

**PENERAPAN PERMAINAN *BOWLING* ANGKA TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Milla Pristianti

NIM. 17160002



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)*

Oleh:

Milla Pristianti

NIM. 17160002



JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2021

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENERAPAN PERMAINAN *BOWLING* ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN**  
**KOGNITIF ANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Milla Pristianti

NIM. 17160002

Telah Diperiksa dan Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



**Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA**  
NIP. 198502012015031003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Dr. Moh. Samsul Ulum, M.A**  
NIP. 197208062000031001

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENERAPAN PERMAINAN *BOWLING* ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Milla Pristianti (17160002)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Juni 2021 dan dinyatakan  
Lulus

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S. Pd)

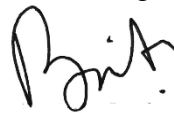
Panitia

**Ketua Sidang**

Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011081

Tanda Tangan



**Sekretaris Sidang**

Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA

NIP. 198502012015031003



**Penguji Utama**

Dr. H. Wahyu Hengki Irawan, M. Pd

NIP. 197104202000031003



**Pembimbing**

Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA

NIP. 198502012015031003



Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

NIP. 196508171998031003



## **HALAMAN MOTTO**

Bermimpi setinggi langit, bersabar seperti ibu, berjuang seperti ayah, dan  
berproses seperti padi perlahan namun pasti

-Xk Project

Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Milla Pristianti  
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Milla Pristianti

NIM : 17160002

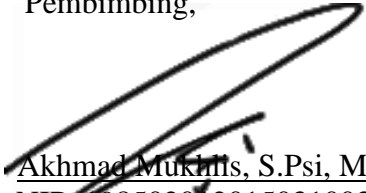
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Bowling Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

**Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.**

Pembimbing,



Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA  
NIP. 198502012015031003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 22 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Milla Pristianti  
NIM. 17160002

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.....*

Tiada untaian kata lain untuk mengungkapkan rasa syukur penulis dengan mengucapkan puji syukur *alhamdulillah* atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Meskipun dalam pengerjaannya penulis mengalami rintangan dan hambatan, karena rahmat dan pertolongan yang diberikan Allah SWT penulis dapat melewati rintangan tersebut sehingga skripsi dapat terselesaikan. Bacaan sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Rosulullah Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dari jalan keburukan menuju jalan kebaikan.

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang tidak lepas dari perbuatan salah dan dosa, dari kesalahan tersebut manusia dituntut untuk belajar dan memperbaikinya. Penulis menyadari masih banyak kekeliruan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan sangat mengharapkan saran dari pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini tidak hanya usaha keras dari penulis sendiri melainkan juga mendapat dukungan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar Rozikan, Ni'ami dan Darminah yang telah memberikan dukungan dan dorongan, baik secara materi maupun spiritual selama penulis menempuh pendidikan di kota Malang
2. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Muhammad Samsul Ulum, M. A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

5. Akhmad Mukhlis, S. Psi, M. A selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Segenap guru TK Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lembangnya dan sangat membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Teman-teman Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) KSR-PMI Unit Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terkhusus Nur Jannah, Wahyu Nur Laili, Eva Dwi Mayangsari, Ely Ramadanti, dan Hamidah Nur'aini Muslim yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis
8. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus Alfiah Qurrotu A'yunina, Ayu Wulandari, In'amu Dzakiyyatul Jamilah dan Desi Fatmawati yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis
9. Sahabat-sahabat yang selalu memberi saya semangat Nanik Nur Hidayati, Faizun dan Fomelia Ayu Firdausia
10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Demikian skripsi ini dan semoga bermanfaat khususnya bagi penulis serta pembaca. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dan kesalahan yang mungkin pernah diperbuat. Semoga Allah selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Malang, 22 Juni 2021



Milla Pristianti  
NIM. 17160002

## PEDOMAN TRANS LITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi yang digunakan oleh Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang merujuk pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543b/U/ tahun 1987, tanggal 22 januari 1988.

### A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	ʿ
ث	ṯ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	ʿ
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

### B. Vokal, Panjang, dan Diftong

Vokal Panjang	Ditulis/ Dibaca	Arab	Latin
Vokal (a) panjang	Â	أَوْ	Aw
Vokal (i) panjang	Î	أَيَّ	Ay
Vokal (u) panjang	Û	أَيَّ	Uw

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian .....	10
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data .....	44
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Observasi .....	45
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara .....	48
Tabel 4.1 Perkembangan Kemampuan Anak Kelompok 1 .....	64
Tabel 4.2 Perkembangan Kemampuan Anak Kelompok 2 .....	66
Tabel 4.3 Perkembangan Kemampuan Anak Kelompok 3 .....	70
Tabel 4.4 Perkembangan Kemampuan Anak Kelompok 4 .....	73
Tabel 4.5 Perkembangan Kemampuan Anak Kelompok 5 .....	76
Tabel 4.6 Keterangan Data Permainan Bowling Angka .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Bowling Angka .....	27
Gambar 4.1 Kegiatan Pembukaan.....	55
Gambar 4.2 Hiasan Kelas.....	56
Gambar 4.3 Alat Permainan.....	56
Gambar 4.4 Guru Menjelaskan Bowling Angka.....	59
Gambar 4.5 Permainan Bowling Angka.....	60
Gambar 4.6 Praktik Bowling Angka Kelompok 1 .....	63
Gambar 4.7 Praktik Bowling Angka Kelompok 2 .....	66
Gambar 4.8 Praktik Bowling Angka Kelompok 3 .....	69
Gambar 4.9 Praktik Bowling Angka Kelompok 4.....	72
Gambar 4.10 Praktik Bowling Angka Kelompok 5.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara .....	100
Lampiran Observasi .....	172
Lampiran Dokumentasi.....	187
Lampiran Triangulasi Data .....	201
Lampiran Data Sekolah.....	231
Lampiran Surat Keterangan Izin Penelitian .....	241
Lampiran Biodata Mahasiswa.....	242

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN NOTA DINAS .....	v
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB LATIN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Originalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah.....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	16
1. Permainan Boling Angka.....	16
a. Pengertian Bermain .....	16
b. Pengertian Permainan.....	21
c. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	24
d. Pengertian Bowling Angka.....	25
2. Kemampuan Kognitif .....	28
a. Pengertian Kognitif .....	28
b. Pengertian Berhitung.....	33
c. Konsep Matematika Anak Usia Dini.....	35
B. Kerangka Berpikir.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	41
B. Kehadiran Peneliti.....	42
C. Lokasi Penelitian.....	42
D. Data Dan Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Analisis Data .....	49
G. Keabsahan Data.....	52
H. Prosedur Penelitian.....	52
<b>BAB VI PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN</b>	
A. Paparan Data .....	55

1. Metode Pengenalan Angka.....	55
2. Permainan Bowling Angka .....	58
3. Data Kemampuan Kognitif Anak.....	62
B. Display Data.....	79
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan Hasil Penelitian .....	81
Metode Pembelajaran dalam Menenal Bilangan.....	81
Kendala dalam Mengenalkan Bilangan .....	83
Kelebihan dari Permainan Bowling Angka.....	84
Kekurangan dari Permainan Bowling Angka .....	86
Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak .....	87
B. Keterbatasan Penelitian .....	91
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## ABSTRAK

Milla Pristianti, 2021. *Penerapan Permainan Bowling Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Akhmad Mukhlis, S. Psi, M. A.

---

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses guru mengajarkan angka pada anak-anak menggunakan permainan bowling angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif tentang mengenal simbol lambang bilangan 1-10. Metode penelitian kualitatif jenis studi kasus tentang penggunaan permainan bowling angka yang digunakan di TK Muslimat Tarbiyatul Huda dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan permainan bowling angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan lambang bilangan angka 1-10 dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Indikator yang dikembangkan dalam permainan bowling yaitu siswa mengenal angka baik secara lisan maupun tulisan, siswa mampu menyebutkan urutan angka 1-10, siswa mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan bola bowling angka dan siswa dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1, yaitu kata satu mewaliki satu benda. Indikator tersebut dipilih karena menyesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir simbolik anak usia 3-5 yaitu mengenal angka 1-10.

Kemampuan kognitif anak akan berkembang secara optimal dengan menggunakan permainan bowling angka yang dipakai secara terus menerus dan guru memberi dukungan dan bimbingan kepada siswa

**Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Bowling Angka, Berfikir Simbolik**

## ABSTRACT

Milla Pristianti, 2021. *Application of Number Bowling Game on Children's Cognitive Ability Kemampuan*. Undergraduate Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Akhmad Mukhlis, S. Psi, M. A.

---

This study aims to reveal the process of teachers teaching numbers to children using number bowling games in developing cognitive abilities about recognizing the symbols of numbers 1-10. This study is qualitative research with case study type is about the use of the number bowling game used in Muslimat Tarbiyatul Huda Kindergarten. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation.

The results of this study are the use of number bowling games can make it easier for teachers to introduce the number symbols from 1-10 and can develop children's cognitive abilities. The indicators developed in the bowling game are that students recognize numbers both verbally and in writing, students can mention a sequence of numbers 1-10, students are able to make a sequence of numbers 1-10 with a number bowling ball and students can understand the concept of correspondence 1 by 1, namely one word represents one thing. This indicator was chosen because it adapts to the stage of symbolic thinking development of children aged 3-4, namely recognizing numbers 1-10.

Children's cognitive abilities will develop optimally by using numbers bowling games that are used continuously and teachers provide support and guidance to students

**Keywords: Cognitive Ability, Number Bowling Game, Symbolic Thinking**

## مستخلص البحث

ميلا بريستيني. 2021. تطبيق لعبة البولنج الرقمية على القدرة المعرفية للأطفال. بحث جامعي. قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة (PIAUD)، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرف أحمد مخلص، بكالوريوس علم النفس، الماجستير في علم الدين.

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن عملية المعلمين بتعليم الأرقام للأطفال باستخدام ألعاب البولنج الرقمية في تنمية القدرات المعرفية حول التعرف على رموز الأرقام من 1 إلى 10. هذه الدراسة عبارة عن بحث نوعي بنوع دراسة الحالة يدور حول استخدام لعبة البولنج الرقمية المستخدمة في روضة الأطفال مسلمة تربية الهدى. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق.

نتائج هذه الدراسة هي أن استخدام ألعاب بولنج الأرقام يمكن أن يسهل المعلمين إدخال رموز الأرقام من 1 إلى 10 ويمكن أن يطور القدرات المعرفية للأطفال. المؤشرات التي تم تطويرها في لعبة البولنج هي أن الطلاب يتعرفون على الأرقام شفهيًا وكتابيًا، ويمكن للطلاب ذكر سلسلة من الأرقام من 1 إلى 10، ويمكن للطلاب تكوين سلسلة من الأرقام من 1 إلى 10 باستخدام كرة البولنج ويمكن للطلاب فهمها مفهوم التطابق  $1 \times 1$ ، أي كلمة واحدة تمثل شيئًا واحدًا. تم اختيار هذا المؤشر لأنه يتكيف مع مرحلة تطور التفكير الرمزي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3-4، وهي التعرف على الأرقام من 1 إلى 10.

سوف تتطور القدرات المعرفية للأطفال على النحو الأمثل باستخدام ألعاب البولنج بالأرقام التي يتم استخدامها بشكل مستمر ويقدم المعلمون الدعم والتوجيه للطلاب.

**الكلمات المفتاحية: القدرة المعرفية، لعبة البولنج الرقمية، التفكير الرمزي**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Anak-anak cenderung lebih mudah belajar terhadap segala sesuatu yang dekat dengan lingkungan mereka. Pemrosesan informasi pada anak didasarkan pada habituasi yaitu pemaparan suatu peristiwa secara berulang sehingga anak menjadi familiar dengan hal tersebut<sup>1</sup>. Dengan demikian guru bisa memanfaatkan segala sesuatu yang berada disekitar anak untuk dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Piaget menyatakan bahwa pengalaman dapat membentuk perkembangan kognitif, anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif dengan mengadaptasi dari lingkungan tempat tinggal mereka<sup>2</sup>. Rovee-Collier berpendapat bahwa anak dapat menyimpan informasi dari pengalaman yang dikondisikan<sup>3</sup> dan perlu ditunjukkan secara berulang agar anak lebih mudah mengingat sesuatu yang sudah diajarkan<sup>4</sup>. Sehingga untuk mengajarkan sesuatu kepada anak harus menggunakan cara dan media yang tepat seperti mengajak anak bermain. Singer, Golinkoff, dan Hirsh-Pasek secara tegas menyebut aktivitas bermain pada anak-anak adalah proses belajar<sup>5</sup>. Karena hampir semua aspek permainan adalah hiburan, maka permainan

---

<sup>1</sup> John W. Santrock. Masa Perkembangan Anak (Jakarta: Salemba Humanika, 2011). Hlm 227

<sup>2</sup> *Ibid*, Hlm. 239

<sup>3</sup> *Ibid*, Hlm. 252

<sup>4</sup> Papalia Old Feldman. Perkembangan Manusia (Jakarta: Salemba Humanika, 2009). Hlm 210

<sup>5</sup> Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo. Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Vol. 1 No. 1 Oktober 2019

merupakan alat yang sangat penting untuk memungkinkan pembelajaran dengan cara yang menarik (*novel*)<sup>6</sup>. Bagi anak bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi juga merupakan sebuah kebutuhan anak. Bermain dapat menjadi stimulus bagi anak untuk menarik perhatian (*attention*) sehingga memungkinkan anak untuk belajar dan mengingat karakteristik dari sesuatu yang sudah dikenali<sup>7</sup>.

Bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak. Bermain dapat memberikan konteks dimana anak-anak mencapai pembelajaran yang mendalam melalui integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, dan spiritual dan dapat memberi mereka kesempatan untuk berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan<sup>8</sup>. Ketika bermain anak-anak akan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah ia temukan contohnya saat anak bermain pasir anak akan belajar tentang tekstur pasir dan belajar membuat berbagai macam bentuk dari pasir. Dengan demikian secara tidak langsung anak sudah belajar tentang banyak hal yang dapat memberikan dampak baik bagi perkembangan mereka, di samping mendapatkan kesenangan saat bermain mereka juga mendapatkan pengetahuan baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya.

---

<sup>6</sup> Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo. *Loc. Cit.*

<sup>7</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 252

<sup>8</sup> Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo. *Loc. Cit.*

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Santrock mengatakan bahwa kognisi sama juga dengan pemikiran, kognisi atau kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan yang berpusat pada otak dan berhubungan dengan pemikiran. Vygotsky menggambarkan perkembangan anak sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sosial dan budaya. Menurutnya interaksi antara anak-anak dengan orang dewasa yang lebih terampil dan teman sebayanya sangat diperlukan untuk perkembangan kognitif mereka<sup>9</sup>. Bagian dari perkembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir simbolis. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diiringi dengan tumbuhnya pemahaman mengenai ruang, hubungan sebab-akibat, identitas, kategorisasi dan angka. Fungsi simbolis merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu<sup>10</sup>. Berpikir simbolis yaitu ketika anak dapat memakai simbol atau lambang saat mereka melihat sebuah benda atau melakukan tindakan untuk menerangkan sesuatu yang sedang tidak ada di hadapannya<sup>11</sup>.

Pemahaman terhadap angka pada masa anak-anak awal yaitu umur 3-4 tahun (Kelompok A) berfokus pada menghitung angka 1-10. Pemahaman terhadap angka memiliki lima prinsip berhitung yaitu

---

<sup>9</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 36

<sup>10</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 336

<sup>11</sup> Rista Dwi Permata. Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.* Vol 1 No 1, 2020

prinsip 1 untuk 1, prinsip urutan yang tetap, prinsip urutan yang tidak relevan (menghitung acak), prinsip kardinalitas (jumlah total benda) dan prinsip abstraksi<sup>12</sup>. Usaha yang dilakukan untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah<sup>13</sup>.

Pada pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) guru menyampaikan materi kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan agar mudah dipahami. Pada setiap pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan alat permainan yang dapat mengedukasi siswa. Alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra merupakan alat permainan yang secara khusus dirancang untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri yaitu alat permainan dapat merangsang siswa secara aktif berpartisipasi dalam permainan, bentuk mainan tidak terstruktur dan permainan dibuat memiliki tujuan untuk pengembangan tertentu<sup>14</sup>. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran

---

<sup>12</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 340

<sup>13</sup> Rosa Imani Khan. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*. Jurnal Universum. IAIN Kediri, Vol .1, No. 1, Januari 2016

<sup>14</sup> Pupung Puspa Ardini. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara, 2018 ), Hlm. 37-38

biasanya menyesuaikan dengan tema yang dipakai pada hari itu, sehingga tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada usia 3-4 tahun (Kelompok A) anak-anak akan lebih mudah menerima dan mengingat segala sesuatu yang disampaikan oleh guru, sehingga guru dapat mulai mengenalkan angka dan huruf kepada anak. Ketika mengenalkan simbol angka guru bisa menggunakan berbagai macam alat permainan edukatif yang dapat memudahkan anak untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu permainan edukatif yang bisa digunakan oleh guru dalam mengenalkan simbol angka 1-10 kepada anak-anak yaitu permainan *bowling* angka. Permainan *Bowling* merupakan cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata kembali<sup>15</sup>. Permainan *bowling* angka terinspirasi dari cara bermain olahraga *bowling* yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan *bowling* angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak *bowling* angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Permainan *bowling* angka dapat melatih kemampuan kognitif siswa ketika anak-anak menggelindingkan bola dengan benar sesuai kartu

---

<sup>15</sup> Nita Julistia Harista. *Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis*. Jurnal Pendidikan Khusus. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 1, No. 1, 2016

angka, anak-anak mencocokkan bola dengan angka yang sudah disediakan. Sehingga anak bisa menghafal bentuk lambang bilangan angka 1-10 yang sudah tertulis di bola dan kartu angka.

Pada sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, kebanyakan anak-anak kelompok A1 belum bisa membedakan lambang bilangan yang bentuknya hampir sama, terdapat beberapa anak yang belum bisa menghitung 1-10 secara urut dengan benar dan dalam mengenalkan simbol bilangan angka 1-10 guru menggunakan permainan *bowling* angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan temuan masalah tersebut peneliti mengambil judul **Penerapan Permainan *Bowling* Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan permainan *bowling* angka untuk perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A di PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan *bowling* angka dalam mengenal simbol lambang bilangan 1-10.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan *bowling* angka.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Guru

Penelitian ini diharapkan agar guru dapat termotivasi untuk menciptakan permainan edukatif yang dapat menunjang pembelajaran anak terkait pengenalan bilangan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

###### b. Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan peneliti serta mampu mengembangkan permainan edukatif yang lebih menarik lagi

###### c. Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dokumentasi bagi pihak sekolah yang bersangkutan yakni PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda terkait penggunaan permainan *bowling* angka untuk kemampuan kognitif anak.

## E. Orisinalitas Penelitian

Originalitas penelitian merupakan suatu hal yang sangat perlu diperhatikan terutama dalam hal kepenulisan. Dari originalitas penelitian inilah dapat diketahui bahwa sebuah karya yang telah dihasilkan belum pernah dibuat atau ditulis oleh orang lain. Karya ilmiah, terutama seperti skripsi, tesis, dan disertasi harus bisa semaksimal mungkin memperlihatkan sisi originalitasnya. Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu

1. Hikmah, Abdul Munir, Arsyad Said (2019). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bowling Aritmatika di Kelompok B TK Al-Muttaqiin Palu*. Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya kemampuan anak-anak dalam memahami angka dan warna. Anak cenderung hanya menghafal, mengingat simbol, tanpa memahami konsep bilangan itu sendiri. Anak kurang dilibatkan dalam melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Anak hanya melakukan tugas-tugas yang disarankan dan diinstruksikan guru tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan kreatifitas berfikir<sup>16</sup>. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian yang

---

<sup>16</sup> Hikmah. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bowling Aritmatika di Kelompok B TK Al-Muttaqiin Palu*. Jurnal Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Palu. Vol 1, No 1. 2019

dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain permainan *bowling* aritmatika dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Almuttaqiin kelurahan Palupi kecamatan tatanga Palu. Dalam permainan *bowling* aritmatika ini penjumlahan dilakukan dengan cara menghitung benda yang telah dijatuhkan pada nomor pin

2. Mugirahayu (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Penelitian ini dilatar belakangi karena para guru kurang mengembangkan media pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran kurang variatif sehingga kemampuan anak-anak kurang berkembang secara optimal<sup>17</sup>. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan permainan *bowling* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak
3. Rahmawati (2015). *Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Pembina Palembang*. Penelitian ini dilatarbelakangi karena anak mengalami masalah dalam memahami konsep berhitung. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga

---

<sup>17</sup> Mugirahayu. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi: Universitas Sriwijaya, 2015, Hlm. 1-3

ketika anak diminta untuk mengaplikasikan ke dalam permainan masih dalam mengalami kesulitan anak cenderung verbalisme. Anak dapat menunjukkan bilangan yang dimaksud tetapi saat dihadapkan dengan benda kongkrit anak tidak dapat menghubungkan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda<sup>18</sup>. Kemampuan berhitung yang di maksudkan disini merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk tahapan berhitung selanjutnya. Jenis penelitian *Pre-eksperimen* dengan desain *one shot case study*.

**Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian**

No.	Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Jurnal, Hikmah, dkk (2019, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bowling Aritmatika di Kelompok B TK Al-Muttaqin Palu. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu)	Subjek penelitian ditujukan untuk anak kelompok B (5-6 tahun), metode penelitian yang digunakan kuantitatif. Desain permainannya berbeda serta kemampuan kognitif yang dikembangkan yaitu pengenalan angka, menyusun lima pola warna, menyebutkan ukuran besar	Tema penelitian berupa permainan bowling. Penelitian ini menganalisis perkembangan kemampuan kognitif anak. Subjek yang dituju dalam penelitian ini anak	Peneliti membahas tentang kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan bowling angka, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam

<sup>18</sup> Rahmawati. *Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Pembina Palembang*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018, Hlm. 6-8

		kecilnya bola dan melakukan penjumlahan sederhana.		penelitian ini anak kelompok A (3-4 tahun)
2.	Skripsi, Mugi Rahayu (2018, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)	Penelitian ini tentang proses guru menjelaskan langkah-langkah permainan bowling dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, subjek yang pakai adalah guru.	Metode yang digunakan Kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi	
3.	Skripsi, Rahmawati) (2015, Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Pembina Palembang, jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Indralaya)	Subjek penelitian ditujukan untuk anak kelompok B (5-6 tahun), penelitian lebih fokus pada mengembangkan kemampuan berhitung mula anak, desain permainannya berbeda. metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif	Tema penelitian berupa permainan bowling. Penelitian ini menganalisis perkembangan kemampuan kognitif anak.  Subjek yang dituju dalam penelitian ini anak	

## F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul proposal penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan pengertian dari judul di atas dengan harapan agar pembahasan selanjutnya lebih terarah dan diperoleh pemahaman yang lebih jelas

### 1. Permainan *bowling* angka

Permainan *bowling* angka merupakan permainan yang terinspirasi dari cara bermain olahraga *bowling* yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan *bowling* angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak *bowling* angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka.

### 2. Kemampuan kognitif

Piaget menyatakan bahwa pengalaman dapat membentuk perkembangan kognitif, anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif dengan mengadaptasi dari lingkungan tempat tinggal mereka<sup>19</sup>. Piaget membagi tahapan perkembangan menjadi empat bagian salah satunya yaitu tahap pra operasional yang didalamnya terdapat kemampuan berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi

---

<sup>19</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 239

mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu<sup>20</sup>. Ketika menggunakan permainan *bowling* angka kemampuan berpikir simbolik yang diterapkan yaitu anak menyebutkan angka, anak menuliskan angka, anak mengurutkan angka, anak mencocokkan angka dan anak hafal bentuk bilangan.

### 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia<sup>21</sup>.

## G. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini guna untuk mempelajari isi bahasan maka diperlukan adanya sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan yang disajikan penulis pada penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Adapun bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan pedoman

---

<sup>20</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 336

<sup>21</sup> Yuliani Nurani Sugiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta Barat: PT. Indeks. 2013). Hlm. 6

transliterasi serta daftar lampiran. Pada bagian inti, berisi tentang uraian penelitian mulai dari pendahuluan hingga penutup yang tersaji dalam bentuk sub-sub bab sebagai satu kesatuan. Pada penelitian yang penulis lakukan ini, hasil penelitian disajikan ke dalam enam bab dan pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Adapun masing-masing dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut:

- BAB I : Pada bagian ini berisi bab pendahuluan. Pada bab ini, penulis mengungkapkan segala sesuatu yang mana melatarbelakangi penelitian serta acuan-acuan dasar sebagai pijakan berikutnya yang meliputi konsep penelitian, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi istilah, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan
- BAB II : Pada bagian ini dideskripsikan mengenai kajian pustaka terkait pemikiran pendidikan Islam.
- BAB III : Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yaitu tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Pada bagian ini berisi paparan data dan hasil penelitian

BAB V : Pada bagian ini diuraikan mengenai jawaban dari masalah penelitian dan menafsirkan temuan penelitian.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Permainan *Bowling* Angka

###### a. Pengertian Bermain

Bermain (*Play*) merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara sukarela tidak ada paksaan atau tekanan dari luar<sup>22</sup>. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang dilakukan berdasarkan inisiatif dan atas dasar keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang agar kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak<sup>23</sup>. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan sangat berguna dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak, dengan bermain anak dapat belajar dan mengeksplorasi segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungannya. Bermain dapat memberikan konteks dimana anak-anak mencapai pembelajaran yang

---

<sup>22</sup> Elizabeth B, Hurlock. *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2008), Hlm. 320

<sup>23</sup> Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), Hlm. 91

mendalam melalui integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, dan spiritual dan dapat memberi mereka kesempatan untuk berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan<sup>24</sup>

Jerome Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas dan fleksibilitas. Ketika bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna dari kegiatan bermain bukan hasil akhirnya. Anak akan bereksperimen dan memadukan berbagai perilaku baru dan mereka akan menggunakan pengalaman tersebut dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya<sup>25</sup>. Piaget mengemukakan bahwa saat bermain anak-anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Piaget menyadari bahwa peranan praktik dan konsolidasi melalui bermain sangat penting karena keterampilan yang baru diperoleh akan segera hilang jika tidak dipraktikkan dan konsolidasikan<sup>26</sup>. Bagi Jerome Singer bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk mengoptimalkan masuknya stimulasi baik dari luar maupun dalam sehingga anak mengalami emosi yang menyenangkan<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo. *Loc. Cit.*

<sup>25</sup> Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Pt Grasindo, 2008). Hlm. 10

<sup>26</sup> Diana Mutiah. *Op. Cit.* Hlm. 102

<sup>27</sup> *Ibid.* Hlm. 107

Vygotsky menyatakan bahwa bermain adalah cara untuk membantu diri anak sendiri. Dengan bermain, *zone of proximal development* (ZPD) dilengkapi dengan *scaffolding* akan memperoleh stimulus sehingga akan meningkatkan mencapai *potential development*. Dalam bermain anak akan berlatih mengendalikan dirinya karena bermain dikontrol oleh imajiner anak sendiri. Anak dapat berpura-pura menangis dan tiba-tiba menghentikan tangisannya. Vygotsky juga menjelaskan bahwa ketika bermain semua potensi anak akan berkembang, karena bermain umumnya berkaitan dengan kehidupan nyata/sehari-hari<sup>28</sup>. Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan perkembangan anak. Tahapan perkembangan bermain menurut Mildred Parten yaitu sebagai berikut:

- a) *Unoccupied play*, pada tahap ini ketika umur 0-2 tahun anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan. Jika anak tertarik dengan permainan maka dia akan ikut bermain sedangkan kalau tidak dia akan melanjutkan aktivitasnya.
- b) *Solitary play*, pada tahap ini anak hanya bermain sendiri, anak cenderung mengabaikan kegiatan interaksi. Hal demikian biasanya dilakukan oleh anak umur 2-3 tahun

---

<sup>28</sup> Anita Yus. *Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak*. Jurnal Ilmiah. Universitas Negeri Medan. Vol. 8, No.2. Desember 2013

karena saat ini anak dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret yaitu anak baru mengenal dirinya sendiri

- c) *Onlooker play*, pada tahap ini sebelum ikut dalam permainan anak mengamati terlebih dahulu anak lain yang sedang bermain, setelah itu anak akan ikut bergabung dalam permainan tersebut
- d) *Parallel play*, pada tahap ini sekelompok anak melakukan kegiatan bermain dalam lingkungan yang sama namun antar individu tidak melakukan interaksi satu sama lain biasanya dilakukan oleh anak umur 3-4 tahun
- e) *Associative play*, pada tahap ini anak sudah mulai melakukan sedikit komunikasi seperti bertukar alat permainan namun masih belum memiliki kerja sama dalam melakukan kegiatan bermain.
- f) *Cooperative play*, tahap ini adalah tahap bermain bersama, anak sudah bisa berbagi tugas dan membuat aturan ketika bermain. Tahapan ini sudah mulai muncul saat anak usia 5-6 tahun<sup>29</sup>.

