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman yaitu menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari karakteristik anak di atas anak mampu untuk melakukan permainan boling angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

2. Pengembangan Berhitung

a. Pengertian berhitung

Berhitung adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir (Gagne,1976:71). Kemampuan ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Berhitung berhubungan dengan inteligensi, berhitung lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan interensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau prilaku.

Ciri-ciri prilaku berhitung :

1. Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar
2. Berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan yang beragam mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
3. Berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain

4. Berpikir terperinci yaitu mengembangkan menambah memperkaya suatu gagasan memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan

Peneliti menyimpulkan bahwa dari ciri perilaku berhitung di atas sangat penting bagi anak dalam kegiatan permainan bowling angka demi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

b. Tahapan Perkembangan Berhitung

Pengembangan berhitung adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Pengembangan berhitung merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

1. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
2. Kemampuan mengingat (*memory*)
3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
4. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
5. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
6. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)

7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan berhitung merupakan perwujudan dari kemampuan primer karena sangat berpengaruh terhadap permainan bowling angka yang akan dilakukan oleh anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

Anak TK disebut juga dengan pra operasional kongkrit (2-7 tahun) karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan fisik kejadian tertentu.
2. Perkembangan pra operasional anak memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada diluar pandangan, pendengaran atau jangkauan tangan.
3. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain.
4. Pada tahap ini anak memiliki angan- angan karena ia berrpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.

Perkembangan berhitung anak usia TK berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu:

a) Berpikir simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir untuk objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Artinya anak berpikir dengan imajinasi/ khayalannya.

b) Berpikir egosentris

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri.

c) Berpikir intuitif

Yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu.

Dengan adanya tiga fase perkembangan berhitung di atas maka diharapkan saat anak bermain bowling angka mampu meningkatkan kemampuan berhitungnya dalam mengenal konsep angka dan bilangan

Prinsip- prinsip Perkembangan Berhitung Anak usia TK:

a. Asimilasi

Proses asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur berhitung yang sudah ada dalam benak anak. Proses

asimilasi berupa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespon lingkungan.

b. Akomodasi

Merupakan penyesuaian aplikasi skema cocok dengan lingkungan yang direspon atau penyesuaian struktur berhitung ke dalam situasi yang baru.

c. Equilibrium

Adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspon sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi.

Prinsip perkembangan berhitung di atas juga berpengaruh terhadap permainan bowling angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

3. Konsep Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berdasarkan pendapat Paimin dalam sujiono (2005:11,3) yang menyatakan bahwa konsep berhitung merupakan bagian dari matematika modern, tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian. Matematika sebagai ilmu tentang struktur

dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

b. Tujuan permainan berhitung:

1. Berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda, gambar atau angka-angka yang ada di sekitar anak
2. Menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung
3. Mengurangi momok pada matematika
4. Memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Dengan adanya tujuan berhitung di atas diharapkan tujuan dari permainan boling angka juga tercapai yaitu kemampuan berhitung anak meningkat dalam mengenal konsep angka dan bilangan.

c. Prinsip-prinsip permainan berhitung:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda

2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaannya misalnya dari yang sederhana kepada yang lebih kompleks
3. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan bagi anak.

Hal-hal yang perlu di ingat:

- a) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, sehingga mulai membangun arti angka.
- b) Belajar dengan trial and error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- c) Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Berdasarkan uraian di atas maka di harapkan permainan boling angka dapat menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan berhitung kepada anak dalam mengenal konsep angka.

d. Keterampilan Dalam Bermain Konsep Angka

Mempelajari konsep angka membutuhkan begitu banyak hafalan, hitungan atau melacak angka-angka. Keterampilan yang dibutuhkan anak untuk memahami matematika adalah kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep angka yang dapat di pelajari anak

melalui kegiatan bermain. Pada intinya matematika merupakan salah satu cara dalam melatih anak untuk berfikir dengan cara-cara logis dan sistematis. Kompetensi dasarnya adalah membilang banyak benda dari 1 sampai 10, membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10. Aspek yang akan dikembangkan pada anak dalam permainan bowling angka adalah Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada pin bowling, Anak dapat membilang pin bowling yang jatuh , Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada pin bowling yang di jatuhkan

Berikut ini di uraikan tentang berbagai keterampilan yang di butuhkan anak dalam memahami konsep matematika, yaitu menyusun pola atau gambar, menyotir atau mengelompokkan, mengurutkan angka dan memecahkan masalah:

1) Patterning (menyusun pola atau gambar)

Patterning adalah menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda suara-suara dan gerakan-gerakan yang dapat diulang.

2) Penyotiran dan penggelompokan

Menyotir dan mengelompokan benda-benda ke dalam jenis dan ukuran yang sama merupakan salah satu kegiatan yang populer untuk segala usia.