Pada penerapan permainan *bowling* angka anak-anak sedang berada dalam tahap bermain paralel sesuai dengan tahap

---

<sup>29</sup> Pupung Puspa Ardini. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), Hlm. 7-9

perkembangan anak usia 3-4 tahun. Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan. Permainan *bowling* angka dimainkan oleh satu anak dan yang lain mengantri untuk menunggu giliran. Bermain merupakan kegiatan yang secara sukarela dilakukan oleh anak untuk memperoleh kesenangan dan mengembangkan kreativitas anak serta sebagai sarana untuk memperkuat dan mempraktikkan kemampuan yang baru saja diperoleh anak. Manfaat bermain untuk perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, anak-anak membangun konsep atau pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain
- 2) Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. ketika bermain anak-anak belajar memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain dan memecahkan masalah.
- 3) Bermain dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak

hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri dan mengenali makna sosial<sup>30</sup>.

#### b. Pengertian Permainan

Permainan adalah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya<sup>31</sup>. Menurut Santrock Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri<sup>32</sup>. Seifert & Hoffnung membagi permainan anak menjadi empat jenis yang dibagi berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut :

##### 1) Permainan Fungsional (*Functional Play*)

Permainan fungsional adalah permainan selama periode sensorimotor dengan bentuk permainan yang bersifat fisik dan berulang. Bagi anak prasekolah bentuk permainan fungsional yang umumnya mereka lakukan adalah berlari-lari di lapangan atau tempat bermain tanpa ada alasan yang jelas, kecuali hanya untuk kesenangan.

##### 2) Permainan konstruktif (*constructive play*)

---

<sup>30</sup> Diana Mutiah. *Op. Cit.* Hlm. 147-148

<sup>31</sup> *Ibid*, Hlm. 43

<sup>32</sup> Mohammad Fauziddin. *Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cognitive Aspects In Early Childhood Education*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Vol. 2, No. 2. 2018

Permainan konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan bentuk-bentuk fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Bentuk permainan ini adalah permainan yang paling umum dilakukan oleh anak prasekolah atau anak sekolah dasar.

3) Permainan dramatik (*dramatic play*)

Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura, yang dimulai ketika anak sudah dapat menyimbolisasikan atau membayangkan objek memiliki peran tertentu.

4) Permainan dengan aturan (*games with play*)

Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak dengan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya<sup>33</sup>.

Permainan *bowling* angka termasuk jenis permainan fungsional yaitu anak belajar menggelindingkan bola dalam lintasan *bowling* angka dan anak-anak belajar mengenal angka serta mengelompokkan bola sesuai dengan kartu angka yang terdapat dalam kotak *bowling* angka. Permainan merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan pengalaman belajar

---

<sup>33</sup> Samsiah. *Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak*. Jurnal Pgpau. Universitas Negeri Gorontalo. Vol. 1, No. 2 2018

untuk anak sehingga dapat membantu proses perkembangan anak.

Karakteristik dalam permainan anak yaitu sebagai berikut:

- a) Permainan dipengaruhi tradisi yaitu anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar yang telah meniru dari generasi sebelumnya.
- b) Permainan mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, beberapa kegiatan permainan populer pada suatu tingkat usia tapi tidak pada usia yang lain dan mengikuti pola yang dapat diramalkan misalnya permainan balok kayu
- c) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia yang disebabkan oleh beberapa alasan seperti anak yang lebih besar kurang mempunyai waktu untuk bermain
- d) Permainan menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia, semakin bertambah usia anak akan mulai bermain dengan teman sebayanya dengan bertambahnya hubungan sosial kualitas permainan menjadi lebih sosial
- e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia
- f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin
- g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
- h) Permainan secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia

- i) Permainan dapat diramalkan dari penyesuaian anak
- j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak<sup>34</sup>

c. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) menurut Riany Ariesta adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli)<sup>35</sup>. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak<sup>36</sup>. Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran peserta didik yang berguna untuk menunjang perkembangan anak. Hal yang harus diperhatikan dalam memilih alat permainan edukatif, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Elizabeth B Hurlock. *Op. Cit.* Hlm. 322-326

<sup>35</sup>Uswatun Hasanah. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung.* Jurnal Pendidikan Anak. Iain Metro Lampung. Vol. 5, No. 1, Maret 2019

<sup>36</sup> Cindy Giti. *Pemahaman Guru Paud Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Lampung. Vol.1, No 1, 2015

- a) Ketepatan pemilihan alat permainan edukatif dengan usia anak
- b) Keamanan alat permainan edukatif bagi anak
- c) Besar kecilnya ukuran permainan edukatif sesuai usia anak
- d) Kualitas bahan alat permainan edukatif
- e) Kebersihan alat permainan edukatif ketika akan digunakan oleh anak<sup>37</sup>

d. Pengertian *Bowling* Angka

Permainan *Bowling* merupakan cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata kembali<sup>38</sup>. Permainan *Bowling* juga diartikan oleh Ginanjar Asmasoebrata sebagai jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan<sup>39</sup>. Permainan bowling angka merupakan permainan yang terinspirasi dari cara bermain olahraga bowling yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan bowling angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak bowling angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah

---

<sup>37</sup> Pupung Puspa Ardini. *Op. Cit.* Hlm. 41

<sup>38</sup> Nita Julistia Harista. *Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis.* Jurnal Pendidikan Khusus. Universitas Negeri Surabaya. Vol 1 No 1 2016

<sup>39</sup> Maria Aulina. *Mengembangkan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Mutiara Hati.* Jurnal Pendidikan. Universitas Mataram. Vol. 1, No. 1. Juli 2018

bertuliskan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Cara bermain dalam permainan ini sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yakni untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak tentang berpikir simbolik yaitu mengenal konsep berhitung 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun cara bermain dalam permainan *Bowling* angka yaitu guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak bowling angka, guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka menuju lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Indikator yang dikembangkan dalam permainan ini yaitu siswa mengenal angka baik secara lisan maupun tulisan, siswa mampu menyebutkan urutan angka 1-10, siswa mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan bola *bowling* angka dan siswa dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1, yaitu kata satu mewakili satu benda

**Gambar 2.1 Permainan Bowling Angka**



Adapun beberapa langkah-langkah permainan *Bowling* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan tempat bermain *Bowling* angka di dalam ruang kelas
- 2) Menyiapkan alat permainan *Bowling* yang akan digunakan.
- 3) Pemain berbaris rapi untuk menunggu giliran bermain.
- 4) Pemain duduk di depan box permainan *Bowling* angka yang telah disediakan.
- 5) Pemain mengambil bola *Bowling* yang bertuliskan angka menggunakan kedua tangan.
- 6) Setelah pemain membawa bola *Bowling* kemudian memasukkannya ke lintasan permainan *Bowling* yang cocok dengan kartu angka yang tertera di depan.

- 7) Pemain memasukkan semua bola *Bowling* angka 1-10 tanpa tersisa
- 8) Setelah selesai kotak *Bowling* angka diangkat untuk mengambil semua bola yang telah dimainkan dan memasukkannya kembali ke keranjang bola

## 2. Kemampuan Kognitif

### a. Pengertian Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana<sup>40</sup>. Vygotsky menggambarkan bahwa perkembangan anak tidak bisa lepas dari pengaruh kegiatan sosial dan budaya. Menurutnya dalam pengembangan memori, perhatian dan penalaran sangat diperlukan pembelajaran untuk menggunakan penemuan dari masyarakat seperti bahasa, matematika, dan lainnya. Dalam suatu budaya anak bisa belajar berhitung

---

<sup>40</sup> Khodijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), Hlm. 31

menggunakan komputer tapi di tempat lain mereka dapat belajar dengan menggunakan manik. Menurutnya interaksi sosial antara anak dan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih terampil sangat diperlukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka<sup>41</sup>.

Piaget menyatakan bahwa pengalaman dapat membentuk perkembangan kognitif, anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif dengan mengadaptasi dari lingkungan tempat tinggal mereka<sup>42</sup>. Rovee-Collier berpendapat bahwa anak dapat menyimpan informasi dari pengalaman yang dikondisikan<sup>43</sup>. Dan perlu ditunjukkan secara berulang agar anak lebih mudah mengingat sesuatu yang sudah diajarkan<sup>44</sup>. Untuk mengetahui tentang perkembangan kognitif bayi dan anak terdapat beberapa pendekatan salah satunya yaitu pendekatan pemrosesan informasi yang berfokus pada proses dalam persepsi, pembelajaran, ingatan dan pemecahan masalah. Pendekatan ini mencoba untuk menemukan sesuatu yang dilakukan oleh seseorang dengan informasi, sejak saat berhadapan dengan informasi hingga mereka menggunakannya. Pendekatan pemrosesan informasi bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai proses mental yang

---

<sup>41</sup> John Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 36

<sup>42</sup> *Ibid.* Hlm. 239

<sup>43</sup> *Ibid.*, Hlm. 252

<sup>44</sup> Papalia Old Feldman. *Perkembangan Manusia* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009). Hlm. 210

terlibat ketika seseorang memperoleh dan mengingat informasi atau memecahkan masalah<sup>45</sup>.

Pemrosesan informasi pada anak didasarkan pada habituasi yaitu suatu jenis pembelajaran dimana pemaparan berulang atau terus menerus dari suatu stimulus mengurangi perhatian terhadap stimulus tersebut. Ketika anak meng habituasi mereka mengubah suatu informasi menjadi familiar yaitu sesuatu yang tidak diketahui menjadi diketahui<sup>46</sup>. Robert sigler menyatakan bahwa jika individu melihat, memadukan, menyimpan dan mengambil informasi maka mereka ber berpikir untuk memproses informasi sehingga dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks<sup>47</sup>. Efisiensi habituasi berkorelasi dengan tanda-tanda perkembangan kognitif seperti preferensi terhadap kompleksitas, eksplorasi yang cepat terhadap lingkungan, melakukan permainan dengan baik, memecahkan masalah dengan cepat dan kemampuan mencocokkan berbagai gambar<sup>48</sup>.

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan mudah diterima serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis,

---

<sup>45</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 226

<sup>46</sup> *Ibid.* Hlm. 227

<sup>47</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 37

<sup>48</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 227

mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar<sup>49</sup>.

Bagian dari perkembangan kognitif tahap praoperasional yaitu kemampuan berpikir simbolis. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diiringi dengan tumbuhnya pemahaman mengenai ruang, hubungan sebab-akibat, identitas, kategorisasi dan angka. Fungsi simbolis merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu<sup>50</sup>. Tahap berpikir simbolis termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep merupakan cara anak berpikir dalam mengenal suatu objek yang ada disekitar mereka<sup>51</sup>. Indikator perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 3-4 tahun berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini adalah: membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10,

---

<sup>49</sup>Lutfi Nur. *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 10, No. 1. Januari 2020

<sup>50</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 336

<sup>51</sup> Hasni Nursyamsiah. *Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun*. Jurnal Ceria. IKIP Siliwangi. Vol.2, No.6. November 2019

mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang huruf<sup>52</sup>. Pemahaman terhadap angka pada masa anak-anak awal yaitu umur 3-10 tahun berfokus pada menghitung angka 1-10. Pemahaman terhadap angka memiliki lima prinsip berhitung yaitu prinsip 1 untuk 1, prinsip urutan yang tepat, prinsip ketidakrelevanan urutan (menghitung acak), prinsip kardinalitas (jumlah total benda) dan prinsip abstraksi<sup>53</sup>.

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasikan *skills* mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Konsep Taksonomi Bloom, membagi domainnya menjadi 3 ranah, yaitu : (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Ranah kognitif mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian). Penguasaan ranah kognitif peserta didik, meliputi

---

<sup>52</sup> Ani Bodedarsyah. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*. Jurnal Ceria. IKIP Siliwangi. Vol.2, No.6. November 2019

<sup>53</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm 340

perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir<sup>54</sup>.

#### b. Pengertian Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis<sup>55</sup>. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu<sup>56</sup>. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan

---

<sup>54</sup> Farhan Aziz. *Aktualisasi TTB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik*. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 1, No. 1. 2017

<sup>55</sup>Eva Delfia. *Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah*. Jurnal Obsesi. Universitas Negeri Padang. Vol. 4, No. 1. 2020

<sup>56</sup> Elisa Malapata. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. Jurnal Obsesi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Vol. 3, No. 1. 2019

kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan<sup>57</sup>. Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi berhitung antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.
- 4) Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- 5) Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam menjumlahkan benda yang ada di sekitar lingkungannya. Berhitung dalam pendidikan anak usia dini sebaiknya dilakukan tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

- a) Penguasaan konsep yaitu Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda kongkrit. Seperti mengenal warna, bentuk dan menghitung bilangan

---

<sup>57</sup> Lisa. *Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan. IAIN Lhokseumawe. Vol. 4, No. 2. Juli– Desember 2018

- b) Masa transisi/peralihan yaitu Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan lambangnya. Namun dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kecepatan kemampuan masing-masing individu
- c) Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh. merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk<sup>58</sup>.

### c. Matematika Anak Usia Dini

Menurut Andi Hakim Nasution bahwa istilah matematika berasal dari kata Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Kata ini memiliki hubungan yang erat dengan kata Sansekerta, *medha* atau *widya* yang memiliki arti kepandaian, ketahuan, atau intelegensia. Konten Standar Matematika untuk anak usia dini menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) adalah sebagai berikut<sup>59</sup>:

---

<sup>58</sup>Maya Maesaroh. *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya*. Jurnal PAUD Agapedia. UPI Kampus Tasikmalaya Vol. 3, No. 1. Juni 2019

<sup>59</sup> Analisa Fitria. *Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Studi Gender dan Anak. IAIN Antasari, Vol. 1, No. 2. Juli–Desember 2013

- a) Angka dan pengoperasiannya adalah salah satu kemampuan bermatematika yang digunakan anak dalam konsep bilangan atau pemahaman angka, yang membuat hubungan antara pengoperasiannya dan angkanya ditandai dengan penambahan dan pengurangan. Misalnya : anak diminta untuk menghitung bentuk – bentuk berdasarkan warna, lalu setelah itu ajaklah anak – anak untuk menghitungnya bersama – sama.
- b) Aljabar adalah salah satu kemampuan bermatematika yang digunakan anak dalam sistematika angka yang memiliki pola secara natural dan terstruktur. contohnya anak diminta untuk mengurutkan permen bertangkai dan permen yang tak bertangkai. Atau mengurutkan es krim berdasarkan bilangan
- c) Geometri yang dimaksud di sini adalah anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Anak belajar tentang lokasi/tempat dan letak/posisi, seperti: di atas, di bawah, pada, di dalam, di luar. Selain itu, anak juga belajar tentang pengertian jarak, seperti: dekat, jauh, dll.
- d) Pengukuran adalah salah satu kemampuan bermatematika yang digunakan anak, yang melibatkan angka untuk mengetahui ukuran suatu benda jadi angka yang merupakan hasil dari pengukuran itu, dapat dibandingkan pada benda

yang sejenis. Contohnya mengajak anak mengukur karpet menggunakan pita.

Dienes mengemukakan agar pemahaman akan konsep-konsep matematika mampu dipahami oleh siswa lebih mendasar maka perlu diadakan pendekatan belajar dalam mengajarkan konsep antara lain yaitu siswa yang belajar matematika harus menggunakan benda-benda konkret dan membuat abstraksinya dari konsep-konsepnya, materi pelajaran yang akan diajarkan harus ada hubungannya atau pengaitan yang sudah dipelajari, supaya siswa memperoleh sesuatu dari belajar matematika harus mengubah suasana abstrak dengan menggunakan simbol-simbol. Dienes merumuskan 6 tahap berpikir matematika yaitu sebagai berikut<sup>60</sup>:

- 1) *Free play*, anak diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Kebebasannya yaitu dalam proses pembelajaran hal pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan memberi keleluasaan pada siswa untuk mengenal, memperhatikan, mengidentifikasi segala bentuk permainan atau benda-benda konkret yang disediakan dalam pembelajaran.

---

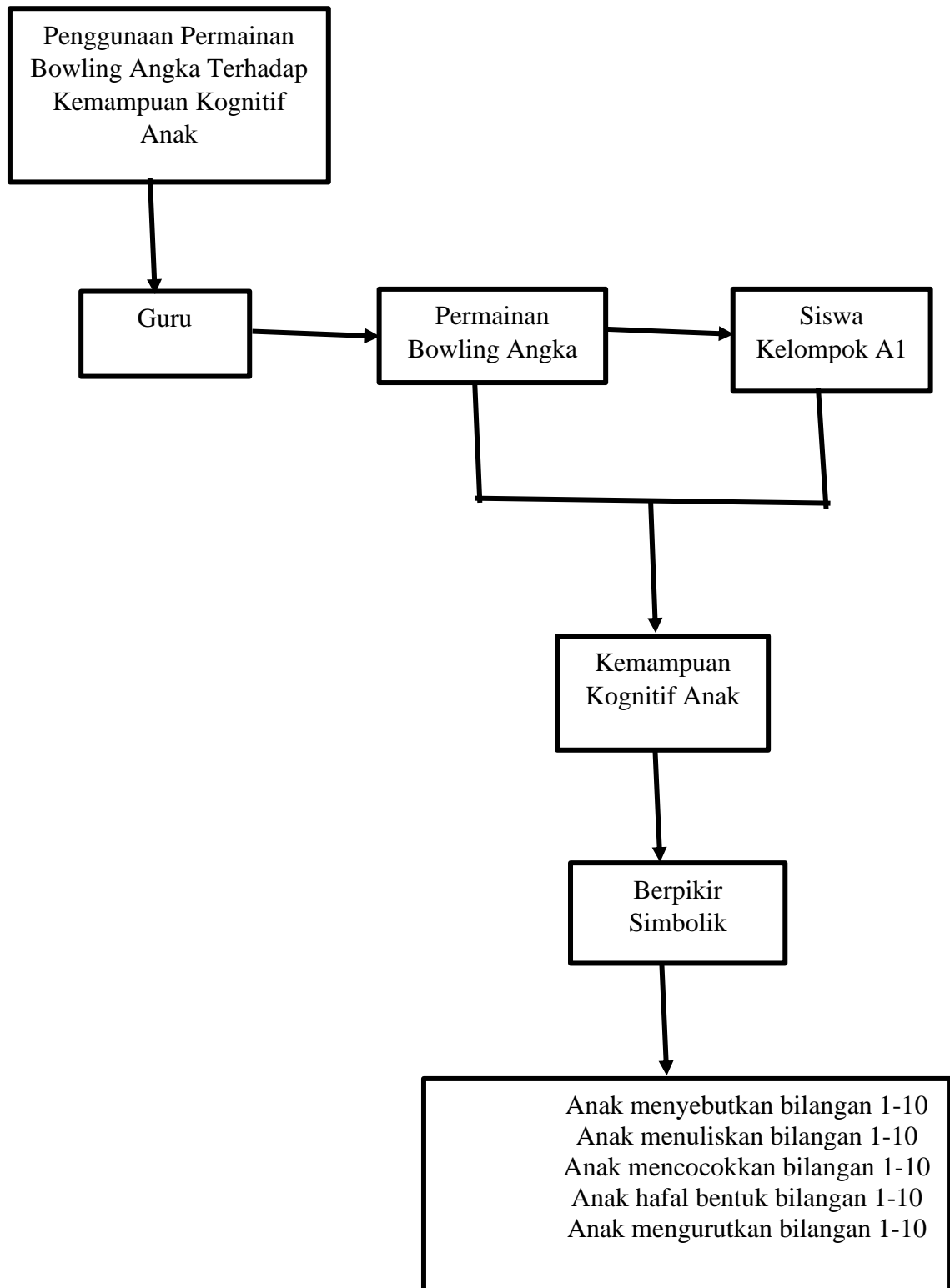
<sup>60</sup> Fatrima Santri Syafri. *Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini*. Journal Of Early Childhood Islamic Education. IAIN Bengkulu. Vol.1, No.2. Januari 2018

- 2) *Games*, guru memberikan sebuah aturan sebelum permainan dimulai dan beberapa indikator yang harus dicapai oleh siswa sehingga tujuan dari permainan tersebut dapat tercapai.
- 3) Generalisasi yaitu anak mengenal pola, kesamaan, dan sifat umum pada model yang berbeda.
- 4) Representasi, anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan suatu metode atau cara untuk mewakili semua aktivitas games yang memiliki kesamaan struktur sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Kebebasan berekspresi siswa dapat diwujudkan dalam bentuk visual maupun audio. Bentuk representasi visual misalkan adalah: gambar, bilangan atau angka, grafik.
- 5) Simbolisasi, terjadi ketika anak menggunakan formula dan kata-kata untuk mendeskripsikan hubungan. Misalkan representasi simbol luas dan keliling.
- 6) Formalisasi, hubungan dan sifat gambar yang dikelompokkan, diurutkan, dan dikenal sebagai bagian dari struktur konsep matematika. Anak pada tahap awal belajar atau prasekolah sampai pada tahap simbolisasi untuk memaknai dunia dengan matematika

Ketika penggunaan permainan bowling angka guru menyampaikan materi sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah disebutkan diatas. Guru mengenalkan kepada anak-anak bentuk

dari permainan bowling angka, guru menyampaikan cara dan aturan permainan, anak-anak mengamati cara bermain yang dicontohkan oleh guru, anak-anak bebas masukkan angka baik secara urut maupun acak yang sesuai dan cocok dengan kartu angka, anak-anak menyebutkan angka yang terdapat di bola dan kartu angka, dan anak-anak memasukkan bola sesuai dengan kartu angka.

## B. Kerangka Konseptual



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Yin berpendapat bahwa sebuah studi kasus penelitian bertujuan untuk menguji pertanyaan dan masalah penelitian, yang tidak dapat dipisahkan antara fenomena dan konteks di mana fenomena tersebut terjadi<sup>61</sup>. Studi kasus digunakan untuk memberikan pemahaman akan sesuatu yang menarik perhatian, proses sosial yang terjadi, peristiwa konkret, atau pengalaman orang yang menjadi latar dari sebuah kasus<sup>62</sup>. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus karena peneliti melihat situasi yang khas dimana terdapat variabel yang menarik yaitu terkait penggunaan permainan bowling angka dan studi kasus dapat digunakan untuk mengeksplorasi proses perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A ketika menggunakan permainan bowling angka. Bogdan dan Taylor berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati<sup>63</sup>.

---

<sup>61</sup> Unika Prihatsanti. *Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi*. Jurnal Psikologi. Universitas Negeri Gajah Mada. Vol. 26, No. 2. 2018

<sup>62</sup> Unika Prihatsanti. *Loc. Cit.*

<sup>63</sup> Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005). Hlm. 4

## **B. Kehadiran Peneliti**

Pada penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah kehadiran peneliti itu sendiri dengan menggunakan pengamatan partisipan. Pengamatan yaitu peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari obyek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian<sup>64</sup>. Dengan pengamatan partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih tajam dan sampai mengetahui arti dari setiap perilaku yang sedang diamati. Peneliti menggunakan pengamatan partisipan karena peneliti ingin melakukan observasi terkait penggunaan permainan bowling angka untuk perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A. Ketika penelitian peneliti mengamati semua kegiatan siswa saat di kelas, peneliti mengamati cara guru mengajarkan bilangan 1-10 dan mengamati cara siswa bermain bowling angka serta mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan tersebut.

## **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan bertempat di PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan yang beralamat di Jalan Raden Fatah No. 38 desa Sendangduwur, kecamatan Paciran, kabupaten Lamongan. Pemilihan lokasi dilandasi karena sekolah tersebut menggunakan media permainan bowling angka untuk mengenalkan angka kepada anak dan kebanyakan

---

<sup>64</sup> Sitti Mania. *Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pengajaran dan Pendidikan*. Jurnal Lentera Pendidikan. UIN Alauddin. Vol. 11, No. 2. Desember 2008

anak-anak di kelompok A1 belum bisa mengenali lambang bilangan dan menghitung bilangan 1-10 dengan benar.

#### D. Data dan Sumber Data

Pengumpulan data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder.

1. Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti sendiri secara langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian<sup>65</sup>. Sumber data primer diperoleh dari hasil temuan di lapangan baik yang didengar ataupun dilihat oleh peneliti secara langsung. Data primer diperoleh peneliti dari kegiatan yang berlangsung di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi tentang kegiatan anak-anak ketika menggunakan permainan bowling.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau perantara<sup>66</sup>. Data sekunder digunakan untuk mendukung informasi data primer yang telah diperoleh. Data sekunder yang dipakai dalam penelitian ini berasal dari buku dan jurnal

---

<sup>65</sup> Sofiyan Siregar. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* ( Jakarta: Bumi Aksara, 2017). Hlm. 37

<sup>66</sup> Sofiyan Siregar. *Loc. Cit.*

Tabel 3.1 Data dan Sumber Data

<b>Data</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Teknik</b>	<b>Instrumen</b>
<p>Pelaksanaan pembelajaran ketika guru menyampaikan materi tentang angka</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun skenario pembelajaran</li> <li>2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai siswa</li> <li>3. Memberi apresiasi</li> <li>4. Memberi evaluasi kepada siswa</li> </ol>	Guru	Observasi Dokumentasi	Pedoman Observasi Pedoman Dokumentasi
<p>Penggunaan permainan bowling angka</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rasa ingin tahu</li> <li>2. Mendengarkan penjelasan guru</li> <li>3. Bersabar menunggu giliran untuk bermain</li> <li>4. Semangat dan antusias dalam bermain</li> </ol>	Guru Anak kelas A1	Wawancara Observasi Dokumentasi	Pedoman Wawancara Pedoman Observasi Pedoman Dokumentasi
<p>Kemampuan kognitif anak</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengenal angka secara lisan maupun tulisan</li> <li>2. Siswa menyebutkan urutan bilangan 1-10</li> <li>3. Siswa membuat urutan bilangan 1-10 dengan bola bowling angka</li> <li>4. Siswa mengurutkan benda berdasarkan variasi warna atau bentuk</li> </ol>	Guru Anak kelas A1	Wawancara Observasi Dokumentasi	Pedoman Wawancara Pedoman Observasi Pedoman Dokumentasi

5. Siswa dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1, yaitu kata satu mewakili satu benda			
---	--	--	--

### E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini memakai tiga cara yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil dokumentasi.

1. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan partisipan. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkait penggunaan permainan bowling angka sebagai media pembelajaran tentang pengenalan angka kepada kelompok A1 yang terdiri dari 21 anak.

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Observasi**

No.	Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	<b>Pelaksanaan Pembelajaran</b>			
a.	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran			
b.	Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran			
c.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa			
d.	Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik			
e.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai			

f.	Guru menjelaskan peraturan permainan dengan bahasa lisan yang baik			
g.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran			
h.	Guru melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa			
2.	<b>Permainan Bowling Angka</b>			
a.	Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap permainan tersebut			
b.	Siswa menyimak dengan baik penjelasan cara bermain bowling angka			
c.	Siswa mau bersabar menunggu giliran untuk bermain			
d.	Siswa mudah memainkan permainan bowling angka			
e.	Siswa senang menggunakan permainan bowling angka			
f.	Siswa mampu memainkan permainan bowling angka bersama teman			
g.	Siswa mengerti dengan instruksi pada permainan bowling			
3.	<b>Kemampuan Kognitif Anak</b>			
a.	Siswa mengenal angka baik secara lisan maupun tulisan			
b.	Siswa mampu menyebutkan urutan angka 1-10			
c.	Siswa mampu membedakan angka yang hampir sama yaitu 6 dan 9			
d.	Siswa mampu memasukkan bola angka 1 sampai 10 pada permainan bowling angka			
e.	Siswa dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1, yaitu kata satu mewakili satu benda			
f.	Siswa mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan bola bowling angka			
g.	Siswa mampu membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10.			

2. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu penanya dan narasumber<sup>67</sup>. Esterberg mendefinisikan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dijabarkan makna dari suatu topik tertentu<sup>68</sup>. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui dan melengkapi data serta sebagai upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat. Wawancara akan dilakukan pada kepala sekolah dan 5 orang guru kelas yang dijadwalkan mengajarkan anak kelas A1.

---

<sup>67</sup> Lexy J. Moleong. *Op. Cit.* Hlm. 186

<sup>68</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm. 231

**Tabel 3.3 Pedoman Wawancara**

Sumber Wawancara	Pertanyaan Wawancara
Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media apa saja yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak ?</li> <li>2. Hal-hal apa saja yang bisa menarik minat anak dalam belajar tentang angka ?</li> <li>3. Kendala apa saja yang sering dialami oleh guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</li> <li>4. Bagaimana kemampuan anak dalam memahami angka sebelum menggunakan permainan bowling angka ?</li> <li>5. Perubahan apa saja yang dialami oleh anak setelah menggunakan alat permainan bowling angka ?</li> <li>6. Apakah dengan alat ini dapat membantu guru-guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</li> </ol>
Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam mengenal angka, apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi yang diberikan oleh guru ?</li> <li>2. Apa saja hambatan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan anak tentang mengenal angka ?</li> <li>3. Apa saja faktor yang dapat membuat anak tertarik belajar mengenal angka ?</li> <li>4. Sebelum menggunakan permainan bowling angka, bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ?</li> <li>5. Media apa saja yang selama ini pernah digunakan untuk mengenalkan angka pada anak ?</li> <li>6. Apakah di kelas A1 semua muridnya sudah bisa berhitung 1 sampai 10 ?</li> <li>7. Apa saja perubahan yang dialami oleh anak ketika menggunakan alat permainan bowling angka ?</li> <li>8. Apakah alat ini dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</li> <li>9. Apa saja kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan alat permainan bowling ini ?</li> <li>10. Apa saja yang dilakukan oleh guru dalam membangun kemampuan anak untuk mengenal angka ?</li> </ol>

3. Dokumentasi merupakan pengumpulan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang<sup>69</sup>. Peneliti akan memberikan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran ketika menggunakan permainan bowling angka dan media yang digunakan guru dalam mengenalkan angka pada anak.

#### **F. Analisis Data**

Miles dan Huberman mengatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh<sup>70</sup>. Analisis data lapangan menurut Miles dan Huberman yaitu sebagai berikut:

##### 1) Pengumpulan data

Data yang didapatkan oleh peneliti berasal dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dicatat dalam catatan lapangan yang memuat dalam dua bagian yaitu reflektif dan deskriptif. Catatan reflektif berisi tentang komentar, pendapat, kesan dan tafsiran peneliti mengenai temuan yang didapatkan di lapangan sebagai bahan rencana pengumpulan data. Sedangkan catatan deskriptif berisi catatan tentang peristiwa yang didengar, dilihat

---

<sup>69</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm. 240

<sup>70</sup> *Ibid*, Hlm. 246-253

dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya penafsiran pendapat dari penelitian terhadap fenomena yang dialami.

## 2) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Setelah memilah data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti menemukan data yang relevan yang mengarah pada pemecahan masalah sehingga dapat menjawab pertanyaan peneliti terkait penggunaan permainan bowling angka untuk kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Proses tersebut dinamakan *coding*, *coding* adalah proses menelaah dan menguji data mentah yang ada dengan melakukan pemberian label (memberikan label) dalam bentuk kata-kata, frase atau kalimat<sup>71</sup>. Peneliti melakukan seleksi terhadap hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang diperoleh dari TK Muslimat Tarbiyatul Huda sehingga ditemukan kategori inti yang dapat dipakai secara konseptual untuk merangkai dan mengintegrasikan kategori-kategori tersebut menjadi paparan deskriptif tentang realita sosial yang menjadi

---

<sup>71</sup>Ilham Junaid. *Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pariwisata*. Jurnal Kepariwisata. Politeknik Pariwisata Makassar. Vol.10, No. 01, Februari 2016

fokus kajian. Peneliti mengumpulkan data yang terkait perkembangan kemampuan kognitif anak ketika diajar menggunakan permainan bowling angka yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mengenal angka baik secara lisan maupun tulisan
2. Siswa menyebutkan urutan bilangan 1-10
3. Siswa membuat urutan bilangan 1-10 dengan bola bowling angka
4. Siswa mencocokkan angka berdasarkan kartu angka
5. Siswa-siswa hafal bentuk lambang bilangan

### 3) Penyajian Data

Penyajian data yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk uraian kata-kata, tabel, dan foto. Ketika data sudah didapatkan peneliti menggabungkan semua data informasi dan mendeskripsikan sesuai fakta yang ditemukan di lapangan.

### 4) Penarikan Kesimpulan

Ketika data yang didapatkan peneliti sudah terkumpul dan sangat mencukupi kemudian buatlah kesimpulan sementara dan saat data sudah lengkap maka disusun kesimpulan akhir. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan permainan bowling angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan lambang bilangan angka 1-10 dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

## **G. Keabsahan Data**

Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Sampai saat ini, konsep Denkin ini dipakai oleh para peneliti kualitatif di berbagai bidang. Menurutnya, triangulasi meliputi empat hal, yaitu: (1) triangulasi metode, (2) triangulasi antar-peneliti (jika penelitian dilakukan dengan kelompok), (3) triangulasi sumber data, dan (4) triangulasi teori<sup>72</sup>. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi metode yang dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenaran dari data yang telah diperoleh. Selain itu, peneliti juga menggunakan data dari informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut yang diambil dari hasil wawancara dari masing-masing guru kelompok A1.

## **H. Prosedur Penelitian**

Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>72</sup>Mudjia Raharjo (2010). <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html> (diakses 28 Juni 2021)

### 1. Pra lapangan

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mencari masalah yang ada di lapangan untuk dijadikan topik dalam penelitian. kemudian menyusun instrumen sebelum terjun ke lapangan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti memilih lokasi yang tepat sesuai topik penelitian.

### 2. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan penelitian sebagai berikut:

- a. Memilih judul yang sesuai dengan rumusan masalah.
- b. Memilih lokasi penelitian, peneliti memilih lokasi di PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan
- c. Menyusun proposal penelitian
- d. Membuat surat izin penelitian
- e. Mengajukan surat izin penelitian kepada lembaga agar dapat dilaksanakannya penelitian.

### 3. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti dapat melaksanakan penelitian sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan observasi terkait dengan penggunaan permainan bowling angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A.

- b. Peneliti melakukan wawancara kepada guru terkait penggunaan permainan bowling angka dan perkembangan kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan tersebut
- c. Melakukan penelitian selama 2 bulan agar dapat memperoleh data yang lengkap dan sesuai apa yang diharapkan.

#### 4. Penyelesaian

Pada tahap ini, penelitian berisi tentang analisis dan peranan hasil penelitian, yaitu:

- a. Mengecek kembali data yang diperoleh.
- b. Menganalisis data dan memasaknya dengan metode deskriptif.
- c. Menarik kesimpulan
- d. Menyusun laporan.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

##### 1. Metode Pengenalan Angka

**Gambar 4.1 Kegiatan Pembukaan**



Metode yang dilakukan oleh guru dalam mengajarkan dan membiasakan anak-anak untuk mengenal angka yaitu ketika kegiatan pembukaannya guru memakai metode bernyanyi, menghitung benda-benda yang ada disekitar seperti menghitung hari, bulan, menghitung rukun iman dll. Pada setiap sudut kelas memiliki hiasan berupa angka-angka agar para siswa terbiasa mengenal lambang bilangan angka<sup>73</sup>. Pada proses pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa lembar kerja siswa (LKS), guru menggunakan LKS untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan kegiatan berupa belajar menulis angka 1-10. Ketika belajar menulis lambang bilangan 1-10 siswa yang belum mengerti bentuk lambang bilangan 1-10 dibimbing oleh guru dengan

---

<sup>73</sup> W.SU.1a, Hlm. 100

membuatkan pola titik-titik dan siswa yang menebali<sup>74</sup>. Pada buku lembar kerja siswa terdapat banyak kompetensi salah satunya mencocokkan angka sehingga anak-anak dapat berlatih untuk mengenal angka<sup>75</sup>. Media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh sekolah sebelum menggunakan permainan *bowling* angka berupa media permainan balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain<sup>76</sup>. Pada ruang kelas sentra balok terdapat banyak alat permainan tentang angka seperti menyusun balok angka, pancingan angka, kalkulator sempoa, dan lainnya<sup>77</sup>.

**Gambar 4.2 Hiasan Kelas**



**Gambar 4.3 Alat Permainan**



Ketika guru mengajarkan tentang angka pada anak-anak guru mengalami beberapa kendala yaitu sebagai berikut:

- a. Ketersediaan media tentang angka yang masih kurang
- b. Kemampuan masing-masing siswa yang berbeda-beda

<sup>74</sup> W.SU.2a, Hlm.100

<sup>75</sup> W.SD.4a, Hlm.126

<sup>76</sup> W.NU.4a, Hlm. 115

<sup>77</sup> W.R.4a, Hlm. 151

- c. Ada beberapa siswa yang masih belum paham tentang konsep bilangan angka<sup>78</sup>.
- d. Dorongan atau bimbingan orang tua ketika dirumah yang masih kurang<sup>79</sup>
- e. Ketika pembelajaran berlangsung anak-anak kurang memperhatikan dan tidak mendengarkan guru dengan baik<sup>80</sup>.
- f. Terdapat anak yang sibuk bermain sendiri sehingga tidak fokus pada pelajaran<sup>81</sup>

Ketika mengenalkan angka kepada anak bimbingan dari orang tua dan guru sangat diperlukan, jika anak sering melihat atau mendengar tentang bilangan 1-10 di rumah maka ketika di sekolah anak lebih mudah untuk mengenali dan memahami bilangan angka<sup>82</sup>. Kerja sama antara orang tua dan guru ketika mengenalkan angka pada anak sangat diperlukan, sehingga ketika di sekolah dapat mempermudah guru dalam mengajarkan angka pada anak-anak<sup>83</sup>. Metode yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan angka harus menyesuaikan dengan kemampuan dari masing-masing anak, karena setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda maka diperlukan cara penanganan yang beda untuk masing-masing anak, salah satunya guru memberi pendampingan yang lebih pada

---

<sup>78</sup> W.SU.3a, Hlm. 103

<sup>79</sup> W.SU.3b, Hlm. 103

<sup>80</sup> W.SD.6a, Hlm. 128

<sup>81</sup> W.R.6b. Hlm. 146

<sup>82</sup> W.SU.3b, Hlm. 103

<sup>83</sup> W.SD.6b, Hlm. 128

anak-anak yang belum familiar dengan bentuk lambang bilangan angka 1-10<sup>84</sup>.

Pada pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk bisa menarik minat siswa dalam belajar, salah satunya yaitu dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan hiasan yang terdapat dalam permainan<sup>85</sup>. Saat mengajar guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada siswa, dengan begitu suasana dalam kelas akan lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran<sup>86</sup>. Guru mengajak anak-anak belajar tentang angka menggunakan segala sesuatu yang berada disekitar anak seperti menghitung hari, menghitung tanggal, menghitung bulan, dan mengerti hitungan jumlah suatu benda yang mereka jumpai<sup>87</sup>. Saat mengajar guru menggunakan metode bernyanyi dan menari sehingga anak-anak bersemangat untuk mendengarkan dan menirukan gerakan yang dilakukan oleh guru<sup>88</sup>

## 2. Permainan *Bowling* Angka

Permainan *bowling* angka merupakan permainan yang terinspirasi dari cara bermain olahraga *bowling* yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan *bowling* angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan

---

<sup>84</sup> W.NU.6a, Hlm. 116

<sup>85</sup> W.SM.5a, Hlm. 165

<sup>86</sup> W.R.5a, Hlm. 151

<sup>87</sup> W.SM.3a, Hlm. 163

<sup>88</sup> W.TN.5a, Hlm. 139

pada kotak *bowling* angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka.

**Gambar 4.4 Aturan Permainan *Bowling* Angka**



Sebelum permainan dimulai guru mencontohkan terlebih dahulu kepada anak-anak mengenai cara bermain *bowling* angka yaitu

- 1) Guru mengambil kartu angka untuk menunjukkan lambang bilangan yang tertulis dan mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka itu bersama-sama
- 2) Guru menunjukkan bola yang bertuliskan angka kepada anak-anak sambil menyebutkan angka bersama-sama.
- 3) Guru memasang kembali kartu angka ke dalam kotak secara urut 1-10.
- 4) Guru memperagakan cara memasukkan bola ke dalam lintasan<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> O.I.PBA.P.5, Hlm. 170

**Gambar 4.5 Permainan *Bowling* Angka**



Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan *bowling* angka yaitu sebagai berikut:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| a) Alat               | b) Bahan  |
| 1) Gunting besar      | 1) 6 lembar kertas karton tebal/hard board 1,5 mm |
| 2) Cutter             | 2) 5 lembar kertas silver                         |
| 3) Penggaris          | 3) 4 lembar kertas bergambar angka                |
| 4) <i>Double tape</i> | 4) 5 buah jepit baju                              |
| 5) Solasi             |   |
| 6) Lakban hitam       |   |

Permainan *bowling* angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka kepada anak. Kelebihan yang dimiliki oleh permainan *bowling* angka yaitu sebagai berikut:

- a) Kartu angka dapat dilepas pasang sehingga membuat siswa lebih aktif untuk menyebutkan angka di kartu angka<sup>90</sup>.

---

<sup>90</sup> W.NU.1b, Hlm. 100

- b) Permainan *bowling* angka sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak yaitu berpikir simbolik pada anak usia 3-4 tahun tentang mengenal angka 1-10<sup>91</sup>.
- c) Bola *bowling* yang bertuliskan angka membuat anak lebih familiar dengan bentuk bilangan 1-10 sehingga anak-anak bisa mencocokkan bola dengan kartu angka melalui lintasan yang disediakan di dalam kotak dengan benar<sup>92</sup>.
- d) Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat permainan *bowling* angka mudah didapatkan dan harganya terjangkau<sup>93</sup>.
- e) Saat menggunakan permainan *bowling* angka pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru dan materi yang dibawakan lebih mudah dipahami oleh anak-anak<sup>94</sup>.

Kekurangan yang dimiliki oleh permainan *bowling* angka yaitu tantangan dalam permainan *bowling* angka bisa ditambahkan lagi sehingga siswa tidak bosan<sup>95</sup>. Guru bisa menambah tantangan bermain *bowling* dengan mengacak kartu angka, meminta anak melempar dari kejauhan, dan meminta anak berlomba untuk memasukkan bola. Sehingga anak-anak akan lebih tertantang untuk bermain dan lebih mengingat bentuk lambang bilangan.

---

<sup>91</sup> W.NU.1c, Hlm. 110

<sup>92</sup> W.SD.1a, Hlm. 122

<sup>93</sup> W.SD.1b, Hlm. 122

<sup>94</sup> W.TN.1a, Hlm. 134

<sup>95</sup> W.R.1b, Hlm. 146

### 3. Data Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh para guru kelas tentang kemampuan kognitif anak kelompok A1 sebelum menggunakan permainan *bowling* angka yaitu sebagai berikut:

- a. Anak-anak dapat mengucapkan angka secara lisan dan memahami konsep penjumlahan benda seperti  $1=1$  benda
- b. Masih banyak anak yang belum hafal bentuk lambang bilangan 1-10 sehingga kesulitan untuk mengenali lambang bilangan 1-10<sup>96</sup>.
- c. Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk menuliskan lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan.
- d. Saat mengamati bentuk lambang bilangan 1-10 anak-anak masih banyak yang bingung dan kesulitan membedakan karena bentuk lambang bilangannya hampir sama. Dan ketika mengenali angka 1-5 anak-anak sudah bisa dan untuk penulisannya anak-anak tidak perlu dibimbing. Sedangkan untuk bilangan 6-10 anak-anak masih kesulitan untuk mengenali karena bentuknya hampir sama dan untuk penulisannya masih perlu dibimbing dan di buat pola<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> W.SM.2a, Hlm. 160

<sup>97</sup> W.R.2b, Hlm. 148

**Gambar 4.6 Permainan *Bowling* Angka Kelompok 1**



NU adalah guru yang ditugaskan mengajar kelompok 1 menurutnya permainan *bowling* angka dapat membantu guru dalam mengenalkan angka kepada anak, anak-anak bisa bermain sambil belajar mengenal lambang angka 1-10 dan anak-anak sangat senang menggunakan alat permainan tersebut<sup>98</sup>. Permainan *bowling* angka sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru<sup>99</sup>. Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar, tetapi masih ada anak yang kesulitan membedakan angka 6 dan 9 karena bentuknya hampir sama jadi mereka masih bingung dan ketika bermain masih ada yang salah memasukkan angka 6 dan 9<sup>100</sup>. Kelompok ini terdiri dari AN, GA, RA,

---

<sup>98</sup> W.NU.1a, Hlm. 110

<sup>99</sup> W.NU.1c, Hlm. 110

<sup>100</sup> W.NU.2a, Hlm. 112

dan KA. Dan untuk siswa yang belum bisa guru selalu memberi bimbingan dan arahan agar anak memahami materi yang disampaikan guru<sup>101</sup>.

**Tabel 4.1 Perkembangan Kemampuan Kognitif Kelompok 1**

No.	Kemampuan Kognitif	Nama Anak			
		AN	GA	RA	KA
1.	Anak mampu mencocokkan angka 1-10	√	√	-	√
2.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	√	√	√	√
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	√	√	√	√
4.	Anak memahami prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda	√	√	√	√
5.	Anak mampu menuliskan angka	√	√	-	√
6.	Anak mampu mengenali dan membedakan angka 6 dan 9	√	√	-	-

Tabel ceklist ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara kepada guru kelas kelompok 1, dari tabel perkembangan kemampuan kognitif kelompok 1 ini dapat dilihat bahwa:

- 1) AN mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru AN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, AN mampu menuliskan angka 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai.

<sup>101</sup> W.NU.2c, Hlm. 112

- 2) GA mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru GA mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, meski belum lancar GA mampu menuliskan angka 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai<sup>102</sup>.
- 3) KA sudah bisa mencocokkan bola dengan kartu angka dengan baik hanya saja masih sering tertukar ketika memasukkan bola angka 6 dan 9, meski belum begitu lancar KA mampu menuliskan angka 1-10 dengan baik tanpa bantuan dari guru, KA sudah bisa mengucapkan bilangan 1-10 dengan baik dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda.
- 4) RA belum bisa mencocokkan dan menuliskan angka 1-10 sehingga harus dibimbing dan ditunjukkan oleh guru cara memasukkan bola ke dalam lintasan yang benar<sup>103</sup>

Secara keseluruhan kelompok 1 mampu melakukan semua tugas kognitif dalam permainan *bowling* angka, kecuali RA dan KA. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *bowling* dapat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dan perlunya bimbingan dari guru untuk merangsang kemampuan tersebut.

---

<sup>102</sup> W.NU.2c, Hlm. 112

<sup>103</sup> O.I.PBA.P.6, Hlm. 170

**Gambar 4.7 Permainan *Bowling* Angka Kelompok 2**



SD adalah guru yang ditugaskan untuk mengajar kelompok 2, menurutnya permainan *bowling* angka dapat membantu anak belajar tentang angka dengan mudah dan membuat anak-anak lebih familiar dengan bermacam bentuk angka sehingga bisa mencocokkan bola dengan baik<sup>104</sup>. Pada kelompok ini terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI dan PS. Terdapat beberapa siswa yang belum hafal dengan bentuk bilangan 1-10, mereka kesulitan membedakan angka 6 dan 9 yang memiliki bentuk hampir sama<sup>105</sup>.

**Tabel 4.2 Perkembangan Kemampuan Kognitif Kelompok 2**

No.	Kemampuan Kognitif	Nama Anak					
		RH	SB	RK	IH	AI	PS
1.	Anak mampu mencocokkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
2.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√

<sup>104</sup> W.SD.1b, Hlm. 122

<sup>105</sup> W.SD.2a, Hlm. 122

4.	Anak memahami prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda	√	√	√	√	√	√
5.	Anak mampu menuliskan angka	√	√	√	√	√	√
6.	Anak mampu mengenali dan membedakan angka 6 dan 9	√	-	-	√	√	√

Tabel ceklist ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara kepada guru kelas kelompok 2, dari tabel perkembangan kemampuan kognitif kelompok 2 ini dapat dilihat bahwa:

- 1) RH mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru RH mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, meski belum lancar dan memakan waktu yang lama RH mampu menuliskan angka 1-10 dengan baik tanpa bantuan dari guru dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai
- 2) SB sudah bisa memasukkan semua bola angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan, ketika menulis SB masih harus dibimbing oleh guru, SB sudah bisa menyebutkan secara urut bilangan 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda<sup>106</sup>
- 3) RK sudah bisa memasukkan angka 1-5 dengan baik dan benar sedangkan untuk angka 6-10 dia masih harus dibantu oleh guru, RK

---

<sup>106</sup> O.II.PBA.P.6, Hlm. 173

sudah bisa mengucapkan bilangan 1-10 dengan urut dan memahami prinsip berhitung 1-10

- 4) IH mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai, saat ditanya oleh guru IH mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, IH mampu menuliskan angka 1-10 dengan lancar tanpa bantuan dari guru dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda<sup>107</sup>.
- 5) PS mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru PS mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, PS mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai<sup>108</sup>
- 6) AI mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru AI mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, meski belum lancar AI mampu menuliskan angka 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> W.SD.2a, Hlm. 123

<sup>108</sup> O.II.PBA.P.7, Hlm. 173

<sup>109</sup> CD.2.PBA, Hlm. 185

Secara keseluruhan kelompok 2 mampu melakukan semua tugas kognitif dalam permainan *bowling* angka, kecuali SB dan RK. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *bowling* dapat membantu melatih kemampuan anak dalam mengenali dan memahami bentuk lambang bilangan.

**Gambar 4.8 Permainan *Bowling* Angka Kelompok 3**



TN adalah guru yang ditugaskan untuk mengajar kelompok 3 yang terdiri dari MA, DN, HN, AIS, AA, dan FK anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga tidak sabar untuk segera menggunakan permainan *bowling* angka dan terdapat satu orang siswa yang tidak mau bermain yaitu FK<sup>110</sup>. Guru mengajarkan anak tentang prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar dan yang paling dekat dengan mereka contohnya menghitung jumlah teman-teman yang hadir hari ini, menghitung hari dan lainnya<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> W.TN.2b, Hlm. 136

<sup>111</sup> W.TN.3a, Hlm. 138

**Tabel 4.3 Perkembangan Kemampuan Kognitif Kelompok 3**

No.	Kemampuan Kognitif	Nama Anak					
		MA	DN	HN	AIC	AA	FK
1.	Anak mampu mencocokkan angka 1-10	√	√	√	√	-	-
2.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	-
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	-
4.	Anak memahami prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda	√	√	√	√	√	-
5.	Anak mampu menuliskan angka	√	√	√	√	-	-
6.	Anak mampu mengenali dan membedakan angka 6 dan 9	√	√	√	√	-	-

Tabel ceklist ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara kepada guru kelas kelompok 3, dari tabel perkembangan kemampuan kognitif kelompok 3 ini dapat dilihat bahwa:

- 1) Ketika bermain AA masih harus didampingi dan dibimbing oleh guru untuk memasukkan bola ke dalam lintasan karena belum hafal dengan bentuk bilangan angka 1-10, sehingga sudah bisa mencocokkan dengan benar tapi memerlukan bantuan dari guru, AA mampu menyebutkan dengan urut bilangan 1-10
- 2) HN mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, HN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung

1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai<sup>112</sup>

- 3) DN mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru DN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, DN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai<sup>113</sup>.
- 4) AIC mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru AIC mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, AIC mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai
- 5) MA mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru MA mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, MA mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 masuk ke lintasan yang sesuai

---

<sup>112</sup> W.TN.2b, Hlm. 136

<sup>113</sup> O.III.PBA.P.6. Hlm. 176

- 6) FK tidak mau ikut bermain karena suasana hatinya sedang tidak baik dan rewel<sup>114</sup>

Secara keseluruhan kelompok 3 mampu melakukan semua tugas kognitif dalam permainan *bowling* angka, kecuali AA dan FK. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *bowling* angka dapat melatih kemampuan anak dalam berpikir simbolis dengan mengekspresikan simbol dalam bentuk lisan dan tulisan.