3) Mengurut dan menyambung

Kegiatan mengurutkan di sebut juga dengan kegiatan serialisasi. Serialisasi merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya.

4) Mulainya konsep angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak”, termasuk menghitung, yang terpenting mengerti konsep angka.

5) Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Pemecahan masalah dengan menggunakan konsep terjadi di mana saja, yaitu pada waktu santai dengan bahan seperti: kotak, sudut, meja air dan lain-lain.

3. Hakikat Bermain Bagi Anak usia Dini

a) Pengertian Bermain

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak- anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian waktu untuk bermain. Bentuk permainannya beragam, berdasarkan fenomena tersebut para ahli menentukan bahwa bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensial bermain. Esensial bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaan serta cara anak untuk menjelajah lingkungannya, dan juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak. Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat di pisahkan bila salah satu aspek ini maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut :

a. Kelebihan energi

Spencer menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup yang digunakan untuk bermain.

b. Rekreasi dan relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan kembali tubuh.

c. Instink

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (instink) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

d. Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus untuk mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang..

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak baik berhitung, emosional maupun sosial anak.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah bermain, kerana bermain

merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sudono (1995:1) menyatakan bahwa:

“Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan bahasa dan berhitungnya.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih berhitung dan melatih berbicara, Di samping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

b) Ciri-ciri Permainan

Menurut Montolalu (2007:26) ciri-ciri permainan yang baik adalah:

1. Anak-anak yang di berikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan, mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaan aman.

2. Berbagai pendapat dapat di akomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat di sertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
3. Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah sosial dan fisik sudah di pertimbangkan.
4. Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk di capai.
5. Evaluasi di lakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.
6. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat di maafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
7. Pengalaman di berikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.
8. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan beriteraksi sosial secara positif.

Alat permainan yang peneliti teliti sesuai dengan ciri-ciri di atas yaitu anak merasa nyaman bila memainkan permainan tersebut, tidak berbahaya, menarik dan anak sanggup memainkannya serta dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada anak. Menurut Sudono(1995:8) manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan, kelemahan dirinya dalam mengadakan permainan.

Manfaat pengembangan berhitung anak melalui bowling angka adalah untuk mengembangkan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan. Dengan adanya media pembelajaran ini bisa menolong keinginan anak untuk mengetahui cara mempergunakannya, oleh karena itu, anak sering mengajukan pertanyaan tentang apa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan perkembangan anak.

4. Bermain untuk meningkatkan kemampuan berhitung

Bermain untuk meningkatkan berhitung menurut Tedjasaputra (2001:42) di artikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih di atur atau masih sulit untuk belajar serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut di lakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Melalui penelitian ini peneliti melakukan peningkatan kemampuan berhitung tentang konsep angka dan bilangan melalui permainan bowling angka dengan cara menggelindingkan bola pada pin- pin angka, jadi anak akan menghitung pin yang jatuh dan juga menyebutkan angka pada pin-pin yang jatuh.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa peningkatan berhitung anak perlu di tingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak dengan demikian sudah seharusnya TK menyadari dan melaksanakan peningkatan berhitung anak.

Tujuan dari permainan bowling angka ini adalah agar anak memahami konsep angka dan bilangan. Dengan permainan ini anak juga diharapkan bisa berhitung dengan lancar sesuai tahap perkembangannya.

5. Permainan *Bowling* Angka

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Ahli Arkeologi Sir Flinders Petrie menemukan bola boling dan pin di sebuah kuburan Anak Mesir dari tahun 5200 sebelum masehi (mejakotak.wordpress.com/2008/02/21/siapa-penemu-bowling). Selama ini *bowling* merupakan permainan bergengsi dan hanya dimainkan oleh orang dewasa. Padahal permainan ini bisa dikemas menjadi permainan yang sederhana dan dapat dimainkan oleh anak balita.

Tujuan dari permainan *bowling* angka ini yaitu untuk mengenalkan konsep angka dan bilangan kepada anak melalui pin- pin *bowling*, dimana pin-pin *bowling* ini terbuat dari kayu yang pada pin-pinnya terdapat angka. Tugas anak adalah menggelindingkan bola pada pin- pin angka tersebut,

jadi anak akan menghitung pin yang jatuh dan juga menyebutkan angka pada pin- pin yang jatuh tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Sri Wahyuni, 2012 judulnya “Upaya Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Papan Planel di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”. Adapun hasil penelitian berhitung anak dalam permainan kartu kata bergambar pada papan planel dapat meningkat.