**Gambar 4.9 Permainan *Bowling* Angka Kelompok 4**



R adalah guru yang bertugas untuk mengajar anak kelompok 4 yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI dan PS. Anak-anak sudah bisa menulis angka tanpa harus dibantu oleh guru. Kebanyakan dari mereka kalau menuliskan angka 1-10 mereka lebih hafal bentuk angka 1-5 tapi untuk yang angka 6-10 rata-rata anak masih bingung karena bentuknya hampir sama dan bentuknya juga berkelok-kelok jadi kalau menulis masih kesulitan<sup>115</sup>. Anak-anak tidak perlu diarahkan lagi ketika akan

<sup>114</sup> O.III.PBA.P.7. Hlm. 176

<sup>115</sup> W.R.2b, Hlm. 148

memasukkan bola dalam lintasan karena pada minggu sebelumnya anak-anak sudah pernah bermain permainan *bowling* angka<sup>116</sup>.

**Tabel 4.4 Perkembangan Kemampuan Kognitif Kelompok 4**

No.	Kemampuan Kognitif	Nama Anak					
		RH	SB	RK	1H	AI	PS
1.	Anak mampu mencocokkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
2.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
4.	Anak memahami prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda	√	√	√	√	√	√
5.	Anak mampu menuliskan angka	√	√	√	√	√	√
6.	Anak mampu mengenali dan membedakan angka 6 dan 9	√	√	√	√	√	√

Tabel ceklist ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara kepada guru kelas kelompok 4, dari tabel perkembangan kemampuan kognitif kelompok 4 ini dapat dilihat bahwa:

- 1) RH mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, HN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai

<sup>116</sup> W.R.2c, Hlm. 148

- 2) SB mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru SB mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, meski belum lancar SB mampu menuliskan angka 1-10 tanpa bantuan dari guru dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, pada pertemuan kedua ini saat SB memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 ke lintasan yang benar
- 3) RK mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru RK mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, meski belum lancar RK mampu menuliskan angka 1-10 tanpa bantuan dari guru dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, pada pertemuan kedua ini saat RK memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 ke lintasan yang benar<sup>117</sup>
- 4) IH mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru IH mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, IH mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai
- 5) AI mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru AI mampu

---

<sup>117</sup> W.R.2c, Hlm. 148

menyebutkan angka 1-10 dengan baik, AI mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai

- 6) PS mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru PS mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, PS mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai<sup>118</sup>

Secara keseluruhan kelompok 4 mampu melakukan semua tugas kognitif dalam permainan *bowling* angka, Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *bowling* yang digunakan secara rutin dapat membantu meningkatkan pemahaman anak tentang angka.

**Gambar 4.10 Permainan *Bowling* Angka Kelompok 5**



---

<sup>118</sup> O.IV.PBA.P.6, Hlm. 179

SM adalah guru yang bertugas untuk mengajar kelompok 5 yang terdiri dari RH, AS, JM, RS, QA dan GI kebanyakan dari mereka sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar, beberapa anak juga mempunyai cara sendiri untuk bermain ada yang dilempar dari kejauhan ada juga yang memainkannya dengan saling berlomba untuk memasukkan bola ke lintasan yang sesuai angka<sup>119</sup>

**Tabel 4.5 Perkembangan Kemampuan Kognitif Kelompok 5**

No.	Kemampuan Kognitif	Nama Anak					
		GI	JM	RH	AS	RS	QA
1.	Anak mampu mencocokkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
2.	Anak mampu menyebutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
3.	Anak mampu mengurutkan angka 1-10	√	√	√	√	√	√
4.	Anak memahami prinsip berhitung angka 1 mewakili 1 benda	√	√	√	√	√	√
5.	Anak mampu menuliskan angka	√	√	√	√	-	√
6.	Anak mampu mengenali dan membedakan angka 6 dan 9	√	√	√	√	-	-

Tabel ceklist ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara kepada guru kelas kelompok 5, dari tabel perkembangan kemampuan kognitif kelompok 5 ini dapat dilihat bahwa:

- 1) GI mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik, HN mampu menuliskan

<sup>119</sup> W.SM.2b, Hlm. 160

angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai

- 2) JM mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik,HN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai<sup>120</sup>
- 3) RH mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik,HN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai
- 4) AS mampu mencocokkan bola angka 1-10 pada lintasan yang tepat dan sesuai dengan kartu angka, saat ditanya oleh guru HN mampu menyebutkan angka 1-10 dengan baik,HN mampu menuliskan angka 1-10 dengan sangat lancar dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda, saat memasukkan bola ke dalam lintasan angka 6 dan 9 bola masuk ke lintasan yang sesuai<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> O.V.PBA.P.6, Hlm. 182

<sup>121</sup> W.SM.2b, Hlm. 160

- 5) RS bisa memasukkan semua bola angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan, ketika menulis RS masih harus dibimbing oleh guru, RS sudah bisa menyebutkan secara urut bilangan 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda
- 6) QA bisa memasukkan semua bola angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan, meski belum lancar QA mampu menulis bilangan 1-10 dengan baik, QA sudah bisa menyebutkan secara urut bilangan 1-10 dan memahami prinsip berhitung 1 mewakili 1 benda<sup>122</sup>.

Secara keseluruhan kelompok 5 mampu melakukan semua tugas kognitif dalam permainan *bowling* angka, kecuali RS dan QA. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *bowling* angka dapat melatih kemampuan anak dalam mengingat bentuk lambang bilangan sehingga dapat mencocokkan angka dengan baik dan benar.

---

<sup>122</sup> W.SM.6b, Hlm. 166

## B. Display Data

**Tabel 4.6 Keterangan Data Permainan *Bowling* Angka**

No.	Teknik	Coding		Keterangan	
1.	Wawancara	W.SU.1a	W.NU.1a	W = Wawancara	
		W.SU.1b	W.NU.1b	SU = Sri Utami	
		W.SU.1c	W.NU.1c	NU = Nisfa Ulya	
		W.SU.2a	W.NU.2a	SD = Sa'diyah	
		W.SU.3a	W.NU.2b	TN = Titimmatun Najah	
		W.SU.3b	W.NU.2c	R = Rohimah	
		W.SU.4a	W.NU.3a	SM = Sumarmi	
		W.SU.4b	W.NU.4a		
		W.SU.5a	W.NU.5a	Wawancara, Sri Utami, Nomor tabel 1a (W.SU.1a)	
			W.NU.6a		
			W.NU.6b		
			W.SD.1a	W.TN.1a	
			W.SD.1b	W.TN.1b	
			W.SD.2a	W.TN.2a	
			W.SD.2b	W.TN.2b	
			W.SD.2c	W.TN.2c	
			W.SD.3a	W.TN.3a	
			W.SD.4a	W.TN.4a	
			W.SD.5a	W.TN.5a	
			W.SD.6a	W.TN.6a	
	W.SD.6b	W.TN.6b			
	W.R.1a	W.SM.1a			
	W.R.1b	W.SM.1b			
	W.R.2a	W.SM.2a			

		W.R.2b W.R.2c W.R.3a W.R.4a W.R.5a W.R.6a W.R.6b	W.SM.2b W.SM.2c W.SM.3a W.SM.4a W.SM.5a W.SM.6a W.SM.6b	
2.	Observasi	O.I.PBA.P.1 O.I.PBA.P.2 O.I.PBA.P.3 O.I.PBA.P.4 O.I.PBA.P.5 O.I.PBA.P.6 O.I.PBA.P.7		Observasi 1, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1 (O.I.PBA.P.1)
3.	Dokumentasi	CD.1.PBA CD.2.PBA CD.3.PBA CD.4.PBA CD.5.PBA CD.6. MPS		Catatan Dokumentasi 1 Permainan <i>Bowling</i> Angka (CD.1.PBA)  Catatan Dokumentasi 6 Media Pembelajaran Sekolah (CD.6. MPS)

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Temuan Hasil Penelitian

Analisis data primer penelitian dari penerapan permainan *bowling* angka terhadap kemampuan kognitif anak menunjukkan bahwa:

##### 1. Metode Pembelajaran dalam Mengenal Bilangan

Permainan *bowling* angka merupakan permainan yang terinspirasi dari cara bermain olahraga *bowling* yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan *bowling* angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak *bowling* angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan bilangan 1-10 kepada anak kelompok A yaitu bernyanyi, tanya jawab, belajar sambil bermain, menggunakan media pembelajaran, menggunakan APE, dan menggunakan sesuatu yang paling dekat dengan anak untuk dijadikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan metode belajar sambil bermain guru membantu anak-anak untuk mempraktikkan materi yang sudah mereka dapat sejalan dengan pendapat Piaget bahwa saat bermain anak-anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh<sup>123</sup>. Bermain juga dapat membantu

---

<sup>123</sup> Diana Mutiah. *Op. Cit.* Hlm. 102

stimulasi perkembangan kognitif anak. Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Jerome Singer bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk mengoptimalkan masuknya stimulasi baik dari luar maupun dalam sehingga anak mengalami emosi yang menyenangkan<sup>124</sup>. Ketika guru sering menggunakan media pembelajaran dan APE dalam pelaksanaan pembelajaran berarti guru telah membantu merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak, seperti yang telah dikatakan oleh Vygotsky bahwa perkembangan anak tidak dapat terlepas dari kegiatan sosial dan budaya<sup>125</sup>. Ketika sering menggunakan media dan APE dapat membantu perkembangan memori, perhatian dan penalaran anak tentang simbol lambang bilangan. Guru menggunakan sesuatu yang paling dekat dengan anak agar lebih mudah dipahami seperti halnya saat memilih tema untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Piaget menekankan bahwa anak-anak membangun dunia kognitif mereka melalui informasi yang mereka dapat dari lingkungannya dan anak-anak secara kognitif mengatur (*organization*) pengalaman-pengalaman yang telah mereka peroleh dari lingkungan tersebut<sup>126</sup>.

---

<sup>124</sup> *Ibid.* Hlm. 107

<sup>125</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 36

<sup>126</sup> *Ibid.*, Hlm.239-240

## 2. Kendala dalam Mengenalkan Bilangan

Kendala yang dialami oleh guru dalam mengenalkan simbol bilangan 1-10 kepada anak yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Erikson mengungkapkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari anak tergantung pada bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak, lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi kemampuan bawaan yang dimiliki oleh anak, keturunan dan lingkungan secara relatif menentukan karakteristik fisik dan mental anak<sup>127</sup>. Karena perbedaan dari latar belakang kehidupan anak maka kemampuan yang dimiliki anak juga berbeda-beda, untuk mengembangkan kemampuan bawaan yang dimiliki anak maka perlu dirangsang agar dapat berkembang. Sekolah sebagai salah satu lingkungan yang mengambil peran penting dalam merangsang kemampuan kognitif anak sehingga semakin sering kemampuan dilatih maka akan semakin cepat dan baik kemampuan tersebut.
- b. Kurangnya bimbingan dari orang tua dalam mengenal bilangan ketika di rumah. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tentang simbol bilangan sangat diperlukan *scaffolding* dari guru dan orang tua, ketika di sekolah guru memberikan dukungan kepada usaha yang dilakukan anak-anak dalam melakukan suatu kegiatan dan membiarkan mereka untuk menjadi lebih terampil dibandingkan jika

---

<sup>127</sup> Elizabeth B. Hurlock. *Op. Cit.* Hlm. 26-28

mereka hanya mengandalkan kemampuan mereka sendiri<sup>128</sup>. Begitu pula dengan orang tua ketika di rumah mereka juga harus mendampingi dan membimbing anak agar lebih mengenal simbol bilangan 1-10

- c. Anak kurang fokus saat menerima pembelajaran dari guru. Perhatian (*attention*) merupakan saat dimana berfokusnya suatu sumber daya mental dalam memilih informasi. Anak-anak mengarahkan perhatian mereka ke lokasi yang penting dalam lingkungan untuk mengenali karakteristik dari suatu benda<sup>129</sup>. Ketika anak-anak menanggapi stimulus yang diberikan oleh guru maka terjadilah sesuatu yang disebut dengan perhatian terfokus atau perhatian yang berkelanjutan. Jika itu tidak terjadi berarti perhatian anak sedang tidak terfokuskan kepada guru.

### 3. Kelebihan dari Permainan *Bowling* Angka

Permainan *bowling* angka membantu guru dalam menjelaskan materi. Ketika menggunakan permainan *bowling* angka guru memberikan contoh yang mudah dimengerti anak-anak sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Sikap dan orientasi guru terhadap situasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap cara siswa merespon situasi belajar. Motivasi yang berasal dari

---

<sup>128</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 316

<sup>129</sup> *Ibid.* Hlm.252

dalam diri manusia terjadi ketika perilaku tersebut dipicu oleh keingintahuan seseorang atau semata-mata karena kesenangan dan pengalaman<sup>130</sup>. Begitu pula motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa sehingga dengan menggunakan permainan *bowling* angka dapat meningkatkan ketertarikan mereka belajar tentang simbol bilangan. Ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunakan permainan motivasi intrinsik dalam diri anak akan meningkat sehingga berminat untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Kelebihan yang terdapat dalam permainan *bowling* angka yaitu sebagai berikut:

- a. Kartu angka yang fleksibel memudahkan guru dalam mengenalkan bilangan kepada anak. Ketika guru menemukan minat dan ketertarikan siswa<sup>131</sup> pada permainan *bowling* angka guru menggunakan kartu angka untuk memberikan pertanyaan tentang bilangan 1-10 kepada anak-anak sehingga rasa ingin tahu dan perhatian siswa tertuju pada guru dan siswa mengikuti kata yang diucapkan oleh guru
- b. Terdapat banyak angka di setiap sudut permainan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mengingat bentuk lambang bilangan. Ketika perhatian anak terfokuskan terhadap suatu benda anak akan

---

<sup>130</sup> Richard I. Arends. Belajar untuk Mengajar (Jakarta: Salemba Humanika, 2013). Hlm.148

<sup>131</sup> *Ibid.* Hlm.168

belajar dan mengingat karakteristik dari benda tersebut sehingga menjadi lebih familiar dengan benda tersebut<sup>132</sup>.

#### 4. Kekurangan dari Permainan *Bowling* Angka

Kekurangan yang terdapat pada permainan *bowling* angka yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan *bowling* angka susah dipindah karena ukurannya yang besar
  - b. Permainan *bowling* angka masih kurang menantang sehingga bisa ditambah lagi tantangannya agar siswa tidak bosan. Ketika sebuah objek menjadi familiar maka perhatian anak akan mudah teralihkan dan bosan dengan objek tersebut. Sehingga sangat diperlukan stimulus baru agar respon anak terhadap objek tersebut meningkat<sup>133</sup>, stimulus itu bisa berupa menambah tantangan yang ada dalam permainan *bowling* angka yaitu guru mengacak kartu angka, meminta anak melempar bola dari kejauhan, dan meminta anak berlomba untuk memasukkan bola.
  - c. Permainan kurang kondusif karena bola berhamburan
  - d. Permainan *bowling* angka hanya bisa dimainkan satu anak dan jika dimainkan lebih dari satu anak-anak susah untuk ditertibkan lagi.
- Keterbatasan dalam perkembangan kognitif yang terdapat di tahap

---

<sup>132</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm.252

<sup>133</sup> *Ibid.* Hlm. 253

pra operasional yaitu egosentrisme, egosentrisme merupakan suatu perhatian yang berlebihan terhadap diri sendiri sehingga individu merasa bahwa dirinya adalah seorang yang penting dan menjadi tidak peduli dengan dunia luar dirinya<sup>134</sup>. Menurut Piaget anak-anak begitu terpusat pada sudut pandang mereka yang tidak dapat mereka peroleh dari orang lain<sup>135</sup>. Sehingga pada usia 3-4 tahun anak berada dalam tahap bermain paralel yaitu anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan<sup>136</sup>.

- e. Bahan yang digunakan dalam membuat permainan *bowling* angka tidak bisa bertahan lama karena menggunakan kertas karton

## 5. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok 1-5 yaitu sebagai berikut:

- a. Anak mampu mencocokkan bilangan yang ada di bola dengan kartu angka<sup>137</sup>. Berdasarkan pengertian dari permainan yaitu permainan merupakan bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya<sup>138</sup>. Karena rasa ingin tahu yang dimiliki oleh anak dan penggunaan permainan *bowling* angka yang

---

<sup>134</sup>Yesi Novitasari. Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. Jurnal PGPAUD. IAIN Madura. Vol. 7, No. 1. April 2020

<sup>135</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm.248

<sup>136</sup> Pupung Puspa Ardini. *Op. Cit.* Hlm. 8

<sup>137</sup> W.TN.2b, O.I.PBA.P.6, O.II.PBA.P.7, W.SM.2b

<sup>138</sup> Diana Mutiah. *Op. Cit.* Hlm. 43

berulang-ulang. Maka pemrosesan informasi pada anak didasarkan pada habituasi yaitu suatu jenis pembelajaran dimana pemaparan berulang atau terus menerus sehingga anak familiar dengan peristiwa tersebut<sup>139</sup>. Ketika anak-anak mampu mencocokkan bola dengan kartu angka berarti anak sudah menghafal bentuk lambang bilangan 1-10. Informasi yang disimpan dalam memori kerja atau memori jangka pendek dapat membuat anak untuk mencoba memahami, mengingat atau berpikir tentang sesuatu meski informasi tersebut hanya sementara<sup>140</sup>. Ketika informasi yang didapatkan anak sudah familiar maka kategorisasi sangat dibutuhkan untuk menyederhanakan dan meringkas informasi dari karakteristik suatu objek berdasarkan warna, ukuran dan bentuk, seperti halnya anak mencocokkan bilangan di bola dan kartu angka. Anak-anak menyesuaikan bentuk bilangan yang terdapat di bola dengan kartu angka.

- b. Anak-anak meniru cara bermain yang dicontohkan guru dan teman sebayanya sehingga lebih mengingat bentuk bilangan<sup>141</sup>. Anak-anak juga belajar tentang angka dengan cara mengamati teman sebayanya saat menunggu giliran sehingga anak lebih memahami cara bermain permainan *bowling* angka. Seperti halnya yang digambarkan oleh Vygotsky bahwa perkembangan kognitif anak

---

<sup>139</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 227

<sup>140</sup> *Ibid.* Hlm. 254

<sup>141</sup> O.I.PBA.P.5, O.III.PBA.P.6, W.TN.2b

tidak dapat terpisah dari kegiatan sosial dan budaya, interaksi sosial anak dengan orang dewasa yang lebih terampil dan teman sebayanya sangat diperlukan untuk perkembangan kognitifnya<sup>142</sup>.

- c. Anak-anak menyebutkan bilangan yang terdapat di bola dan kartu angka<sup>143</sup>. Anak-anak dapat menjabarkan bentuk simbol dalam bentuk kata atau kalimat sesuai dengan tahap perkembangan mereka, yaitu anak mampu menyebutkan dan menuliskan urutan angka 1-10. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diiringi dengan tumbuhnya pemahaman mengenai kategorisasi dan angka, serta memiliki kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu<sup>144</sup>. Ketika anak-anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar berarti anak sudah menghafal bentuk bilangan tersebut.
- d. Anak mampu menuliskan lambang bilangan yang dicontohkan guru<sup>145</sup>. Mereka mampu mendeskripsikan angka dalam bentuk kata atau lisan, mereka juga bisa mendeskripsikannya dalam bentuk tulisan. Robert sigler menyatakan bahwa jika individu melihat, memadukan, menyimpan dan mengambil informasi maka mereka berpikir untuk memproses informasi sehingga dapat memperoleh

---

<sup>142</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 36

<sup>143</sup> O.III.PBA.P.5, O.II.PBA.P.5, W.R.2c

<sup>144</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 336

<sup>145</sup> W.SD.2b, O.III.PBA.P.4, W.R.2b

pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks<sup>146</sup>. Bagian dari perkembangan kognitif tahap praoperasional yaitu kemampuan berpikir simbolis, fungsi simbolis merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu<sup>147</sup>.

- e. Guru memberikan bimbingan kepada para siswa yang belum bisa mengerjakan tugas sendiri. Permainan *bowling* angka dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tentang angka pada anak, serta guru selalu membimbing anak-anak yang belum mengerti simbol bilangan 1-10. Bimbingan yang diberikan guru kepada siswa yang belum bisa menghafal bentuk bilangan 1-10 sangat dibutuhkan yaitu seperti mengarahkan anak-anak memasukkan bola kedalam lintasan *bowling* yang tepat dan membuatkan pola garis putus-putus agar anak bisa menulis angka. Dalam meningkatkan perkembangan potensial yang dimiliki anak sangat diperlukan *scaffolding* dari guru yang memberikan dukungan kepada usaha yang dilakukan anak-anak dalam melakukan suatu kegiatan dan membiarkan mereka untuk menjadi lebih terampil dibandingkan jika mereka hanya mengandalkan kemampuan mereka sendiri<sup>148</sup>.

---

<sup>146</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 37

<sup>147</sup> Papalia Old Feldman. *Op. Cit.* Hlm. 336

<sup>148</sup> John W. Santrock. *Op. Cit.* Hlm. 316

- f. Anak kesulitan dalam membedakan bilangan yang bentuknya hampir sama<sup>149</sup>. Pemahaman tentang sebuah objek yaitu kemampuan untuk mencari dan menempatkan objek pada tempat yang memiliki bentuk serupa<sup>150</sup>. Kemampuan anak-anak dalam memahami sebuah objek masih sangat kurang sehingga diperlukan latihan rutin agar anak familiar dengan objek tersebut.
- g. Anak mampu menyebutkan jumlah dari suatu benda dan mampu menyebutkan bilangan dengan urutan<sup>151</sup>. Sesuai dengan tahapan berhitung anak usia dini yaitu tentang penguasaan konsep, dimana anak memiliki pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda konkrit seperti mengenal warna, bentuk dan menghitung bilangan<sup>152</sup>. Anak-anak menggunakan prinsip-prinsip utama dalam berhitung yaitu *cardinality* dimana anak-anak menyebutkan urutan dari bilangan<sup>153</sup>.

## B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki

---

<sup>149</sup> W.NU.2a, W.NU.6b, W.SD.6b, W.TN.6b

<sup>150</sup> Papalia Old Feldman. Op. Cit. Hlm. 245

<sup>151</sup> O.V.PBA.P.4, W.TN.2c

<sup>152</sup> Maya Maesaroh. *Loc. Cit.*

<sup>153</sup> Papalia Old Feldman. Op. Cit. Hlm. 247

dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain:

- a. Proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui wawancara terkadang kurang spesifik karena responden kurang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, hal ini terjadi karena perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain yaitu umur responden yang sudah lanjut usia kurang bisa menjabarkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan peneliti sehingga mereka hanya menjawab secara singkat.
- b. Waktu yang dimiliki peneliti dalam mengambil data sangat terbatas dikarenakan sekolah yang dijadikan tempat penelitian menerapkan sistem pembelajaran tatap muka seminggu 2 kali untuk setiap kelompok, yaitu kelompok bermain, kelompok A dan kelompok B
- c. Situasi penelitian yang kurang kondusif karena terdapat beberapa anak yang tidak mau ikut bermain permainan *bowling* angka serta terdapat beberapa anak yang asik dengan permainannya sendiri.
- d. Penggalan data yang dilakukan oleh peneliti masih sangat kurang dan terdapat banyak kesalahan sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa menggali data lebih baik lagi.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan studi kasus yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan permainan bowling angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan bowling angka angka dapat membantu guru dalam mengenalkan simbol bilangan angka 1-10 kepada anak-anak ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat distimulasi menggunakan APE seperti apa yang telah dijelaskan teori Vygotsky dan juga teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak.
2. Permainan bowling angka dapat membantu anak dalam menghafal bentuk lambang bilangan angka 1-10. Hafalan dalam kategori kognitif merupakan salah satu bentuk kemampuan berpikir (*thinking behaviors*) paling rendah dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran.
3. Dari 21 siswa kelompok A terdapat 15 anak yang dapat menyebutkan dan menuliskan bilangan angka 1-10. Anak kelompok A1 mampu menggunakan permainan dengan baik dan benar hal tersebut merupakan data yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan ini memungkinkan bahwa kemampuan tersebut dapat saja meningkat jika permainan dilakukan secara rutin seperti pada teori Piaget tentang pemrosesan informasi

4. Anak-anak dapat mencocokkan dan mengurutkan simbol bilangan angka 1-10 setiap anak membutuhkan waktu 5 menit untuk menyelesaikan permainan. Kemampuan ini dalam teori Piaget disebut asimilasi dan akomodasi sesuai dengan data lapangan yang menyatakan bahwa permainan bowling angka dapat melatih kemampuan anak dalam mengingat bentuk lambang bilangan sehingga dapat mencocokkan angka dengan baik dan benar.

## **B. Saran**

Saran yang diberikan oleh peneliti bertujuan untuk memberi masukan kepada pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini agar dapat berkembang lebih baik lagi. Adapun diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat hal-hal yang secara teknis mungkin tidak dapat teramati selama penelitian, diantaranya:
  - a. Narasi guru dalam menyampaikan aturan
  - b. Kondisi psikologis anak

Dari hal tersebut, peneliti merasa bahwa data penelitian ini sangat terbatas, sehingga memungkinkan bagi peneliti selanjutnya untuk memperdalam data untuk mendapatkan hasil secara komprehensif

2. Periode waktu yang digunakan dalam penelitian merupakan hal yang dapat dicermati dan ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya. dan perangkatnya juga memiliki kelemahan, seperti kurangnya data yang dimiliki peneliti saat ini oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan

mengembangkan instrumen lebih komprehensif untuk mendapatkan data yang lebih mampu mendekati permasalahan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Aulina, M. (2018). Mengembangkan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Mutiara Hati. *Jurnal Pendidikan*.
- Aziz, F. (2017). Aktualisasi TTB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Arends, R. I. (2013). *Belajar untuk Mengajar*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Bandarsyah, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*.
- Delfia, E. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi*.
- Feldman, P. O. (2009). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fauziddin, M. (2018). Useful Of Clap Hand Games For Optimize Cognitive Aspects In Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*.
- Giti, C. (2015). Pemahaman Guru Paud Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Hikmah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bowling Aritmatika di Kelompok B TK Al-Muttaqin Palu. *Jurnal Pendidikan*.
- Harista, N. J. (2016). Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Hurlock, E. (2008). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga,.
- Junaid, I. (2016). Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*.
- Juita, R. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau. *Jurnal Pesona Paud*.

- Khan, R. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Jurnal Universum*.
- Khodijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lisa. . (2018). Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*.
- Maesaroh, M. (2019). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD*.
- Malapata, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi*.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pengajaran dan Pendidikan. *Jurnal Lentera Pendidikan*.
- Mukhlis , A., & Mbelo, F. H. (2019). dan Furkanawati Handani Mbelo. Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Moleong , L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, L. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Nursyamsiah, H. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Ceria*.
- Novitasari, Y (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal PGPAUD*.
- Permata, R. D. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*.
- Prihatsanti, U. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Jurnal Psikologi*.
- Raharjo, M (2010). <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangularisasi-dalam-penelitian-kualitatif.html> (diakses 28 Juni 2021)
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Samsiah. (2018). Permainan “Catch Me” Menstimulasi Perkembangan Anak. *Jurnal Pgpaud*.
- Santrock., J. ( 2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Syafri, F. S. (2018). Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*.
- Tedjanasaputra, M. (2008). *Bermain, Mainan dan Permainan* . Jakarta: PT Grasindo.
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah*.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

1. Lampiran Wawancara
2. Lampiran Observasi
3. Lampiran Dokumentasi
4. Lampiran Triangulasi Data
5. Lampiran Surat Keterangan Izin Penelitian
6. Lampiran Biodata Mahasiswa

## LAMPIRAN DATA WAWANCARA

### WAWANCARA 1

**Nama/ Inisial** : Sri Utami, S.Pd / SU

**Sebagai** : Kepala Sekolah TK Muslimat Tarbiyatul Huda

**Pekerjaan** : Guru

**Usia** : 45 Tahun

**Jenis Kelamin** : Perempuan

**Hari/Tanggal** : Rabu/20 Januari 2021

**Waktu/Tempat** : 09.50-10.30/Kantor Kepala Sekolah

**Tujuan** : Penggalan Data dan Partisipan Pertama

**Keterangan** : M (Peneliti), Par1 (Partisipan 1=SU)

**Kode wawancara** : Wawancara 1, 20/01/21

M : Assalamualaikum bu ut, maaf mengganggu waktunya hari ini saya ingin mewawancarai ibu terkait pembelajaran tentang angka pada anak kelas A1

SU : Waalaikumsalam, tidak apa-apa silahkan

M : Bu untuk saat ini anak-anak masuknya sistemnya seperti apa, soalnya sekarang kondisinya masih pandemi covid bagaimana ibu mengatasinya ?

SU : Untuk sekarang mbak ya masih gitu, kita masih menunggu mengenai keputusan dari atasan, cuma untuk pembelajaran mulai awal januari kemarin kita masih memakai sistem luring dari rumah ke rumah.

M : Kalau luring seperti itu cara mengkondisikannya bagaimana bu?

SU : Kita pihak guru mendiskusikan mengenai rumah siswa yang akan kita tempati untuk kegiatan belajar mengajar

M : Biasanya mulai pembelajarannya pukul berapa bu ?

SU : Kita biasanya mulainya pukul 08.00-09.00, kalau sebelum pandemi kita durasinya 2,5 jam. Cuma karena sekarang kegiatannya harus dibatasi jadi cuma satu jam saja, untuk setiap kegiatan kita juga selalu menerapkan protokol kesehatan

M : Kira-kira kegiatan tatap muka akan dilakukan mulai kapan bu?

- SU : Insya Allah mulai tanggal 27 Januari mbak
- M : Kegiatan tatap muka yang dilakukan sistemnya seperti apa nggih bu
- SU : Untuk sistemnya kita merencanakan masing-masing kelas masuk seminggu 2 kali yaitu sabtu dan selasa untuk kelompok bermain, minggu dan rabu untuk kelompok A, senin dan kamis untuk kelompok B
- M : Kalau mengenalkan angka pada anak biasanya guru memakai metode apa bu ?
- SU : Itu tergantung tema pembelajaran yang digunakan, biasanya untuk kegiatan pembukaan kita memakai metode bernyanyi, menghitung benda-benda konkrit yang ada disekitar seperti menghitung hari, bulan, menghitung rukun iman dan lainnya, di sekitar kelas juga ada beberapa yang dihiasi dengan angka-angka agar anak-anak terbiasa mengenal lambang bilangan angka
- M : Apa saja media pembelajaran yang dipakai oleh guru-guru kelas untuk mengenalkan angka pada anak ?
- SU : Untuk media biasanya kita menggunakan lembar kerja siswa dan kitakan juga menyesuaikan temanya juga mbak, tapi di LKS itu biasanya kita mencoba mengenalkan siswa tentang lambang bilangan angka dengan belajar menulis. Beberapa siswa sudah ada yang hafal mengenai lambang bilangan 1-10 tapi ada juga yang masih harus dibimbing dengan membuat pola titik-titik dan nanti siswanya yang menebali
- M : Sebelum memakai sistem luring dan tatap muka pembelajaran yang dilakukan guru mengenai angka seperti apa ?
- SU : Kita kerjasama dengan orang tua siswa mbak, kita sudah membuat grup *whatsapp* kemudian kita memberi arahan kepada para orang tua terkait hal-hal yang harus dipelajari di rumah. Kita biasanya mengirimkan video, musik, dan pola-pola gambar angka sehingga nanti anak tinggal menirukan hanya saja yang membimbing orang tuanya langsung.

- M : Ketika mengajarkan angka pada anak apakah ada kendala yang dialami oleh guru ?
- SU : Kalau kendala pasti ada , karena setiap siswa itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sebagai guru kita sudah menyampaikan materi yang sama terkadang cara anak menangkap dan memahaminya berbeda-beda. Ada juga yang belum mengenal angka sama sekali tapi ada juga yang sudah hafal bentuk lambang bilangannya.
- M : Faktor yang menyebabkan anak seperti itu biasanya kenapa bu ?
- SU : Tergantung situasi dan kondisi, ada yang ketika di rumah kurang mendapatkan rangsangan dari orang tua seperti kurang diajari tentang angka, tapi kembali lagi kita sebagai guru harus memberikan yang terbaik untuk anak-anak agar kemampuan kognitif mereka semakin membaik dan meningkat.
- M : Apa saja yang bisa menarik minat anak dalam belajar tentang angka ?
- SU : Cara guru mengajar dan alat peraga atau media yang dipakai oleh guru. Setiap guru disini memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Ada yang memang pembawaannya ceria jadi anak-anak ikut terbawa suasana dan suka kalau diajar guru tersebut, ada juga yang memang orangnya kalem biasa-biasa saja
- M : Terus apa lagi bu ?
- SU : Kadang juga ada cara guru yang mengajarnya memakai metode tanya jawab sehingga siswa lebih aktif untuk berinteraksi dengan guru, ada juga yang memang gurunya kreatif bisa membuat media yang menarik sehingga anak-anak lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
- M : Mengenai kemampuan anak, apakah semua anak kelompok A sudah bisa berhitung dan mengenal angka 1-10 ?
- SU : Kalau itu belum semua bisa, masih ada beberapa anak yang perlu ditingkatkan lagi kemampuannya. Kebanyakan dari mereka untuk berhitung atau mengucapkan angka secara lisan 1-10 sudah bisa tapi untuk lambang bilangan secara tulisan belum semuanya bisa, ada yang masih harus dituntun dengan dibuatkan pola titik-titik baru nanti ditebali sendiri ada juga sudah lancar dan hafal bentuk lambang bilangannya
- M : Terimakasih atas waktunya dan maaf sudah merepotkan
- SU : Sama-sama mbak, kalau masih ada yang perlu ditanyakan langsung hubungi saya

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Sri Utami, S.Pd/SU Partisipan 1

**Usia** : 45 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara I, 20/01/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.SU.1	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Kalau mengenalkan angka pada anak biasanya guru memakai metode apa bu?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Itu tergantung tema pembelajaran yang digunakan, biasanya untuk kegiatan pembukaan kita memakai metode bernyanyi, menghitung benda-benda konkrit yang ada disekitar seperti menghitung hari, bulan, menghitung rukun iman dan lainnya, di sekitar kelas juga ada beberapa yang dihiasi dengan</p>	<p>Saat memulai sebuah pembelajaran guru diharuskan menyusun rencana pembelajaran yang akan digunakan pada hari itu, sehingga kegiatan yang akan dilakukan dapat tersusun dengan rapi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Segala sesuatu yang menjadi sarana atau alat harus dipersiapkan dengan matang seperti alat-alat tulis siswa, media pembelajaran, lagu-lagu yang</p>	<p>W.SU.1a W.SU.1b W.SU.1c</p>	<p>Cara yang biasa dipakai guru untuk mengenalkan angka</p>

	<p>angka-angka agar anak-anak terbiasa mengenal lambang bilangan angka</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Sebelum memakai sistem luring dan tatap muka pembelajaran yang dilakukan guru mengenai angka seperti apa ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kita kerjasama dengan orang tua siswa mbak, kita sudah membuat grup whatsapp kemudian kita memberi arahan kepada para orang tua terkait hal-hal yang harus dipelajari di rumah. Kita biasanya mengirimkan video, musik, dan pola-pola gambar angka sehingga nanti anak tinggal menirukan hanya saja yang membimbing orang tuanya langsung.</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Kegiatan tatap muka yang dilakukan sistemnya seperti apa bu ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>akan dipakai untuk mengajar sesuai tema yang dipakai dll.</p> <p>Pada saat sekolah memakai sistem pembelajaran online sekolah memakai aplikasi <i>Whatsapp</i> dan berkoordinasi langsung dengan orang tua terkait kegiatan yang akan dilakukan dirumah untuk menunjang perkembangan kemampuan kognitif anak. dan sekarang sekolah sudah menerapkan sistem pembelajaran tatap muka dimana setiap kelas bermain, A, dan B masuk seminggu 2 kali dan setiap kelas dibagi menjadi 5 kelompok untuk meminimalisir kerumunan</p> <p>Kegiatan tatap muka yang dilakukan oleh TK Muslimat Tarbiyatul Huda dilaksanakan seminggu 2 kali yaitu sabtu dan</p>		
--	---	--	--	--

	Untuk sistemnya kita merencanakan masing-masing kelas masuk seminggu 2 kali yaitu sabtu dan selasa untuk kelompok bermain, minggu dan rabu untuk kelompok A, senin dan kamis untuk kelompok B	selasa untuk kelompok bermain, minggu dan rabu untuk kelompok A, senin dan kamis untuk kelompok B yang dimulai pada tanggal 27 Januari 2021		
W.SU.2	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja media pembelajaran yang dicapai oleh guru-guru kelas untuk mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Untuk media biasanya kita menggunakan lembar kerja siswa dan kitakan juga menyesuaikan temanya juga mbak, tapi di LKS itu biasanya kita mencoba mengenalkan siswa tentang lambang bilangan angka dengan belajar menulis. Beberapa siswa sudah ada yang hafal mengenai lambang bilangan 1-10 tapi ada juga yang masih harus dibimbing dengan membuat pola titik-titik dan nanti siswa yang menebali</p>	Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka.	W.SU.2a	Media yang digunakan oleh guru

W.SU.3	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Ketika mengajarkan angka pada anak apakah ada kendala yang dialami oleh guru ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau kendala pasti ada , karena setiap siswa itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sebagai guru kita sudah menyampaikan materi yang sama terkadang cara anak menangkap dan memahaminya berbeda-beda. Ada juga yang belum mengenal angka sama sekali tapi ada juga yang sudah hafal bentuk lambang bilangannya</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Faktor yang menyebabkan anak seperti itu biasanya kenapa bu ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Tergantung situasi dan kondisi, ada yang ketika di rumah kurang mendapatkan rangsangan dari orang tua seperti kurang diajari tentang angka,</p>	<p>Kendala yang dialami guru yaitu ketersediaan media tentang angka yang masih kurang, kemampuan masing-masing siswa yang berbeda-beda dan ada beberapa siswa yang masih belum paham tentang konsep bilangan angka.</p> <p>Dorongan atau bimbingan orang tua ketika di rumah juga sangat penting dalam mengenalkan konsep bilangan angka kepada anak, ketika anak sudah sering melihat atau mendengar tentang bilangan tersebut di rumah maka ketika di sekolah anak lebih mudah untuk menyerap segala yang diajarkan oleh guru</p>	W.SU.3a W.SU.3b	Kendala yang dialami guru
--------	---	---	--------------------	---------------------------

	tapi kembali lagi kita sebagai guru harus memberikan yang terbaik untuk anak-anak agar kemampuan kognitif mereka semakin membaik dan meningkat.			
W.SU.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja yang bisa menarik minat anak dalam belajar tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Cara guru mengajar dan alat peraga atau media yang dipakai oleh guru. Setiap guru disini memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Ada yang memang pembawaannya ceria jadi anak-anak ikut terbawa suasana dan suka kalau diajar guru tersebut, ada juga yang memang orangnya kalem biasa-biasa saja</p> <p><b>Pertanyaan :</b></p> <p>Terus apa lagi bu ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>Pemilihan media pembelajaran yang tepat seperti pemilihan warna, bentuk, dan lainnya harus diperhatikan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Setiap media pembelajaran tentang angka yang dimiliki oleh sekolah memiliki bentuk dan warna yang mencolok sehingga siswa sangat tertarik untuk memainkan permainan tersebut</p> <p>Metode pembelajaran yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi suasana pembelajaran ketika di kelas. Ketika guru hanya bernyanyi dan bertepuk tangan saja anak-</p>	<p>W.SU.4a</p> <p>W.SU.4b</p>	<p>Minat belajar siswa</p>

	Kadang juga ada cara guru yang mengajarnya memakai metode tanya jawab sehingga siswa lebih aktif untuk berinteraksi dengan guru, ada juga yang memang gurunya kreatif bisa membuat media yang menarik sehingga anak-anak lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	anak tidak begitu tertarik untuk mengikuti nyanyian, tapi ketika guru bernyanyi dengan membawa alat peraga atau sambil menari anak-anak mengikuti gerakan dan nyanyian yang dilakukan oleh guru		
W.SU.5	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Mengenai kemampuan anak, apakah semua anak kelompok A sudah bisa berhitung dan mengenal angka 1-10 ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau itu belum semua bisa, masih ada beberapa anak yang perlu ditingkatkan lagi kemampuannya. Kebanyakan dari mereka untuk berhitung atau mengucapkan angka secara lisan 1-10 sudah bisa tapi untuk lambang bilangan secara tulisan belum semuanya bisa, ada yang masih harus dituntun dengan dibuatkan pola titik-titik baru nanti</p>	Anak-anak kelompok A1 untuk kemampuan kognitif dalam mengenal angka masih sebatas pelafalan dan penjumlahan benda (1=1 benda), anak-anak bisa menghitung benda-benda yang ada disekitarnya atau memasukkan suatu benda berdasarkan jumlah yang diinginkan. Sedangkan untuk mengenali dan menjelaskan bentuk lambang bilangannya anak-anak masih banyak yang belum bisa	W.SU.5a	Perkembangan kemampuan kognitif anak

	ditebali sendiri ada juga sudah lancar dan hafal bentuk lambang bilangannya			
--	---	--	--	--

### PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

**Nama** : Sri Utami, S.Pd/SU Partisipan 1

**Usia** : 45 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara II, 27/01/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.SU.5a	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kognitif anak
W.SU.1a, 1b, 2a, 4a, 4b	Guru menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak	Strategi pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran
W.SU.3a, 3b	Kurangnya media pembelajaran dan perbedaan kemampuan anak	Media pembelajaran	Kendala yang dialami oleh guru

## WAWANCARA GURU KELAS

### WAWANCARA 1

**Nama/ Inisial** : Nisfa Ulya, S. Pd, I / NU  
**Sebagai** : Guru Kelas  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 37 Tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Minggu, 31 Januari 2021  
**Waktu/Tempat** : 09.30-10.30/Kelas Sentra Persiapan  
**Tujuan** : Penggalian Data dan Partisipan 2  
**Keterangan** : M (Peneliti), Par2 (Partisipan=NU)  
**Kode Wawancara** : Wawancara I, 31/01/21

M : Assalamualaikum bu, boleh minta waktunya sebentar saya ingin wawancara terkait pembelajaran yang tadi?

NU : Waalaikumsalam. Oh iya mbak silahkan. Wawancaranya mau dimana di kelas atau di kantor

M : Di kelas saja bu, biar kalau sudah selesai kita langsung ke kantor istirahat

NU : Mau yang mana dulu ini yang ditanyakan

M : Bu ini tadi kitakan sudah menggunakan alat permainan *bowling* angka menurut ibu apakah alat permainan ini dapat membantu guru dalam mengajarkan anak tentang angka ?

NU : Alhamdulillah sangat membantu sekali bagi kami, anak-anak juga bisa bermain sambil belajar mengenal lambang angka 1-10 tadi saya lihat juga anak-anak sangat senang menggunakan alat permainan tersebut

M : Apakah tadi ibu mengalami kesulitan ketika menjelaskan permainan ini kepada anak-anak ?

NU : Alhamdulillah tidak, kebetulan ini kita kan dapet jadwal yang anaknya kalem-kalem jadi mereka tidak terlalu banyak tingkah dan mau mendengarkan dengan baik penjelasan yang sudah saya sampaikan

M : Oh iya bu, sebelum ibu menggunakan alat permainan *bowling* angka kemampuan anak kelompok A tentang angka seperti apa?

- NU : Kalau menurut saya sudah bisa, cuma ada beberapa anak yang masih perlu dikenalkan lagi. Mereka juga masih banyak yang bingung tentang lambang bilangan contohnya seperti angka 6 dan 9 itu kan hampir mirip jadi mereka masih bingung dan tadi juga waktu bermain masih ada yang salah memasukkan angka 6 dan 9
- M : Menurut ibu kekurangan dan kelebihan permainan *bowling* yang saya buat ini apa ?
- NU : Menurut saya kekurangannya tidak ada, sedangkan kelebihanannya sudah sangat bagus dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. anak-anak tadi juga sangat senang menggunakan permainan tersebut
- M : Apakah anak kelompok A sudah bisa berhitung 1-10 ?
- NU : Menurut saya belum semua bisa, tapi kalau untuk menyebutkan secara lisan mereka sudah banyak yang bisa dan hanya 1 atau 2 anak saja yang masih belum hafal. Sedangkan untuk lambang penulisan angkanya kebanyakan masih belum bisa dan beberapa saja yang sudah bisa menulis sendiri tanpa bantuan dari guru
- M : Media pembelajaran apa saja yang selama ini ibu gunakan dalam mengenalkan angka pada anak
- NU : Kalau saya biasanya dengan kartu angka atau flashcard, balok kendaraan yang bertuliskan angka, dan di kelas terdapat hiasan pohon angka.
- M : Ketika menggunakan alat permainan *bowling* angka bagaimana kemampuan anak-anak dalam mengenal angka
- NU : Alhamdulillah ketika bermain *bowling* anak-anak lebih semangat dan antusias, anak-anak juga menyimak dengan baik penjelasan yang saya sampaikan tentang aturan permainan tersebut. dan untuk kartu angka yang ada di permainan tersebut kan bisa dibongkar pasang ketika saya ambil dan jelaskan pada anak tentang angka, anak-anak sangat memperhatikan dengan baik dan merespon dengan cepat ketika saya tanya tentang angka yang tertulis di kartu angka dan bola
- M : Apa saja yang dilakukan oleh guru dalam membangun kemampuan anak tentang angka ?
- NU : Kita biasanya mengajak anak-anak bernyanyi lirik lagu sesuai tema yang kita pakai pada hari itu kadang dalam liriknya kita selipkan dengan angka, kita juga melakukan tanya jawab tentang hari sambil menghitungnya bersama-sama, memakai APE, dan lembar kerja siswa
- M : Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?

- NU : Suasana hati anak ketika akan berangkat sekolah itu sangat berpengaruh, misalnya tadi sebelum berangkat suasana hatinya sedang tidak baik itu sangat mempengaruhi semangat belajar anak, kadang ada juga yang cemberut terus dari awal sampai akhir pelajaran. Mau kita paksa juga tidak bisa nanti malah nangis jadi menunggu dia mau sendiri dan kadang juga kita harus memberi pendampingan lebih untuk membantu anak mengerjakan tugas
- M : Menurut ibu apa ada lagi selain itu ?
- NU : Cara mengajar kita juga sangat mempengaruhi ketertarikan anak terkait materi yang kita ajarkan. Jadi sebagai guru kita juga harus pandai dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk anak agar mereka lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran
- M : Apa saja hambatan yang dialami dalam mengenalkan angka pada anak ?
- NU : Kemampuan setiap anak itu berbeda-beda ada yang mudah dengan cepat menangkap pembelajaran ada juga yang lambat. Biasanya kalau disini setiap sore anak-anak ada yang diberi les tambahan oleh orang tua mereka tapi ada juga yang diajari sendiri oleh orang tuanya. Tapi kadang para orang tua lupa atau masih kurang dalam mengajarkan anak tentang lambang bilangan angka dan lebih fokus untuk mengajari anak membaca
- M : Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka ?
- NU : Anak belum hafal tentang lambang bilangan angka 1-10, kebanyakan dari mereka belum hafal tentang bentuk penulisan angka sehingga banyak dari mereka yang masih sulit membedakan bentuk angka yang hampir sama seperti angka 6 dan 9
- M : Terima Kasih atas kesediaan ibu untuk di wawancara, maaf merepotkan
- NU : Tidak apa-apa mbak saya juga senang bisa saling sharing ilmu
- M : Assalamualaikum
- NU : Waalaikumsalam

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Nisfa Ulya, S. Pd, I/NU Partisipan 2

**Usia** : 37 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara I, 31/01/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.NU.1	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bu ini tadi kitakan sudah menggunakan alat permainan <i>bowling</i> angka menurut ibu apakah alat permainan ini dapat membantu guru dalam mengajarkan anak tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Alhamdulillah sangat membantu sekali bagi kami, anak-anak juga bisa bermain sambil belajar mengenal lambang angka 1-10 tadi saya lihat juga anak-anak sangat senang menggunakan alat permainan tersebut</p>	<p>Guru memulai pembelajaran seperti biasa yaitu kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Pada kegiatan pembukaan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan memperkenalkan permainan yang akan dipakai, selanjutnya kegiatan inti guru memberi tugas kepada siswa berupa mewarnai bendera, setelah kegiatan inti tersebut guru menjelaskan kepada anak-anak</p>	<p>W.NU.1a W.NU.1b W.NU.1c</p>	<p>Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka</p>

	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah tadi ibu mengalami kesulitan ketika menjelaskan permainan ini kepada anak-anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Alhamdulillah tidak mbak, kebetulan ini kita kan dapat jadwal yang anaknya kalem-kalem jadi mereka tidak terlalu banyak tingkah dan mau mendengarkan dengan baik penjelasan yang sudah saya sampaikan</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu kekurangan dan kelebihan permainan <i>bowling</i> yang saya buat ini apa ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya kekurangannya tidak ada, sedangkan kelebihanannya sudah sangat bagus dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. anak-anak tadi juga sangat senang menggunakan permainan tersebut</p>	<p>cara bermain permainan <i>bowling</i> angka.</p> <p>Guru melepas kartu angka yang ada di kotak <i>bowling</i> angka dan menanyai satu persatu siswa terkait angka yang terdapat di bola dan kartu angka kemudian mencontohkan cara memasukkan bola ke lintasan <i>bowling</i>. Anak-anak memperhatikan dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang dilakukan oleh guru.</p> <p>Permainan <i>bowling</i> angka sudah sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak anak yaitu berpikir simbolik pada anak usia 3-4 tahun yaitu mengenal angka 1-10</p>		
--	--	--	--	--

W.NU.2	<p><b>Pertanyaan</b></p> <p>Sebelum ibu menggunakan alat permainan <i>bowling</i> angka kemampuan anak kelompok A tentang angka seperti apa?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya sudah bisa, cuma ada beberapa anak yang masih perlu dikenalkan lagi, mereka juga masih banyak yang bingung tentang lambang bilangan contohnya seperti angka 6 dan 9 itu kan hampir mirip jadi mereka masih bingung dan tadi juga waktu bermain masih ada yang salah memasukkan angka 6 dan 9</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah anak kelompok A sudah bisa berhitung 1-10 ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya belum semua bisa, tapi kalau untuk menyebutkan secara lisan mereka sudah banyak yang bisa dan</p>	<p>Sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka kemampuan kognitif anak sebatas pengucapan angka secara lisan dan penjumlahan benda seperti 1=1 benda konsep seperti itu kebanyakan anak-anak sudah mengerti.</p> <p>Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan untuk menulisnya. Dan untuk mengenali bentuk lambangnya anak-anak masih banyak yang bingung.</p> <p>Kelompok A ini terdiri dari AN, GA, RA, dan KA. Untuk GA dan AN mereka sudah bisa</p>	<p>W.NU.2a W.NU.2b W.NU.2c</p>	<p>Perkembangan kemampuan kognitif anak</p>
--------	---	--	--	---

	<p>hanya 1 atau 2 anak saja yang masih belum hafal. Sedangkan untuk lambang penulisan angkanya kebanyakan masih belum bisa dan beberapa saja yang sudah bisa menulis sendiri tanpa bantuan dari guru</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Ketika menggunakan alat permainan <i>bowling</i> angka bagaimana kemampuan anak-anak dalam mengenal angka</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Alhamdulillah ketika bermain <i>bowling</i> anak-anak lebih semangat dan antusias, anak-anak juga menyimak dengan baik penjelasan yang saya sampaikan tentang aturan permainan tersebut. dan untuk kartu angka yang ada di permainan tersebut kan bisa dibongkar pasang ketika saya ambil dan jelaskan pada anak tentang angka, anak-anak sangat memperhatikan dengan baik dan merespon dengan cepat ketika saya</p>	<p>mengenali bentuk lambang bilangan dan memasukkan bolanya pada lintasan yang tepat sedangkan RA dan KA itu masih bingung terkait bentuk lambang bilangan angka 6 dan 9 karena bentuknya hampir sama, dan untuk RA masih banyak bola yang masuk lintasan yang salah karena dia belum hafal bentuk lambang bilangan 1-10 sehingga masih perlu dilatih dan dikenalkan secara rutin</p>		
--	--	---	--	--

	tanya tentang angka yang tertulis di kartu angka dan bola			
W.NU.3	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja yang dilakukan oleh guru dalam membangun kemampuan anak tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kita biasanya mengajak anak-anak bernyanyi lirik lagu sesuai tema yang kita pakai pada hari itu kadang dalam liriknya kita selipkan dengan angka, kita juga melakukan tanya jawab tentang hari sambil menghitungnya bersama-sama, memakai APE, dan lembar kerja siswa</p>	<p>Saat memulai sebuah pembelajaran guru menyusun rencana pembelajaran yang akan digunakan pada hari itu, sehingga kegiatan yang akan dilakukan dapat tersusun dengan rapi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Segala sesuatu yang menjadi sarana atau alat harus dipersiapkan dengan matang seperti alat-alat tulis siswa, media pembelajaran, lagu-lagu yang akan dipakai untuk mengajar sesuai tema yang dipakai dll. guru mengajak anak untuk bernyanyi tentang hari hari, rukun iman, dan bulan yang pada setiap lirik lagunya terdapat angka-angka</p>	W.NU.3a	Cara yang biasa dipakai guru