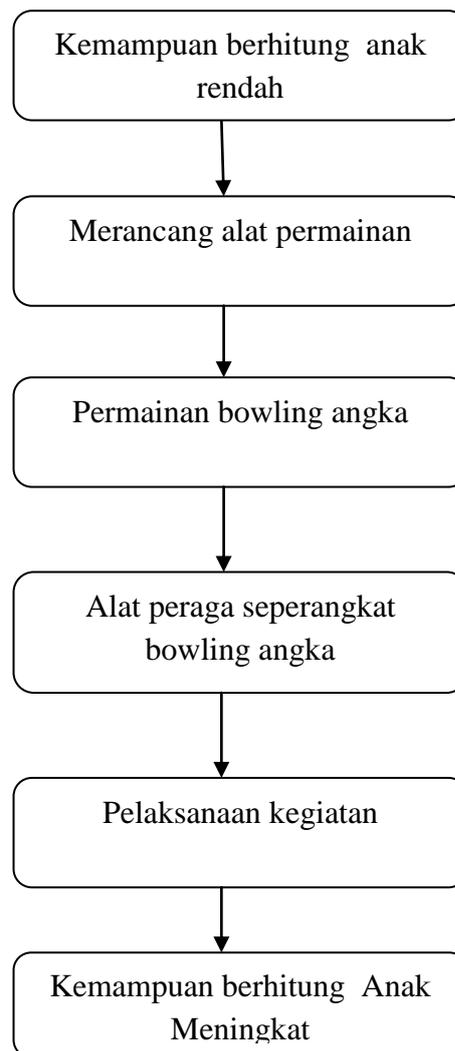
Epanita, 2012 judulnya “ Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Papan Pasak di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung”. Adapun hasil penelitian berhitung anak dalam permainan papan pasak dapat meningkat.

Berdasarkan pedoman diatas maka dapat disimpulkan bahwa perbedaannya dengan penelitian yang saya lakukan adalah kalau mereka menggunakan papan planel dan papan pasak untuk meneliti sedangkan saya melalui boling angka, dan persamaannya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian yang relevan ini dijadikan sebagai pedoman dan acuan dalam penulisan skripsi peneliti.

C. Kerangka Konseptual

Permainan bowling angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk perlombaan.

Alat permainan bowling angka ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan, dengan adanya permainan bowling angka ini maka diharapkan perkembangan berhitung anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan dapat meningkat sesuai tahap perkembangan.



BAGAN I

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Istiqomah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling angka sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan bowling angka terutama dalam hal mengenal konsep angka dan bilangan pada anak kelompok B TK Istiqomah Tabing Kabupaten Lima Puluh Kota
2. Agar tujuan pengembangan berhitung dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak
3. Permainan dengan menggunakan media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada diri anak.

4. Melalui permainan bowling angka dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II
5. Penggunaan alat permainan bowling angka dalam pembelajaran pada anak kelompok B di TK Istiqomah Tabing Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkatkan sikap positif anak
6. Pelaksanaan permainan bowling angka dengan menggunakan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam hal mengenal konsep angka dan bilangan

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dari tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini permainan bowling angka untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Namun setelah penelitian menemukan bahwa permainan bowling angka dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Aplikasi permainan bowling angka ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran berhitung anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Permainan *bowling* angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
2. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan *bowling* angka dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak
3. Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik
4. Sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas
5. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan agar menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Manajemen pendidikan Dasar dan Menengah.2000.*Permainan Berhitung Di Taman Kanak-kanak*.Jakarta:Depdiknas.
- _____.2007.*Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan berhitung di TK*,Jakarta:Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan anak Usia Dini.2003.*Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*,Jakarta:Depdiknas.
- _____.2010.*Pedoman Teknis Penyelenggaraan TPA*,Jakarta:Depdiknas.
- Dhee187.2008.*siapa-penemu-bowling.wordpress.com:Internet*.
- Eliyawati,Cucu.2005.*Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*.Jakarta:
- Epanita.2012.”*Upaya Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Papan Pasak di TK Cempaka III Pertiwi Sijunjung*”.(Skripsi).Padang: Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
- Jamaris,Martini.2006.*Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*,Jakarta:Grasindo.
- Montolalu.2007.*Bermain dan Permainan Anak*,,Jakarta:Universitas Terbuka
- Santrock,Jhon.2007. *Perkembangan Anak* ,Jakarta :Erlangga.
- Sudono,Anggani.2000.*Sumber Belajar dan Alat Permainan*.Jakarta:PT.Grasindo.
- Sutrisno.dkk.2005.*Pengenalan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas.
- Suyanto,Slamet.2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,Jakarta :Depdiknas
- Tadkirotun.Musfiroh.2005.*Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra,Mayke.2001.*Bermain Mainan dan Permainan*,Jakarta:Grasindo
- Tim Pembina Mata Kuliah.2008.*Pengantar Pendidikan*,Padang:UNP