W.NU.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Media pembelajaran apa saja yang selama ini ibu gunakan dalam mengenalkan angka pada anak</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau saya biasanya menggunakan kartu angka atau flashcard, balok kendaraan yang bertuliskan angka, dan di kelas terdapat hiasan pohon angka</p>	<p>Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka</p>	W.NU.4a	Media yang digunakan guru
W.NU.5	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Suasana hati anak ketika akan berangkat sekolah itu sangat berpengaruh, misalnya tadi sebelum berangkat suasana hatinya sedang tidak baik itu sangat mempengaruhi semangat belajar anak, kadang ada juga yang cemberut terus dari awal sampai akhir pelajaran. Mau kita paksa juga tidak bisa nanti malah nangis jadi</p>	<p>Anak-anak sangat tertarik mengikuti pelajaran guru menggunakan cara mengajar yang tepat sesuai dengan kondisi siswa saat di kelas dan menggunakan alat atau media peraga sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik serta membuat rasa ingin tahu meningkat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran</p>	W.NU.5a	Minat Belajar siswa

	<p>menunggu dia mau sendiri dan kadang juga kita harus memberi pendampingan lebih untuk membantu anak mengerjakan tugas</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu apa ada lagi selain itu ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Cara mengajar kita juga sangat mempengaruhi ketertarikan anak terkait materi yang kita ajarkan. Jadi sebagai guru kita juga harus pandai dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk anak agar mereka lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran</p>			
W.NU.6	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hambatan yang dialami dalam mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kemampuan setiap anak itu berbeda-beda ada yang mudah dengan cepat menangkap pembelajaran ada juga</p>	<p>Kendala yang dialami oleh guru ketika mengajar yaitu setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga cara penanganannya juga berbeda, sehingga guru harus memberi pendampingan yang ekstra</p>	<p>W.NU.6a</p> <p>W.NU.6b</p>	<p>Hambatan yang dialami guru</p>

	<p>yang lambat. Biasanya kalau disini setiap sore anak-anak ada yang diberi les tambahan oleh orang tua mereka tapi ada juga yang diajari sendiri oleh orang tuanya. Tapi kadang para orang tua lupa atau masih kurang dalam mengajarkan anak tentang lambang bilangan angka dan lebih fokus untuk mengajari anak membaca</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka?</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Anak belum hafal tentang lambang bilangan angka 1-10, kebanyakan dari mereka belum hafal tentang bentuk penulisan angka sehingga banyak dari mereka yang masih sulit membedakan bentuk angka yang hampir sama seperti angka 6 dan 9</p>	<p>pada anak-anak yang sama sekali belum mengenal angka.</p> <p>Masih ada beberapa anak yang belum terbiasa dan paham tentang bentuk dan penulisan lambang bilangan angka 1-10, anak-anak juga masih belum bisa membedakan angka yang memiliki penulisan yang hampir sama seperti 6 dan 9</p>		
--	---	---	--	--

**PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS**

**Nama** : Nisfa Ulya, S. Pd, I/NU Partisipan 2

**Usia** : 37 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara I, 31/01/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.NU.2a, 2b, 2c	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kemampuan kognitif
W.NU.1a, 1b, 1c, 5a	Guru mencontohkan cara bermain dan anak-anak mengikutinya	Aturan permainan	Permainan <i>bowling</i> angka
W.NU.6a, 6b	Anak-anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda	Kecerdasan	Kendala yang dialami guru
W.NU.3a, 4a	Guru menggunakan metode bernyanyi dan media pembelajaran yang menarik	Metode pembelajaran	Pembelajaran

## WAWANCARA II

**Nama/ Inisial** : Sa'diyah, S.Pd / SD  
**Sebagai** : Guru Kelas  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 37 Tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 03 Februari 2021  
**Waktu/Tempat** : 09.30-10.30/Kelas Sentra Peran  
**Tujuan** : Penggalian Data dan Partisipan 3  
**Keterangan** : M (Peneliti), Par3 (Partisipan=S)  
**Kode wawancara** : Wawancara II, 03/02/21

M : Assalamualaikum bu, boleh minta waktunya sebentar ?

SD : Waalaikumsalam iya mbak, ada keperluan apa ?

M : Bu saya ingin wawancara sebentar terkait penggunaan *bowling* angka yang tadi ?

SD : Oh iya silahkan

M : Apakah permainan *bowling* angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka pada anak ?

SD : Menurut saya ini sangat membantu, soalnya kebetulan sekali media disini kebanyakan anak-anak sudah sering pakai, jadi ketika pakai *bowling* angka anak-anak sangat tertarik dan bersemangat karena melihat mainan tersebut sehingga saat pelajaran mereka sangat bersemangat untuk mendengarkan dan menyimak penjelasan saya

M : Sebelum ini media apa saja yang digunakan guru untuk mengenalkan angka pada anak ?

SD : Kita mempunyai balok angka yang bermacam-macam bentuk mbak, ada yang seperti pancingan balok angka, kalkulator sempoa dan lainnya. Kita sering bermain mencocokkan angka di buku LKS anak-anak juga banyak latihan-latihan untuk mencocokkan angka

M : Apa saja yang biasa dilakukan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak-anak ?

- SD : Agar anak-anak tidak bosan saya biasanya mengajak mereka bermain sambil belajar. Di kelas kita terdapat banyak hiasan, kadang saya meminta anak untuk menghitung bersama-sama misal “bentuk segitiga itu ada berapa anak-anak ?” anak-anak jawab 5 bu. Kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar kita untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak, kadang juga keluar kelas terus saya tanya “bunganya ada berapa anak-anak ada yang jawab 4”
- M : Ketika menggunakan alat permainan *bowling* angka bagaimana kemampuan anak-anak dalam mengenal angka ?
- SD : Mereka lebih mudah menerima materi yang saya berikan. Mereka juga belajar sabar menunggu giliran untuk bermain, ada juga yang membantu temannya untuk mengambil bola, ada juga yang membantu temannya yang masih bingung memasukkan bola karena terdapat beberapa angka yang bentuknya hampir sama dan anak-anak masih banyak yang belum hafal dengan bentuk lambang bilangan angka
- M : Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dari permainan *bowling* angka ini?
- SD : Kalau kekurangan bagi saya tidak ada
- M : Kalau kelebihan menurut ibu ?
- SD : Kelebihannya ini bahannya mudah didapatkan jadi sewaktu kalau mau membuat yang seperti ini kita bisa langsung cari. Dan permainannya juga mudah jadi anak-anak bisa langsung praktek dan mencocokkan angka sehingga anak-anak lebih familiar lagi dengan bentuk bilangan angka 1-10
- M : Menurut ibu apakah semua siswa kelompok A1 sudah bisa berhitung angka 1-10 ?
- SD : Menurut saya kalau menghitung jumlah bendanya misal menghitung jumlah bola itu anak-anak sudah bisa, terus menyebutkan angka 1-10 itu anak-anak juga kebanyakan sudah bisa semua. Tapi kalau menghafal bentuk tulisannya itu belum semuanya bisa ada beberapa yang masih bingung soalnya bentuknya hampir sama, beberapa juga ada yang sudah bisa menuliskan angka dengan baik dan lancar tanpa bantuan dari tapi ada juga yang masih harus dibimbing
- M : Sebelum menggunakan permainan *bowling* angka, bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ?
- SD : Mereka kebanyakan masih bingung mengenai lambang bilangan, jadi masih perlu banyak latihan lagi supaya benar-benar hafal dan mampu menulis serta membedakan masing-masing bentuk angka

- M : Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar mengenal angka ?
- SD : Media pembelajaran, kadang kalau kita hanya mengajak anak-anak bernyanyi mereka cepat bosan. Mereka lebih suka kegiatan yang banyak gerak seperti tadi saat bermain *bowling* angka. Hiasan yang ada di media itu juga bisa menarik minat anak-anak, kemarin *bowling* angkanya kan banyak gambar angka yang lucu-lucu jadi anak itu sangat penasaran dan bersemangat untuk segera memainkannya.
- M : Apa saja hambatan yang dialami oleh guru ketika mengajarkan anak tentang angka ?
- SD : Kekurangan media pembelajaran, ini masih menjadi PR kita untuk terus berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak, dengan media permainan *bowling* angka saya harap para guru bisa terinspirasi untuk membuat media pembelajaran tentang angka. Dan anak kurang konsentrasi itu juga menjadi faktor penghambat kita dalam mengajar karena anak-anak tidak mau memperhatikan
- M : Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang mengenal angka ?
- SD : Anak-anak belum terbiasa dengan bentuk-bentuk bilangan angka, sehingga masih banyak anak yang bingung dan belum bisa membedakan bilangan yang bentuknya hampir sama seperti angka 6 dan 9. Orang tua juga harus terus melatih anak-anak ketika di rumah agar ketika di sekolah anak-anak tinggal melancarkan saja
- M : Terimakasih bu atas ilmunya, maaf sudah menyita waktu ibu
- SD : Sama-sama mbak, tidak apa-apa tidak usah sungkan
- M : Iya bu terimakasih, Assalamualaikum
- SD : Waalaikumsalam

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Sa'diyah, S.Pd/SD Partisipan 3

**Usia** : 37 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara II, 03/02/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.SD.1	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah permainan <i>bowling</i> angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya ini sangat membantu, soalnya kebetulan sekali media disini kebanyakan anak-anak sudah sering pakai, jadi ketika pakai <i>bowling</i> angka anak-anak sangat tertarik dan bersemangat karena melihat mainan tersebut sehingga saat pelajaran mereka sangat bersemangat untuk</p>	<p>Permainan <i>bowling</i> angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka kepada anak. kartu angka dapat dibongkar pasang sehingga dapat ditunjukkan kepada anak-anak macam-macam bentuk lambang bilangan yang tertulis di sana dan nanti anak-anak mencocokkan bola dengan kartu angka melalui lintasan yang disediakan di dalam kotak. Anak-anak sangat</p>	<p>W.SD.1a W.SD.1b</p>	<p>Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka</p>

	<p>mendengarkan dan menyimak penjelasan saya</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dari permainan <i>bowling</i> angka ini?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau kekurangan bagi saya tidak ada</p> <p>Kelebihannya ini bahannya mudah didapatkan jadi sewaktu kalau mau membuat yang seperti ini kita bisa langsung cari. Dan permainannya juga mudah jadi anak-anak bisa langsung praktek dan mencocokkan angka sehingga anak-anak lebih familiar lagi dengan bentuk bilangan angka 1-10</p>	<p>bersemangat untuk memainkan permainan tersebut</p> <p>Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat <i>bowling</i> angka mudah didapatkan dan harganya terjangkau. Cara memainkannya juga mudah anak-anak tinggal mencocokkan angka yang sudah tertera.</p>		
W.SD.2	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Ketika menggunakan alat permainan <i>bowling</i> angka bagaimana kemampuan anak-anak dalam mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>	<p>Saat bermainan anak-anak sabar menunggu giliran dan duduk rapi di samping temannya yang sedang bermain, anak-anak juga saling membantu mengumpulkan bola yang sudah selesai untuk dimainkan. Dikelas ini ada RH, SB, RK,</p>	<p>W.SD.2a</p> <p>W.SD.2b</p> <p>W.SD.2c</p>	<p>Perkembangan kemampuan kognitif anak</p>

	<p>Mereka lebih mudah menerima materi yang saya berikan. Mereka juga belajar sabar menunggu giliran untuk bermain, ada juga yang membantu temannya untuk mengambil bola, ada juga yang membantu temannya yang masih bingung memasukkan bola karena terdapat beberapa angka yang bentuknya hampir sama dan anak-anak masih banyak yang belum hafal dengan bentuk lambang bilangan angka</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu apakah semua siswa kelompok A1 sudah bisa berhitung angka 1-10 ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya kalau menghitung jumlah bendanya misal menghitung jumlah bola itu anak-anak sudah bisa, terus menyebutkan angka 1-10 itu anak-anak juga kebanyakan sudah bisa semua. Tapi kalau menghafal bentuk tulisannya itu belum semuanya bisa ada beberapa yang masih bingung soalnya</p>	<p>IH, AI dan PS. Kebanyakan dari mereka sudah bisa mencocokkan angka dengan benar. hanya SB dan RK saja yang masih belum bisa membedakan angka 6 dan 9.</p> <p>Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan untuk menulisnya. Dan untuk mengenali bentuk lambangnya anak-anak masih banyak yang bingung dan belum bisa membedakan karena lambangnya bilangannya hampir sama. Beberapa anak-anak juga sudah bisa menuliskan sendiri lambang</p>		
--	---	--	--	--

	<p>bentuknya hampir sama, beberapa juga ada yang sudah bisa menuliskan angka dengan baik dan lancar tanpa bantuan dari tapi ada juga yang masih harus dibimbing</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka, bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Mereka kebanyakan masih bingung mengenai lambang bilangan, jadi masih perlu banyak latihan lagi supaya benar-benar hafal dan mampu menulis serta membedakan masing-masing bentuk angka</p>	<p>bilangannya tanpa bantuan dari guru</p> <p>Sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka kemampuan kognitif anak sebatas pengucapan angka secara lisan dan penjumlahan benda seperti 1=1 benda konsep seperti itu kebanyakan anak-anak sudah mengerti. Sehingga masih perlu banyak inovasi media pembelajaran untuk membantu anak menghafal bentuk lambang bilangan</p>		
W.SD.3	<p><b>Pertanyaan:</b> Apa saja yang biasa dilakukan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak-anak ?</p>	<p>Guru ketika sedang melakukan pembelajaran biasanya menyiapkan lagu-lagu atau tepuk-tepuk yang didalamnya</p>	W.SD.3a	<p>Cara yang biasa dipakai guru</p>

	<p><b>Jawaban:</b></p> <p>Agar anak-anak tidak bosan saya biasanya mengajak mereka bermain sambil belajar. Di kelas kita terdapat banyak hiasan, kadang saya meminta anak untuk menghitung bersama-sama misal “bentuk segitiga itu ada berapa anak-anak ?” anak-anak jawab 5 bu. kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar kita untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak, kadang juga keluar kelas terus saya tanya “bunganya ada berapa anak-anak ada yang jawab 4”</p>	<p>mengandung unsur pembelajaran angka, seperti menghitung jumlah teman yang sudah hadir, bernyanyi sambil menghitung hari dan bulan, dan guru melakukan tanya jawab terkait hari dan tanggal saat ini. Menghitung benda-benda yang ada disekitar, saat anak-anak tema pembelajarannya pekerjaan guru bertanya siapa saja yang orang tuanya bekerja sebagai nelayan kemudian anak-anak menjawab dan yang lain menghitung jumlah anak yang mengangkat tangan</p>		
W.SD.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Sebelum ini media apa saja yang digunakan guru untuk mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kita mempunyai balok angka yang bermacam-macam bentuk mbak, ada yang seperti pancingan balok angka,</p>	<p>Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka</p>	W.SD.4a	Media yang digunakan guru

	kalkulator sempoa dan lainnya. Kita sering bermain mencocokkan angka di buku LKS anak-anak juga banyak latihan-latihan untuk mencocokkan angka			
W.SD.5	<p><b>Pertanyaan</b></p> <p>Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Media pembelajaran, kadang kalau kita hanya mengajak anak-anak bernyanyi mereka cepat bosan. Mereka lebih suka kegiatan yang banyak gerak seperti tadi saat bermain <i>bowling</i> angka. Hiasan yang ada di media itu juga bisa menarik minat anak-anak, kemarin <i>bowling</i> angkanya kan banyak gambar angka yang lucu-lucu jadi anak itu sangat penasaran dan bersemangat untuk segera memainkannya.</p>	Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan pernak-pernik yang ada dalam permainan tersebut sehingga anak-anak ketika melihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menarik perhatiannya untuk mengikuti serta mendengarkan pembelajaran dengan baik	W.SD.5a	Minat Belajar Anak
W.SD.6	<b>Pertanyaan:</b> Apa saja hambatan yang dialami oleh guru ketika mengajarkan anak tentang angka ?	Kurangnya media pembelajaran untuk mengenalkan angka kepada	W.SD.6a W.SD.6b	Hambatan yang dialami oleh guru

	<p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kekurangan media pembelajaran, ini masih menjadi PR kita untuk terus berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak, dengan media permainan <i>bowling</i> angka saya harap para guru bisa terinspirasi untuk membuat media pembelajaran tentang angka. Dan anak kurang konsentrasi itu juga menjadi faktor penghambat kita dalam mengajar karena anak-anak tidak mau memperhatikan</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak-anak belum terbiasa dengan bentuk-bentuk bilangan angka, sehingga masih banyak anak yang bingung dan belum bisa membedakan bilangan yang bentuknya hampir sama</p>	<p>anak dan keadaan anak-anak ketika diajar kurang memperhatikan dan tidak mendengarkan guru dengan baik sehingga ada anak yang lambat dalam menyelesaikan tugas karena tidak fokus untuk mengerjakan dan ketika mendengarkan instruksi dari guru</p> <p>Anak-anak belum terbiasa dengan bentuk-bentuk angka yang ditunjukkan oleh guru, sehingga banyak anak yang masih bingung dengan bentuk lambang bilangan yang memiliki bentuk hampir sama. Perlunya kerja sama antara orang tua dan guru ketika mengenalkan angka pada anak, sehingga ketika di sekolah dapat mempermudah guru dalam mengajarkan anak-anak.</p>		
--	---	--	--	--

	seperti angka 6 dan 9. Orang tua juga harus terus melatih anak-anak ketika di rumah agar ketika di sekolah anak-anak tinggal melancarkan saja			
--	---	--	--	--

**PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS**

**Nama** : Sa'diyah, S.Pd/SD Partisipan 3

**Usia** : 37 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara II, 03/02/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.SD.2a, 2b, 2c, 6b	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kemampuan kognitif
W.SD.1a, 1b	Anak mencocokkan bola sesuai dengan yang dicontohkan guru	Aturan permainan	Permainan <i>bowling</i> angka
W.SD.6a, 6b	Anak-anak belum menguasai materi dan keterbatasan media pembelajaran	Media pembelajaran	Kendala yang dialami guru

W.SD.3a, 4a, 5a	Guru menyiapkan strategi pembelajaran yang menarik untuk anak-anak	Strategi pembelajaran	Pembelajaran
-----------------	--	-----------------------	--------------

### WAWANCARA III

**Nama/ Inisial** : Titimmatun Najah, S.Pd.I / TN  
**Sebagai** : Guru Kelas  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 34 Tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Minggu, 07 Februari 2021  
**Waktu/Tempat** : 09.30-10.30/Kelas Sentra Persiapan  
**Tujuan** : Penggalian Data dan Partisipan 4  
**Keterangan** : M (Peneliti), Par4 (Partisipan=TN)  
**Kode wawancara** : Wawancara III, 07/02/21

M : Assalamualaikum bu Titim

TN : Waalaikumsalam, ada apa mbak

M : Bu saya ingin wawancara ibu terkait penggunaan permainan *bowling* tadi?

TN : Oh iya silahkan

M : Apakah permainan ini dapat mempermudah guru dalam mengajarkan angka kepada anak ?

TN : Sangat membantu sekali, permainan nya juga mudah sekali digunakan. Kartu angkanya juga fleksibel bisa di ganti-ganti sehingga nanti ketika menggunakannya bisa diacak dan anak-anak juga bisa menghafal bentuk-bentuk angka

M : Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dalam permainan ini apa ?

TN : Kalau menurut saya sudah bagus, permainan nya juga mudah dimainkan oleh anak-anak. Bolanya juga banyak jadi anak-anak bisa belajar saling berbagi dengan temannya dan saling membantu untuk mengumpulkan bola setelah permainannya selesai

M : Apakah di kelompok A1 semua muridnya sudah bisa berhitung angka 1 sampai 10 ?

TN : Menurut saya kalau sekedar melafalkan secara lisan rata-rata kebanyakan anak sudah lancar, tapi kalau menghafal bentuk tulisan angka masih banyak yang belum bisa sehingga perlu dilatih dan didampingi. Untuk bentuk angka 1-5 kebanyakan dari anak-anak sudah pada hafal tapi kalau untuk angka 6-

10 anak-anak masih banyak yang bingung karena angka-angkanya memiliki bentuk yang mirip. Anak-anak juga kebanyakan sudah bisa menghitung jumlah benda misalnya ada pertanyaan ini pensilnya ada berapa anak-anak mereka jawab ada 2, kalau seperti itu kebanyakan sudah paham dan bisa

M : Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan *bowling* ?

TN : Ketika tadi mainannya sudah ditaruh kelas anak-anak sudah mulai tertarik dengan melihat-lihat, menyentuh dan lainnya. Ketika saya menjelaskan cara bermain *bowling* angka kepada mereka kebanyakan anak sudah tidak sabar untuk memainkannya tapi mereka juga memberi respon yang sangat baik dan semangat ketika ketika saya bertanya tentang angka yang ada di kartu dan bola *bowling*. banyak anak yang sudah bisa memasukkan bola dengan benar dan cocok dengan kartu angka, dan kebetulan anak-anak yang di kelompok ini sudah lumayan hafal bentuk-bentuk lambang bilangan

M : Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk membangun kemampuan anak tentang angka ?

TN : Di tahap usia mereka ini cara berpikirnya masih dalam tahap konkrit jadi kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitar mereka dan yang paling dekat dengan mereka contohnya menghitung jumlah teman-teman yang hadir hari ini, menghitung hari dan lainnya

M : Bu sebelum menggunakan permainan *bowling* kemampuan berhitung anak kelompok A1 seperti apa?

TN : Anak-anak sudah bisa hanya saja masih perlu latihan dan pemahaman secara terus menerus. Dengan menggunakan permainan *bowling* angka yang kemarin sedikitnya bisa membantu kami dalam memberi pemahaman lebih pada anak-anak

M : Sebelumnya media apa saja dipakai oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak-anak

TN : Balok angka, media itu punya banyak variasi bentuk ada yang bentuknya piramida, ada yang seperti kalkulator sempoa, kotak-kotak dan lainnya

M : Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?

TN : Menurut saya yang bisa membuat anak tertarik itu metode yang dipakai oleh guru dalam mengajar siswa, kalau saya biasanya mengajar dengan metode bernyanyi sambil membuat gerakan tidak hanya tepuk tangan saja, kalau lucu biasanya anak-anak itu senang menirukan dan lebih semangat lagi

- M : Apa saja hambatan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan angka pada anak ?
- TN : Ketika di dalam kelas anak kurang fokus, dikarenakan anak-anak bermain dengan temannya seperti lari-larian dan lainnya. sehingga mereka tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. Kalau saat ini mengaturnya lebih mudah karena siswa yang hendak mengikuti kelas dibatasi yang sebelumnya 15 anak per kelas menjadi 5 anak per kelas dan masuknya seminggu 2 kali, sehingga pembelajarannya bisa lebih interaktif dan bisa lebih dekat dengan siswa
- M : Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka yang diberikan oleh guru ?
- TN : Tidak menggunakan media atau alat peraga ketika mengajarkan sesuatu kepada anak. Ketika anak-anak belum mengenal materi yang akan kita berikan mereka akan bingung karena belum pernah melihat benda yang kita jelaskan. Contohnya seperti tadi masih banyak anak yang bingung tentang penulisan angka 6 dan 9 maka kita tunjukkan langsung perbedaannya dengan menggunakan kartu angka dan bola *bowling* mereka jadi sedikit mengerti dan tidak bingung lagi
- M : Terimakasih banyak bu atas penjelasannya
- TN : Iya mbak sama-sama, ada lagi yang perlu ditanyakan
- M : Sudah cukup bu, Assalamualaikum
- TN : Waalaikumsalam

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Titimmatun Najah, S.Pd.I/TN Partisipan 4

**Usia** : 34 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 07/02/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.TN.1	<p><b>Pertanyaan</b></p> <p>Apakah permainan ini dapat mempermudah guru dalam mengajarkan angka kepada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Sangat membantu sekali, permainan nya juga mudah sekali digunakan. Kartu angkanya juga fleksibel bisa di ganti-ganti sehingga nanti ketika menggunakannya bisa diacak dan anak-anak juga bisa menghafal bentuk-bentuk angka</p>	<p>Permainan <i>bowling</i> angka mempermudah guru dalam mengenalkan angka kepada anak. Kartu angka dapat dibongkar pasang sehingga dapat ditunjukkan kepada anak-anak macam-macam bentuk lambang bilangan yang tertulis di sana dan nanti anak-anak mencocokkan bola dengan kartu angka melalui lintasan yang disediakan di dalam kotak. Anak-anak sangat bersemangat untuk memainkan permainan tersebut.</p>	<p>W.TN.1a W.TN.1b</p>	<p>Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka</p>

	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dalam permainan ini apa ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya sudah bagus, permainan nya juga mudah dimainkan oleh anak-anak. Bolanya juga banyak jadi anak-anak bisa belajar saling berbagi dengan temannya dan saling membantu untuk mengumpulkan bola setelah permainannya selesai</p>	<p>pembelajaran juga berjalan dengan sangat baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru, materi yang dibawakan oleh juga lebih mudah dipahami oleh anak-anak</p> <p>Permainan <i>bowling</i> angka mudah digunakan oleh guru dan siswa, anak-anak banyak belajar tentang sabar menunggu giliran bermain, saling tolong menolong ketika mengumpulkan bola. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat permainan <i>bowling</i> angka sangat mudah dijumpai dan harganya terjangkau. Hanya saja karena bahan bakunya terbuat dari kertas karton permainannya tidak bisa tahan lama, tapi masih sangat</p>		
--	--	--	--	--

		kokoh untuk digunakan beberapa kali		
W.TN.2	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bu sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> kemampuan berhitung anak kelompok A1 seperti apa?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak-anak sudah bisa hanya saja masih perlu latihan dan pemahaman secara terus menerus. Dengan menggunakan permainan <i>bowling</i> angka yang kemarin sedikitnya bisa membantu kami dalam memberi pemahaman lebih pada anak-anak</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan <i>bowling</i> ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Ketika tadi mainannya sudah ditaruh kelas anak-anak sudah mulai tertarik dengan melihat-lihat, menyentuh dan</p>	<p>Sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka kemampuan kognitif anak sebatas pengucapan angka secara lisan dan penjumlahan benda seperti 1=1 benda konsep seperti itu kebanyakan anak-anak sudah mengerti. Sehingga masih perlu banyak inovasi media pembelajaran untuk membantu anak menghafal bentuk lambang bilangan</p> <p>Ketika guru mengenalkan permainan <i>bowling</i> angka kepada anak-anak, mereka menyambutnya dengan penuh antusias, semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak-anak mendengarkan instruksi dan penjelasan yang diberikan</p>	<p>W.TN.2a</p> <p>W.TN.2b</p> <p>W.TN.2c</p>	<p>Perkembangan kemampuan kognitif anak</p>

	<p>lainnya. Ketika saya menjelaskan cara bermain <i>bowling</i> angka kepada mereka kebanyakan anak sudah tidak sabar untuk memainkannya tapi mereka juga memberi respon yang sangat baik dan semangat ketika ketika saya bertanya tentang angka yang ada di kartu dan bola <i>bowling</i>. banyak anak yang sudah bisa memasukkan bola dengan benar dan cocok dengan kartu angka, dan kebetulan anak-anak yang di kelompok ini sudah lumayan hafal bentuk-bentuk lambang bilangan</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah di kelompok A1 semua muridnya sudah bisa berhitung angka 1 sampai 10 ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya kalau sekedar melafalkan secara lisan rata-rata kebanyakan anak sudah lancar, tapi kalau menghafal bentuk tulisan angka masih banyak yang belum bisa sehingga perlu dilatih dan didampingi. Untuk bentuk angka 1-</p>	<p>oleh guru dengan baik. Saat anak-anak memainkan permainan <i>bowling</i> angka kebanyakan sudah bisa mencocokkan angkanya dengan benar dan hafal bentuk dari lambang bilangannya. Kebetulan untuk kelompok ini terdapat 6 orang anak yaitu MA, DN, HN, AIS, AA, dan FK. Dari 6 anak tersebut empat diantara mereka kemampuan berhitung dan mengenal lambang sudah sangat baik dan mampu memasukkan bola dengan benar, sedangkan sakha masih perlu bimbingan dan arahan dari guru karena masih belum bisa mengenali bentuk lambangnya, dan fahmi tidak mau bermain karena suasana hatinya sedang tidak baik.</p> <p>Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa</p>		
--	--	---	--	--

	<p>5 kebanyakan dari anak-anak sudah pada hafal tapi kalau untuk angka 6-10 anak-anak masih banyak yang bingung karena angka-angkanya memiliki bentuk yang mirip. Anak-anak juga kebanyakan sudah bisa menghitung jumlah benda misalnya ada pertanyaan ini pensilnya ada berapa anak-anak mereka jawab ada 2, kalau seperti itu kebanyakan sudah paham dan bisa</p>	<p>berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan untuk menulisnya. Dan untuk mengenali bentuk lambangnya anak-anak masih banyak yang bingung dan belum bisa membedakan karena lambangnya bilangannya hampir sama. Beberapa anak-anak juga sudah bisa menuliskan sendiri lambang bilangannya tanpa bantuan dari guru. Dan masih ada juga anak yang masih harus dituntun dan didampingi ketika akan menulis atau mencocokkan angka</p>		
W.TN.3	<p><b>Pertanyaan:</b>Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk membangun kemampuan anak tentang angka ?</p>	<p>Anak-anak belajar melalui segala sesuatu yang ada disekitar mereka dalam memahami konsep bilangan</p>	W.TN.3a	<p>Cara yang biasa dipakai guru</p>

	<p><b>Jawaban:</b></p> <p>Di tahap usia mereka ini cara berpikirnya masih dalam tahap konkrit jadi kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitar mereka dan yang paling dekat dengan mereka contohnya menghitung jumlah teman-teman yang hadir hari ini, menghitung hari dan lainnya</p>	seperti menghitung hari, mengerti tanggal, mengerti bulan, dan mengerti hitungan jumlah suatu benda yang mereka punya atau temui		
W.TN.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Sebelumnya media apa saja dipakai oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak-anak</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Balok angka, media itu punya banyak variasi bentuk ada yang bentuknya piramida, ada yang seperti kalkulator sempoa, kotak-kotak dan lainnya</p>	Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka	W.TN.4a	Media yang digunakan guru
W.TN.5	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?</p>	Metode pembelajaran yang diberikan guru menjadi faktor terpenting dalam menarik minat siswa. Saat mengajar guru menggunakan metode	W.TN.5a	Minat Belajar Anak

	<p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya yang bisa membuat anak tertarik itu metode yang dipakai oleh guru dalam mengajar siswa, kalau saya biasanya mengajar dengan metode bernyanyi sambil membuat gerakan tidak hanya tepuk tangan saja, kalau lucu biasanya anak-anak itu senang menirukan dan lebih semangat lagi</p>	<p>bernyanyi dan menari sehingga anak-anak semangat untuk mendengarkan dan menirukan gerakan yang dilakukan oleh guru</p>		
W.TN.6	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hambatan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Ketika di dalam kelas anak kurang fokus, dikarenakan anak-anak bermain dengan temannya seperti lari-larian dan lainnya. sehingga mereka tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. Kalau saat ini mengaturnya lebih mudah karena siswa yang hendak mengikuti kelas dibatasi yang sebelumnya 15 anak per kelas</p>	<p>Kondisi siswa dan suasana hati siswa ketika akan mengikuti pembelajaran, anak-anak sangat aktif dan tidak mau duduk diam ketika pembelajaran sedang berlangsung karena terlalu bersemangat, dan itu juga disebabkan karena anak-anak sudah lama tidak masuk sekolah seperti dulu, sekarang anak-anak hanya masuk seminggu dua kali. Sehingga kalau masuk sekolah mereka</p>	<p>W.TN.6a W.TN.6b</p>	<p>Hambatan yang dialami oleh guru</p>

	<p>menjadi 5 anak per kelas dan masuknya seminggu 2 kali, sehingga pembelajarannya bisa lebih interaktif dan bisa lebih dekat dengan siswa</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka yang diberikan oleh guru ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Tidak menggunakan media atau alat peraga ketika mengajarkan sesuatu kepada anak. Ketika anak-anak belum mengenal materi yang akan kita berikan mereka akan bingung karena belum pernah melihat benda yang kita jelaskan. Contohnya seperti tadi masih banyak anak yang bingung tentang penulisan angka 6 dan 9 maka kita tunjukkan langsung perbedaannya dengan menggunakan kartu angka dan bola <i>bowling</i> mereka jadi sedikit mengerti dan tidak bingung lagi</p>	<p>sangat antusias dan tidak mau duduk dengan tenang.</p> <p>Ketika guru dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Dan masih kurangnya media media pembelajaran tentang angka, sehingga guru perlu berinovasi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru yaitu pada lembar kerja siswa biasanya ditambahi dengan pola-pola angka.</p>		
--	---	--	--	--

**PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS**

**Nama** : Titimmatun Najah, S.Pd.I/TN Partisipan 4

**Usia** : 34 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara III, 07/02/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.TN.2a, 2b, 2c	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kognitif anak
W.TN.1a, 1b, 2b	Materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik dan anak-anak dapat melakukan permainan dengan baik dan tepat	Aturan permainan	Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka
W.TN.5a, 6a, 6b	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.	Metode pembelajaran	Pembelajaran

### WAWANCARA IV

**Nama/ Inisial** : Rohimah/R  
**Sebagai** : Wali Kelas A  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 61 Tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 10 Februari 2021  
**Waktu/Tempat** : 09.30-10.30/Kelas Seni dan Kreatifitas  
**Tujuan** : Penggalian Data dan Partisipan 5  
**Keterangan** : M (Peneliti), Par5 (Partisipan=R)  
**Kode wawancara** : Wawancara IV, 10/02/21

M : Assalamualaikum bu

R : Waalaikumsalam

M : Bu saya ingin wawancara terkait penggunaan permainan *bowling* angka yang tadi

R : Silahkan mbak

M : Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan *bowling* angka ?

R : Anak-anak sangat antusias mereka tidak sabar untuk segera memainkan permainan itu. Mereka juga mengamati dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang saya berikan dan mereka sangat bersemangat untuk menebak angka yang tertulis di bola dan kartu angka

M : Apakah alat ini dapat mempermudah guru untuk mengajarkan angka kepada anak-anak ?

R : Menurut saya sangat membantu sekali, permainannya sangat mudah diaplikasikan dan anak-anak juga mudah memainkannya

M : Apakah anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung angka 1-10 ?

R : Belum semua bisa, masih banyak yang harus diberi latihan secara rutin agar mereka hafal secara lisan dan tulisannya. Tapi beberapa juga ada yang sudah bisa menulis angka tanpa harus dibantu oleh guru. Kebanyakan dari mereka kalau diberi tulisan angka 1-10, mereka lebih hafal bentuk angka 1-5 tapi untuk yang angka 6-10 rata-rata anak masih bingung soalnya

bentuknya hampir sama dan bentuknya juga berkelok-kelok jadi kalau menulis itu masih kesulitan

M : Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan *bowling* angka ?

R : Kalau menurut saya sudah sangat bagus, kekurangannya mungkin tantangannya bisa ditambah lagi dan ada beberapa penulisan angka yang di bola masih kurang jelas, sebaiknya ditambah lagi tintanya agar angkanya bisa lebih jelas lagi

M : Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk membangun kemampuan anak dalam mengenal angka ?

R : Biasanya kita menggunakan gambar-gambar angka kemudian anak diminta untuk menirukan, mewarnai gambar angka, menghubungkan garis-garis atau menebali pola angka, dan menghitung benda-benda yang ada disekitar. Biasanya kalau di LKS misalnya anak-anak menggambar kita juga meminta anak-anak menghitung karakter yang ada di dalam gambar tersebut. kita selalu selipkan pembelajaran tentang angka agar anak-anak terbiasa tentang pelafalan dan bentuk dari angka tersebut

M : Sebelum menggunakan permainan *bowling* angka bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ?

R : Anak-anak sudah bisa hanya saja masih sering lupa sehingga harus diajarkan secara terus menerus, anak-anak sudah bisa kalau menyebutkan angka 1-10, tapi kalau mengenali bentuk lambangnya kadang masih bingung apalagi kalau bentuknya hampir sama seperti angka 6 dan 9 kadang masih sering salah

M : Sebelumnya media apa saja yang telah digunakan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak ?

R : Beberapa kelas dihiasi tempelan angka seperti ular angka, pohon angka dan lainnya. Pada kelas sentra balok banyak media permainan tentang angka seperti menyusun balok angka, pancingan angka, kalkulator sempoa dan lainnya

M : Biasanya apa saja faktor yang dapat membuat anak tertarik belajar mengenal angka

R : Kalau menurut saya yaitu penggunaan alat peraga atau media pembelajaran, kalau medianya bagus dan mencolok pasti anak-anak penasaran dan ingin mencoba sehingga mereka bisa tertarik dengan pembelajaran yang akan kita berikan

- M : Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi yang diberikan oleh guru ?
- R : Kondisi dan suasana hati anak yang kurang baik, kita juga tidak tahu apa yang dialami oleh anak sebelum berangkat sekolah. Kalau sebelum sekolah suasana hatinya sudah tidak baik kebanyakan anak-anak itu tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran, ada juga yang tidak mau untuk mengerjakan tugas dan kalau diberi pertanyaan anak tidak mau menjawab. Jadi kita sebagai guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak itu senang untuk mengikuti pembelajaran
- M : Apa saja hambatan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan anak tentang angka ?
- R : Kalau anak-anak melihat sesuatu yang baru dan menarik, anak-anak cenderung tidak sabar untuk mencoba permainan tersebut, sehingga ada yang menangis karena rebutan mainan dan tidak mau menunggu giliran bermain
- M : Terimakasih atas informasinya bu dan maaf sudah merepotkan
- R : Iya mbak sama-sama tidak perlu sungkan

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Rohimah/R Partisipan 5

**Umur** : 61 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara IV, 10/02/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.R.1	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah alat ini dapat mempermudah guru untuk mengajarkan angka kepada anak-anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Menurut saya sangat membantu sekali, permainannya sangat mudah diaplikasikan dan anak-anak juga mudah memainkannya</p> <p><b>Pertanyaan</b></p> <p>Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan <i>bowling</i> angka ?</p>	<p>Permainan <i>bowling</i> angka mempermudah guru dalam mengenalkan angka kepada anak. Kartu angka dapat dibongkar pasang sehingga dapat ditunjukkan kepada anak-anak macam-macam bentuk lambang bilangan yang tertulis di sana dan nanti anak-anak mencocokkan bola dengan kartu angka melalui lintasan yang disediakan di dalam kotak. Anak-anak sangat bersemangat untuk memainkan permainan tersebut.</p>	<p>W.R.1a</p> <p>W.R.1b</p>	<p>Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka</p>

	<p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya sudah sangat bagus, kekurangannya mungkin tantangnya bisa ditambah lagi dan ada beberapa penulisan angka yang di bola masih kurang jelas, sebaiknya ditambah lagi tintanya agar angkanya bisa lebih jelas lagi</p>	<p>pembelajaran juga berjalan dengan sangat baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru, materi yang dibawakan oleh juga lebih mudah dipahami oleh anak-anak</p> <p>Tantangan yang ada dalam permainan <i>bowling</i> angka bisa di tambah dengan kartu angka yang diacak, anak melempar dari kejauhan, dan berlomba untuk memasukkan bola. Dalam penulisan angka yang tertera di bola masih terdapat beberapa yang kurang jelas sehingga siswa sulit untuk mengenalinya</p>		
W.R.2	<p><b>Pertanyaan:</b>Sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka bagaimana</p>	<p>Kemampuan kognitif anak sebatas pengucapan angka secara lisan dan penjumlahan benda seperti 1=1 benda</p>	<p>W.R.2a</p> <p>W.R.2b</p>	<p>Perkembangan kemampuan kognitif anak</p>

	<p>kemampuan anak dalam mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak-anak sudah bisa hanya saja masih sering lupa sehingga harus diajarkan secara terus menerus, anak-anak sudah bisa kalau menyebutkan angka 1-10, tapi kalau mengenali bentuk lambangnya kadang masih bingung apalagi kalau bentuknya hampir sama seperti angka 6 dan 9 kadang masih sering salah</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung angka 1-10 ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Belum semua bisa, masih banyak yang harus diberi latihan secara rutin agar mereka hafal secara lisan dan tulisannya. Tapi beberapa juga ada yang sudah bisa menulis angka tanpa harus dibantu oleh guru. Kebanyakan dari mereka kalau diberi tulisan angka</p>	<p>konsep seperti itu kebanyakan anak-anak sudah mengerti. Masih banyak anak yang belum hafal dan memahami bentuk lambang bilangan. Anak-anak masih perlu banyak latihan dan pembiasaan terkait pengenalan dan cara penulisan lambang bilangan</p> <p>Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan untuk menulisnya. Dan untuk mengenali bentuk lambangnya anak-anak masih banyak yang bingung dan belum bisa membedakan karena bentuk lambang bilangannya hampir sama. Beberapa anak-anak juga sudah bisa menuliskan sendiri</p>	W.R.2c	
--	---	--	--------	--

	<p>1-10, mereka lebih hafal bentuk angka 1-5 tapi untuk yang angka 6-10 rata-rata anak masih bingung soalnya bentuknya hampir sama dan bentuknya juga berkelok-kelok jadi kalau menulis itu masih kesulitan</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan <i>bowling</i> angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak-anak sangat antusias mereka tidak sabar untuk segera memainkan permainan itu. Mereka juga mengamati dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang saya berikan dan mereka sangat bersemangat untuk menebak angka yang tertulis di bola dan kartu angka</p>	<p>lambang bilangan tanpa bantuan dari guru. Dan masih ada anak yang harus dituntun dan didampingi ketika akan menulis atau mencocokkan angka. Dalam mengenali angka 1-5 anak-anak rata-rata semua sudah bisa dan untuk penulisannya anak-anak tidak perlu dibimbing, sedangkan untuk bilangan 6-10 anak-anak masih susah mengenali karena bentuknya hampir sama dan untuk penulisannya masih perlu dibimbing dan diberikan pola.</p> <p>Anak-anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan baik benar. untuk pemahaman mengenai bentuk lambang bilangan anak-anak di kelompok ini yaitu RH, SB, RK, IH, AI dan PS rata-rata sudah bisa dan tidak perlu</p>		
--	---	---	--	--

		diarahkan lagi ketika akan memasukkan bola dalam lintasan. Anak-anak disini sudah hafal bentuk lambang bilangan angka 1-10 sehingga mereka mereka dapat dengan mudah mengenali angka-angka tersebut.		
W.R.3	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk membangun kemampuan anak dalam mengenal angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Biasanya kita menggunakan gambar-gambar angka kemudian anak diminta untuk menirukan, mewarnai gambar angka, menghubungkan garis-garis atau menebali pola angka, dan menghitung benda-benda yang ada disekitar. Biasanya kalau di LKS misalnya anak-anak menggambar kita juga meminta anak-anak menghitung karakter yang ada di dalam gambar tersebut. kita selalu selipkan pembelajaran tentang</p>	Guru memberikan contoh penulisan atau gambar angka kemudian siswa menirukan dan menyalinnya ke buku lembar kerja siswa. Di Dalam LKS siswa juga terdapat latihan-latihan soal seperti menggambar dan menebali angka, atau membuat arsiran garis tegak yang dihitung pada setiap warnanya	W.R.3a	Cara yang biasa dipakai guru

	angka agar anak-anak terbiasa tentang pelafalan dan bentuk dari angka tersebut			
W.R.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Sebelumnya media apa saja yang telah digunakan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Beberapa kelas dihiasi tempelan angka seperti ular angka, pohon angka dan lainnya. Pada kelas sentra balok banyak media permainan tentang angka seperti menyusun balok angka, pancingan angka, kalkulator sempoa dan lainnya.</p>	<p>Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka</p>	W.R.4a	Media yang digunakan guru
W.R.5	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Biasanya apa saja faktor yang dapat membuat anak tertarik belajar mengenal angka</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya yaitu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran, kalau medianya bagus</p>	<p>Saat mengajar guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada siswa, dengan begitu suasana dalam kelas akan lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa untuk</p>	W.R.5a	Minat Belajar Anak

	dan mencolok pasti anak-anak penasaran dan ingin mencoba sehingga mereka bisa tertarik dengan pembelajaran yang akan kita berikan	lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran		
W.R.6	<p><b>Pertanyaan;</b></p> <p>Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi yang diberikan oleh guru ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kondisi dan suasana hati anak yang kurang baik, kita juga tidak tahu apa yang dialami oleh anak sebelum berangkat sekolah. Kalau sebelum sekolah suasana hatinya sudah tidak baik kebanyakan anak-anak itu tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran, ada juga yang tidak mau untuk mengerjakan tugas dan kalau diberi pertanyaan anak tidak mau menjawab. Jadi kita sebagai guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak itu senang untuk mengikuti pembelajaran</p>	Kondisi siswa dan suasana hati siswa ketika akan mengikuti pembelajaran, anak-anak sangat aktif dan tidak mau duduk diam ketika pembelajaran sedang berlangsung karena terlalu bersemangat, dan itu juga disebabkan karena anak-anak sudah lama tidak masuk sekolah seperti dulu, sekarang anak-anak hanya masuk seminggu dua kali. Sehingga kalau masuk sekolah mereka sangat antusias dan tidak mau duduk dengan tenang. Dan keadaan sebelum dia berangkat sekolah juga sangat mempengaruhi semangat anak ketika akan belajar di kelas.	W.R.6a W.R.6b	Hambatan yang dialami oleh guru

	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hambatan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan anak tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban;</b></p> <p>Kalau anak-anak melihat sesuatu yang baru dan menarik, anak-anak cenderung tidak sabar untuk mencoba permainan tersebut, sehingga ada yang menangis karena rebutan mainan dan tidak mau menunggu giliran bermain</p>	<p>Tapi tidak semua siswa seperti itu hanya 1 atau 2 orang saja.</p> <p>Saat didalam kelas kadang masih ada anak yang suka bermain sendiri dan belum bisa berbagi mainan dengan temannya, sehingga sering menimbulkan kegaduhan karena berebut mainan. Dan masih ada beberapa anak yang tidak mau menunggu giliran untuk bermain</p>		
--	---	--	--	--

**PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS**

**Nama** : Rohimah/R Partisipan 5

**Umur** : 61 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara IV, 10/02/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.R.2a, 2b, 2c, 3a	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kognitif anak
W.R.4a	Suasana kelas lebih menyenangkan, siswa menangkap dan memahami pembelajaran dengan baik	Kegiatan pembelajaran	Manfaat permainan
W.R.1a, 1b , 3a, 5a	Media yang digunakan menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan	Media pembelajaran	Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka
W.R.6a, .6b	Kondisi siswa dan suasana hati siswa ketika akan mengikuti pembelajaran. Dan anak suka	Tahap bermain	Kendala yang dialami oleh guru

	bermain sendiri dan belum bisa berbagi mainan dengan temannya		
--	---	--	--

### WAWANCARA V

**Nama/ Inisial** : Sumarmi/SM  
**Sebagai** : Guru Kelas  
**Pekerjaan** : Guru  
**Usia** : 58 Tahun  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Hari/Tanggal** : Minggu, 14 Februari 2021  
**Waktu/Tempat** : 09.30-10.30/Kelas Sentra Peran  
**Tujuan** : Penggalian Data dan Partisipan 6  
**Keterangan** : M (Peneliti), Par6 (Partisipan=SM)  
**Kode wawancara** : Wawancara V, 14/02/21

M : Assalamualaikum bu sum

SM : Waalaikumsalam, ada apa ya mbak

M : Bu saya ingin wawancara terkait penggunaan permainan *bowling* angka yang tadi

SM : Iya mbak silahkan

M : Apakah permainan ini dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka pada anak ?

SM : Permainannya sangat membantu sekali, saat menggunakan permainan tersebut ketika menjelaskan materi tentang angka kepada anak-anak menjadi lebih mudah dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar

M : Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dari permainan ini apa ?

SM : Kalau menurut saya permainannya sudah cukup bagus, bahan-bahan untuk membuatnya juga mudah didapatkan. Kalau kekurangannya mungkin harus hati-hati soalnya kalau terkena air nanti mudah rusak karena bahannya dari kertas karton tapi sudah cukup baik

M : Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan *bowling* angka ?

SM : Anak-anak lebih mudah menangkap materi yang saya sampaikan, mereka juga belajar untuk saling membantu temannya ketika bola tidak sengaja terlempar jauh. Mereka juga belajar untuk antri dan sabar menunggu giliran untuk bermain, beberapa anak juga mempunyai cara sendiri untuk bermain

ada yang dilempar dari kejauhan ada juga yang memainkannya saling berlomba untuk lebih dahulu memasukkan bola ke lintasan yang sesuai angka. Kebanyakan dari mereka sudah bisa mencocokkan angka yang ada di bola dengan kartu angka

- M : Apakah di kelas A1 semua muridnya sudah bisa berhitung angka 1-10
- SM : Kalau menurut saya kebanyakan sudah bisa tapi untuk menirukan bentuk atau mengingat bentuk lambang tulisan angka 1-10 masih banyak yang belum bisa, kadang beberapa anak masih harus dibuatkan pola terlebih dahulu, tapi ada juga yang tidak bisa sama sekali untuk menuliskan angka 1-10, kalau yang seperti ini biasanya ketika di rumah mereka kurang latihan atau orang tuanya masih kurang dalam mengenalkan angka pada anak
- M : Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak ?
- SM : Biasanya kita mengajak anak-anak untuk belajar dari hal-hal terdekat dan berada disekitar mereka agar mereka lebih cepat memahami, misalnya menghitung benda-benda yang ada disekitar, menghitung hari, menghitung bulan, menghitung rukun iman dan islam. Sebisa mungkin kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar anak untuk dijadikan media pembelajaran bagi mereka
- M : Bu selama ini media apa saja yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan angka pada anak ?
- SM : Tergantung tema yang kita dan menyesuaikan dengan sentra yang ditempati oleh anak-anak, kalau sentra balok banyak media permainan balok angka, sedangkan kalau centra yang lain biasanya kita masukkan sedikit-sedikit materi tentang angka melalui kegiatan tanya jawab, lembar kerja siswa, serta hiasan-hiasan kelas seperti pohon angka, ular angka dan lainnya. Kalau hiasan kelas tujuannya agar anak sering melihat dan terbiasa tentang macam-macam bentuk lambang bilangan angka
- M : Menurut ibu bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka sebelum menggunakan permainan *bowling* angka ?
- SM : Masih sangat kurang karena sekarang kegiatan belajar mengajarnya hanya seminggu 2 kali untuk masing-masing kelompok, jadi pembelajaran yang mereka dapat masih kurang. Kalau sebelum corona mereka pembelajaran setiap hari sehingga mereka lebih familiar dan cepat hafal materi yang kita sampaikan. Kalau seperti ini mereka masih sangat membutuhkan latihan di rumah agar materi tentang angka lebih diingat oleh anak-anak
- M : Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?

- SM : Bentuk media yang digunakan oleh guru, seperti tadi *bowling* angka memiliki banyak hiasan gambar-gambar angka yang lucu sehingga anak-anak penasaran dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Karena anak-anak cenderung menyukai sesuatu yang baru, apa lagi kalau belum pernah melihat benda tersebut maka rasa ingin tahu anak akan semakin meningkat
- M : Menurut ibu apa ada lagi ?
- SM : Kalau anak-anak sudah penasaran seperti itu biasanya rasa ingin tahunya tinggi, jadi kita bisa memanfaatkan situasi tersebut untuk menjelaskan dan mengenalkan tentang materi yang akan kita ajarkan.
- M : Apa saja hambatan yang dialami oleh guru ketika mengajarkan anak tentang angka ?
- SM : Anak kurang fokus dan tidak tertarik dengan cara mengajar guru sehingga perlu banyak variasi agar dapat menarik minat anak untuk belajar
- M : Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka yang diberikan oleh guru ?
- SM : Masih banyak anak-anak yang bingung dengan bentuk penulisan angka, apalagi kalau angka tersebut memiliki bentuk yang hampir sama seperti angka 6 dan 9. Kebanyak dari mereka untuk bentuk angka 1-5 mereka sudah hafal bentuk dan cara penulisannya tapi untuk selain itu mereka masih perlu latihan lagi
- M :Terimakasih atas penjelasan yang telah ibu berikan, maaf sudah merepotkan ibu
- SM : Sama-sama mbak tidak perlu sungkan
- M : Iya bu, Assalamualaikum
- SM : Waalaikumsalam

### ANALISIS DATA KUALITATIF (CODING DATA)

**Nama** : Sumarmi/SM Partisipan 6

**Umur** : 58 Tahun

**Kose Wawancara** : Wawancara V, 14/02/21

Kode	Transkrip Pertanyaan dan Jawaban	Pemadaan Fakta	Koding	Kategori
W.SM.1	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah permainan ini dapat mempermudah guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Permainannya sangat membantu sekali, saat menggunakan permainan tersebut ketika menjelaskan materi tentang angka kepada anak-anak menjadi lebih mudah dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p>	<p>Permainan <i>bowling</i> angka mempermudah guru dalam mengenalkan angka kepada anak. Kartu angka dapat dibongkar pasang sehingga dapat ditunjukkan kepada anak-anak macam-macam bentuk lambang bilangan yang tertulis di sana dan nanti anak-anak mencocokkan bola dengan kartu angka melalui lintasan yang disediakan di dalam kotak. Anak-anak sangat bersemangat untuk memainkan permainan tersebut.</p>	<p>W.SM.1a</p> <p>W.SM.1b</p>	<p>Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka</p>

	<p>Menurut ibu kekurangan dan kelebihan dari permainan ini apa ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya permainannya sudah cukup bagus, bahan-bahan untuk membuatnya juga mudah didapatkan. Kalau kekurangannya mungkin harus hati-hati soalnya kalau terkena air nanti mudah rusak karena bahannya dari kertas karton tapi sudah cukup baik</p>	<p>pembelajaran juga berjalan dengan sangat baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru, materi yang dibawakan oleh juga lebih mudah dipahami oleh anak-anak</p> <p>Dalam penyimpanan permainan <i>bowling</i> angka harus diperhatikan lagi karena kalau terkena air permainan cepat rusak.</p>		
W.SM.2	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka sebelum menggunakan permainan <i>bowling</i> angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Masih sangat kurang karena sekarang kegiatan belajar mengajarnya hanya seminggu 2 kali untuk masing-masing kelompok, jadi pembelajaran yang</p>	<p>Kemampuan kognitif anak sebatas pengucapan angka secara lisan dan penjumlahan benda seperti 1=1 benda konsep seperti itu kebanyakan anak-anak sudah mengerti. Masih banyak anak yang belum hafal dan memahami bentuk lambang bilangan. Anak-anak masih perlu banyak latihan dan pembiasaan terkait pengenalan</p>	<p>W.SM.2a</p> <p>W.SM.2b</p> <p>W.SM.2c</p>	<p>Perkembangan kemampuan kognitif anak</p>

	<p>mereka dapat masih kurang. Kalau sebelum corona mereka pembelajaran setiap hari sehingga mereka lebih familiar dan cepat hafal materi yang kita sampaikan. Kalau seperti ini mereka masih sangat membutuhkan latihan di rumah agar materi tentang angka lebih diingat oleh anak-anak</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal angka ketika menggunakan permainan <i>bowling</i> angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak-anak lebih mudah menangkap materi yang saya sampaikan, mereka juga belajar untuk saling membantu temannya ketika bola tidak sengaja terlempar jauh. Mereka juga belajar untuk antri dan sabar menunggu giliran untuk bermain, beberapa anak juga mempunyai cara sendiri untuk bermain ada yang dilempar dari kejauhan ada juga yang memainkannya saling berlomba untuk lebih dahulu</p>	<p>dan cara penulisan lambang bilangan. Ditambah lagi durasi belajar dan mengajar semakin berkurang karena adanya corona, sehingga materi yang didapatkan oleh anak belum dapat tersampaikan dengan maksimal, anak-anak masih perlu latihan secara rutin agar dapat mengenali dan menghafal bentuk lambang bilangan dengan baik.</p> <p>Di kelompok ini yaitu RH, AS, JM, RS, QA dan GI kebanyakan anak-anaknya sudah familiar dan hafal bentuk-bentuk lambang bilangan 1-10 sehingga ketika bermain permainan <i>bowling</i> angka mereka sangat cepat selesai dan mampu mencocokkan bola sesuai dengan kartu angka. Mereka juga saling berlomba dengan</p>		
--	---	--	--	--

	<p>memasukkan bola ke lintasan yang sesuai kartu angka. Kebanyakan dari mereka sudah bisa mencocokkan angka yang ada di bola dengan kartu angka</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apakah di kelas A1 semua muridnya sudah bisa berhitung angka 1-10</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau menurut saya kebanyakan sudah bisa tapi untuk menirukan bentuk atau mengingat bentuk lambang tulisan angka 1-10 masih banyak yang belum bisa, kadang beberapa anak masih harus dibuatkan pola terlebih dahulu, tapi ada juga yang tidak bisa sama sekali untuk menuliskan angka 1-10, kalau yang seperti ini biasanya ketika di rumah mereka kurang latihan atau orang tuanya masih kurang dalam mengenalkan angka pada anak</p>	<p>teman-temannya siapa yang duluan selesai. Saat bermain anak-anak pada kelompok ini sangat bersemangat dan mau menunggu giliran dengan tertib</p> <p>Kebanyakan anak-anak kelompok A1 sudah bisa berhitung 1-10 dengan lancar dan tanpa bantuan dari guru tapi untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 anak-anak masih memerlukan bantuan untuk menulisnya. Dan untuk mengenali bentuk lambangnya anak-anak masih banyak yang bingung dan belum bisa membedakan karena lambangnya bilangannya hampir sama. Beberapa anak-anak juga sudah bisa menuliskan sendiri lambang bilangannya tanpa bantuan dari guru. Dan masih ada juga anak yang masih harus dituntun dan</p>		
--	---	--	--	--

		<p>didampingi ketika akan menulis atau mencocokkan angka. Dalam mengenali angka 1-5 anak-anak rata-rata semua sudah bisa dan untuk penulisannya anak-anak tidak perlu dibimbing, sedangkan untuk bilangan 6-10 anak-anak masih susah mengenali karena bentuknya hampir sama dan untuk penulisannya masih perlu dibimbing dan diberikan pola.</p>		
W.SM.3	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Biasanya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Biasanya kita mengajak anak-anak untuk belajar dari hal-hal terdekat dan berada disekitar mereka agar mereka lebih cepat memahami, misalnya menghitung benda-benda yang ada disekitar, menghitung hari, menghitung</p>	<p>Anak-anak belajar melalui segala sesuatu yang ada disekitar mereka dalam memahami konsep bilangan seperti menghitung hari, mengerti tanggal, mengerti bulan, dan mengerti hitungan jumlah suatu benda yang mereka punya atau temui</p>	W.SM.3a	<p>Cara yang biasa dipakai guru</p>

	bulan, menghitung rukun iman dan islam. Sebisa mungkin kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar anak untuk dijadikan media pembelajaran bagi mereka			
W.SM.4	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Bu selama ini media apa saja yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan angka pada anak ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Tergantung tema yang kita dan menyesuaikan dengan sentra yang ditempati oleh anak-anak, kalau sentra balok banyak media permainan balok angka, sedangkan kalau centra yang lain biasanya kita masukkan sedikit-sedikit materi tentang angka melalui kegiatan tanya jawab, lembar kerja siswa, serta hiasan-hiasan kelas seperti pohon angka, ular angka dan lainnya. Kalau hiasan kelas tujuannya agar anak sering melihat dan terbiasa tentang</p>	Kebanyakan media pembelajaran tentang angka yang digunakan oleh guru adalah balok angka yang memiliki beragam bentuk dan cara bermain, serta disetiap sudut kelas terdapat hiasan-hiasan tentang angka seperti pohon angka dan ular angka	W.SM.4a	Media yang digunakan guru

	macam-macam bentuk lambang bilangan angka			
W.SM.5	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja faktor yang membuat anak tertarik belajar tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Bentuk media yang digunakan oleh guru, seperti tadi <i>bowling</i> angka memiliki banyak hiasan gambar-gambar angka yang lucu sehingga anak-anak penasaran dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Karena anak-anak cenderung menyukai sesuatu yang baru, apa lagi kalau belum pernah melihat benda tersebut maka rasa ingin tahu anak akan semakin meningkat</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Menurut ibu apa ada lagi ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Kalau anak-anak sudah penasaran seperti itu biasanya rasa ingin tahunya tinggi, jadi kita bisa memanfaatkan</p>	<p>Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan pernak pernik yang ada dalam permainan tersebut sehingga anak-anak ketika melihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menarik perhatiannya untuk mengikuti serta mendengarkan pembelajaran dengan baik</p>	W.SM.5a	Minat Belajar Anak

	situasi tersebut untuk menjelaskan dan mengenalkan tentang materi yang akan kita ajarkan.			
W.SM.6	<p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hambatan yang dialami oleh guru ketika mengajarkan anak tentang angka ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Anak kurang fokus dan tidak tertarik dengan cara mengajar guru sehingga perlu banyak variasi agar dapat menarik minat anak untuk belajar</p> <p><b>Pertanyaan:</b></p> <p>Apa saja hal-hal yang membuat anak susah memahami materi tentang angka yang diberikan oleh guru ?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <p>Masih banyak anak-anak yang bingung dengan bentuk penulisan angka, apalagi kalau angka tersebut memiliki bentuk yang hampir sama seperti angka 6 dan 9. Kebanyak dari mereka untuk bentuk</p>	<p>Anak tidak berkonsentrasi ketika mendengarkan dan menyimak pembelajaran yang dilakukan oleh guru, ada beberapa anak yang asyik dengan mainannya sendiri dan bergurau dengan teman-temannya.</p> <p>Anak-anak masih bingung dengan konsep penulisan lambang bilangan 1-10 karena ada beberapa lambang yang memiliki penulisan sama, jadi anak masih harus terus dilatih dan dibiasakan</p>	<p>W.SM.6a</p> <p>W.SM.6b</p>	Hambatan yang dialami oleh guru

	angka 1-5 mereka sudah hafal bentuk dan cara penulisannya tapi untuk selain itu mereka masih perlu latihan lagi			
--	---	--	--	--

### PENGUMPULAN DATA SEJENIS

**Nama** : Sumarmi/SM Partisipan 6

**Umur** : 58 Tahun

**Kose Wawancara** : Wawancara V, 14/02/21

<b>Koding</b>	<b>Temuan Fakta Sejenis</b>	<b>Kata Kunci Fakta Sejenis</b>	<b>Kategori</b>
W.SM.2a, 2b, 2c, 3a, 6b	Membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10	Kemampuan berhitung	Perkembangan kognitif anak
W.SM.1a, 5a	Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka mempermudah guru dalam mengajar	Media Pembelajaran	Manfaat permainan

	Anak-anak mudah memahami materi yang diberikan guru Anak-anak dapat mengenali lambang bilangan 1-10		
W.SM.1a, 1b,.2b	Anak-anak bermain sesuai dengan cara yang ditunjukkan oleh guru	Aturan dan cara	Penggunaan permainan <i>bowling</i> angka
W.SM.6a	Anak kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung	Hambatan dalam Pembelajaran	Kendala yang dialami oleh guru

## LAMPIRAN DATA OBSERVASI

### LAPORAN OBSERVASI

#### Catatan Lapangan I

<b>Hari/Tanggal</b>	: Minggu, 31 Januari 2021
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.00 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Ruang kelas sentra persiapan
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi cara penggunaan dan perkembangan kemampuan kognitif anak
<b>Kode</b>	: Observer I, 31/01/21
<b>Keterangan</b>	: O.I.PBA.P.1 (Observasi 1, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh hanya memerlukan waktu 15 menit jalan kaki. Peneliti berangkat ke lokasi yaitu PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda pada pukul 07.30 WIB. Di kantor sudah ada 1 guru yang bertugas untuk piket dan membuka pintu kelas. Pada hari minggu ini jadwalnya anak kelas A untuk masuk. Di gerbang masuk sudah ada guru piket yang bertugas untuk menyemprotkan desinfektan dan menertibkan anak-anak untuk cuci tangan sebelum bel masuk berbunyi. (O.I.PBA.P.1)

Sebelum bel kelas berbunyi guru dan peneliti menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti buku, crayon dan pensil, peneliti membantu guru memindahkan permainan *bowling* angka dari kantor ke ruang kelas. Pada pukul 07.50 salah satu guru bertugas untuk menertibkan siswa dan mengatur barisan sebelum masuk kelas. Sebelum masuk kelas kita berdoa dan bernyanyi bersama-sama setelah itu guru membacakan pembagian kelompok. Anak-anak kelas A dibagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak. (O.I.PBA.P.2)

Guru-guru memanggil anak-anak sesuai dengan kelompok yang didapatkan dan masuk kelas. Peneliti mendapatkan giliran masuk dan melakukan observasi pada anak kelompok A yang terdiri dari AN, GA, RA, dan KA yang dibimbing oleh Bu Nisfa Ulya yang bertempat di ruang sentra persiapan. Guru membuka pembelajaran dengan perkenalan peneliti dan anak-anak, kemudian kegiatan pembukaan diisi dengan membaca doa, membaca surat-surat pendek, membaca sholawat dan bernyanyi sesuai dengan tema. Guru bernyanyi dan berhitung tentang rukun iman dan islam, menghitung nama-nama hari dan bulan. Para siswa menghitung jumlah teman yang hadir saat ini(O.I.PBA.P.3)

Pada kegiatan inti guru memperkenalkan permainan *bowling* angka kepada anak-anak dan menjelaskan cara bermain *bowling* angka. Guru menjelaskan kepada

anak-anak tentang aturan permainan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Anak-anak mendengarkan penjelasan guru dan duduk rapi sambil memperhatikan. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja siswa yaitu mewarnai bendera Nahdlatul Ulama. Setelah selesai mengerjakan tugas anak-anak diperbolehkan bermain permainan *bowling* angka. (O.I.PBA.P.4)

Permainan dimulai dengan dicontohkan terlebih dahulu oleh guru. Guru mengambil kartu angka untuk menunjukkan lambang bilangan yang tertulis dan mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka itu bersama-sama. Setelah itu guru memperlihatkan bola yang bertuliskan angka kepada anak-anak sambil menyebutkan angka bersama-sama. Guru memasang kembali kartu angka ke dalam kotak secara urut 1-10. Dan guru mencontohkan kepada anak-anak cara memasukkan bola ke dalam lintasan. (O.I.PBA.P.5)

Setelah melihat contoh dari guru anak-anak duduk rapi membentuk barisan sambil menunggu giliran bermain. Yang mendapat giliran pertama untuk bermain adalah AN. Ketika praktek AN sudah bisa mencocokkan angka yang terdapat di bola dan kartu angka sehingga semua bola melintasi lintasan dengan benar karena dia sudah hafal dengan lambang bilangan 1-10. Giliran kedua adalah GA, GA sudah lancar dalam mengenali dan mengucapkan angka 1-10 serta mampu memasukkan bola dengan tepat. Giliran ketiga adalah KA, dia sudah bisa mencocokkan hanya saja masih ada yang salah dalam memasukkan bolanya yaitu pada angka 6 dan 9. Sedangkan yang terakhir RA, dia masih dibimbing dan ditunjukkan oleh guru cara memasukkan bolanya karena dia masih belum hafal bentuk lambang bilangannya. Setelah selesai bermain anak-anak membantu guru untuk mengumpulkan bola. (O.I.PBA.P.6)

Setelah semua sudah selesai kegiatan pembelajaran ditutup dengan melakukan sedikit review tentang materi yang tadi diajarkan, sebagai bentuk evaluasi pembelajaran hari ini. Kemudian guru membaca doa selesai kegiatan dan bernyanyi. Siswa mengucapkan salam kepada guru dan mengambil tas kemudian berpamitan dengan peneliti dan guru kelas. (O.I.PBA.P.7)

### CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

**KODE** : O.I.PBA.P.  
**HARI/TANGGAL** : Minggu, 31 Januari 2021  
**TEMPAT** : TK Muslimat Tarbiyatul Huda  
**SUBJEK OBSERVER** : Bu Ulya (Ainun, Adit, Riska, Amel)  
**OBSERVER** : Milla Pristianti

Paragraf	Catatan Observasi
3	Pada kelompok ini terdiri dari AN, GA, RA, dan KA yang dibimbing oleh Bu Nisfa Ulya. Guru membuka pembelajaran dengan perkenalan peneliti dan anak-anak
4	Pada kegiatan inti guru memperkenalkan permainan <i>bowling</i> angka kepada anak-anak dan menjelaskan cara bermain <i>bowling</i> angka
5	Guru mencontohkan terlebih dahulu cara bermain kepada anak-anak
6	AN sudah bisa mencocokkan angka yang terdapat di bola dan kartu angka sehingga semua bola melintasi lintasan dengan benar karena dia sudah hafal dengan lambang bilangan 1-10. Giliran kedua adalah GA, dia sudah lancar dan memasukkan bola dengan tepat. Giliran ketiga adalah GA, dia sudah bisa mencocokkan hanya saja masih ada yang salah dalam memasukkan bolanya yaitu pada angka 6 dan 9. Sedangkan yang terakhir RA, dia masih dibimbing dan di tunjukkan oleh guru cara memasukkan bolanya karena dia masih belum hafal bentuk lambang bilangannya
7	Kegiatan pembelajaran ditutup dengan melakukan sedikit review tentang materi yang tadi diajarkan, sebagai bentuk evaluasi pembelajaran hari ini

Refleksi Catatan:

Permainan *Bowling* Angka dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk lambang bilangan angka 1-10

## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan II

<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu, 03 Februari 2021
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.30
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Ruang Kelas sentra peran
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi cara penggunaan dan perkembangan kemampuan kognitif anak
<b>Kode</b>	: Observasi II, 03/02/21
<b>Keterangan</b>	: O.II.PBA.P.1 (Observasi 2, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh hanya memerlukan waktu 15 menit jalan kaki. Peneliti berangkat ke lokasi yaitu PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda pada pukul 07.30 WIB. Di kantor sudah ada 1 guru yang bertugas untuk piket dan membuka pintu kelas. Pada hari Rabu ini jadwalnya anak kelas A untuk masuk. Di gerbang masuk sudah ada guru piket yang bertugas untuk menyemprotkan desinfektan dan menertibkan anak-anak untuk cuci tangan sebelum bel masuk berbunyi. Sambil menunggu bel berbunyi anak-anak bermain dengan permainan yang ada di halaman sekolah. (O.II.PBA.P.1)

Sebelum para pembelajaran dimulai guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan hari ini, peneliti memindahkan permainan *bowling* angka dengan hati karena ukurannya yang besar. Pukul 08.00 WIB bel sekolah berbunyi, anak-anak bergegas berkumpul dan membentuk barisan. Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan berdoa sebelum masuk masuk ruang kelas. Setelah selesai berdoa guru memanggil anak-anak sesuai dengan pembagian kelompok yang dibuat oleh guru. Kemudian guru mengajak anak-anak masuk kelas. (O.II.PBA.P.2)

Ketika akan masuk siswa bersalaman dengan guru dan peneliti. Di kelas ini di bimbing oleh Bu Sa'diyah yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI, dan PS yang bertempat di ruangan sentra peran. Pada kegiatan pembukaan guru memperkenalkan peneliti kepada anak-anak dan menunjukkan mainan yang digunakan nanti setelah pelajaran. Guru memberi pertanyaan kepada anak-anak tentang hari dan tanggal saat ini, anak belajar mengucapkan tanggal saat ini yaitu 3 Februari 2021. Saat kegiatan pembukaan guru mengajak anak-anak untuk membaca sholawat, surat al fatihah, surat-surat pendek, lagu-lagu tentang rukun iman dan islam, serta lagu sesuai dengan tema yang sedang diajarkan yaitu tentang pekerjaan nelayan. (O.II.PBA.P.3)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi tentang pekerjaan petani dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mewarnai gambar petani membawa jala. Guru membagikan buku lembar kerja siswa dan crayon untuk dipakai siswa menyelesaikan tugas. Setelah selesai mewarnai guru menjelaskan kepada anak-anak tentang cara bermain permainan *bowling* angka. (O.II.PBA.P.4)

Guru mencontohkan kepada anak-anak cara bermain permainan *bowling* angka. Guru mengambil kartu angka kemudian menunjukkan kepada anak-anak dan guru meminta anak-anak untuk menyebutkan angka yang terdapat di kartu angka. Setelah itu guru mengambil bola dan meminta anak-anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut. RH, SB, RK, IH, AI, dan PS sudah bisa menyebutkan angka 1-10 yang ditunjukkan oleh guru. Setelah itu mencontohkan kepada anak-anak cara memasukkan bola pada lintasan. (O.II.PBA.P.5)

RH, SB, RK, IH, AI, dan PS melakukan hompimpa untuk menentukan giliran bermain dan yang lain duduk dengan rapi untuk menunggu giliran. Giliran pertama yaitu RH, RH mampu memasukkan semua bola dengan tepat dan sesuai dengan angka yang tertera di kartu angka. Giliran kedua AI dapat memasukkan bola sesuai dengan bilangan yang terdapat di kartu angka dengan benar. Giliran ketiga SB sudah bisa memasukkan semua bola angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan. (O.II.PBA.P.6)

Giliran keempat yaitu RK, RK sudah bisa memasukkan angka 1-5 dengan baik dan benar sedangkan untuk angka 6-10 dia masih harus dibantu oleh guru dan ada juga temannya (PS) yang ikut menunjukkan lintasan bola yang benar. Giliran ke 5 yaitu AI, dia bisa memasukkan semua bola dengan baik dan benar ke dalam lintasan sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Terakhir yaitu PS, dia bisa memasukkan semua bola dengan baik dan benar bahkan dia membantu temannya yang tidak bisa dan membantu guru dan peneliti untuk merapikan bola yang berserakan. (O.II.PBA.P.7)

Sebelum pelajaran berakhir guru meminta para siswa untuk membereskan bola yang berantakan. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan bernyanyi dan berdoa setelah kegiatan. Guru mereview materi yang tadi diajarkan, para siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan semangat. Kemudian anak-anak mengambil tas serta berpamitan dengan guru dan peneliti. (O.II.PBA.P.8)

### CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

**KODE** : O.II.PBA.P.  
**HARI/TANGGAL** : Rabu, 03 Februari 2021  
**TEMPAT** : TK Muslimat Tarbiyatul Huda  
**SUBJEK OBSERVER** : Bu Sa'diyah (Boy, Hana, Dhira, Puput, Rafi, Zidan)  
**OBSERVER** : Milla Pristianti

Paragraf	Catatan Observasi
3	Kelas dibimbing oleh Bu Sa'diyah yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI, dan PS yang bertempat di ruang sentra peran. Pada kegiatan pembukaan guru memperkenalkan peneliti kepada anak-anak dan menunjukkan mainan yang digunakan nanti setelah pelajaran.
4	Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang cara bermain permainan <i>bowling</i> angka.
5	Guru mencontohkan kepada anak-anak cara bermain permainan <i>bowling</i> angka. Anaka-anak yaitu RH, SB, RK, IH, AI, dan PS sudah bisa menyebutkan angka 1-10 yang ditunjukkan oleh guru
6	SB sudah bisa memasukkan semua bola angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan.
7	RK sudah bisa memasukkan angka 1-5 dengan baik dan benar sedangkan untuk angka 6-10 dia masih harus dibantu oleh guru dan ada juga temannya (PS) yang ikut menunjukkan lintasan bola yang benar
8	Guru mereview materi setelah selesai pembelajaran sebagai bentuk evaluasi

Refleksi Catatan:

Permainan *Bowling* Angka dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk lambang bilangan angka 1-10

## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan III

<b>Hari/Tanggal</b>	: Minggu, 07 Februari 2021
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.30 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Ruang kelas sentra seni dan kreativitas
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi cara penggunaan dan perkembangan kemampuan kognitif anak
<b>Kode</b>	: Observasi III, 07/02/21
<b>Keterangan</b>	: O.III.PBA.P.1 (Observasi 3, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh hanya memerlukan waktu 10 menit dengan sepeda motor. Peneliti berangkat ke lokasi yaitu PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda pada pukul 07.30 WIB. Di kantor sudah ada 1 guru yang bertugas untuk piket dan membuka pintu kelas. Pada hari minggu ini jadwalnya anak kelas A untuk masuk. Di gerbang masuk sudah ada guru piket yang bertugas untuk menyemprotkan desinfektan dan menertibkan anak-anak untuk cuci tangan sebelum bel masuk berbunyi. Sambil menunggu bel berbunyi anak-anak bermain dengan permainan yang ada di halaman sekolah. (O.III.PBA.P.1)

Guru-guru mulai berdatangan pada pukul 07.50 WIB sebelum itu peneliti sudah menyiapkan *bowling* angka dan diletakkan didalam kelas, pada pukul 08.00 WIB bel berbunyi anak-anak berkumpul dan membentuk barisan. Semua guru yang sudah mendapat kelompok siswa bersiap menunggu di depan kelas. Saat berbaris guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan bernyanyi. Anak-anak sangat bersemangat dan bernyanyi dengan keras. Guru membacakan pembagian kelompok dan anak-anak dijemput oleh guru yang bertugas untuk masuk kelas. (O.III.PBA.P.2)

Anak-anak masuk kelas kemudian bersalaman dengan guru dan peneliti. Pada kelas ini di bimbing oleh bu Titimmatun Najah dengan siswa yang terdiri dari MA, DN, HN, AIC, AA, dan FK yang bertempat di ruang sentra persiapan. Saat kegiatan pembukaan guru memperkenalkan peneliti pada para siswa. Guru menunjukkan kepada siswa permainan yang akan dipakai setelah pelajaran. Anak-anak sangat bersemangat dan tidak sabar untuk segera bermain. Guru memulai kegiatan dengan menanyai anak-anak tentang hari, tanggal, dan bulan saat ini. Guru mengajak para siswa untuk membaca sholawat, surat al-fatihah, dan surat-surat pendek. Guru juga mengajak anak-anak untuk tepuk rukun iman dan rukun islam serta bernyanyi sesuai dengan tema. Tema hari ini adalah tentang pekerjaan petani. Guru mengajak

anak-anak bernyanyi sambil menari, anak-anak mengikuti guru dengan penuh semangat dan canda tawa. (O.III.PBA.P.3)

Pada kegiatan inti ini guru mengajarkan anak-anak tentang pekerjaan petani. Guru membagikan buku lembar siswa dan meminta anak-anak untuk mewarnai gambar petani dan sayuran. Setelah selesai mewarnai anak menulis nama-nama sayuran. Guru mencontohkan terlebih dahulu bentuk huruf yang akan ditulis. MA, DN, HN, AIC sudah bisa meniru tulisan yang dicontohkan di papan tulis sendiri tanpa bantuan dari guru. sedangkan untuk AA masih perlu dibuatkan pola sehingga tinggal menebali dan FK masih perlu dituntun ketika menggunakan pensil untuk meniru tulisan yang dicontohkan guru. (O.III.PBA.P.4)

Setelah selesai mewarnai anak-anak istirahat sebentar, kemudian guru mengumpulkan anak-anak kembali. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain permainan *bowling* angka. Anak-anak menyimak penjelasan guru dengan baik. Guru mengambil kartu angka kemudian menunjukkan kepada anak-anak dan guru meminta anak-anak untuk menyebutkan angka yang terdapat di kartu angka. Setelah itu guru mengambil bola dan meminta anak-anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut. kemudian guru memasukkan bola kedalam lintasan sesuai dengan nomor yang tertera. (O.III.PBA.P.5)

Anak-anak duduk dengan rapi sambil menunggu giliran. MA dan AIC tidak sabar untuk segera bermain. Pertama yang bermain adalah AA, ketika bermain AA masih harus dituntun dan didampingi oleh guru untuk memasukkan bola ke dalam lintasan karena dia belum terbiasa dan hafal bentuk bilangan angka 1-10. Selanjutnya adalah DN, dia sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. Begitupun HN juga sudah bisa mencocokkan angka dengan benar. (O.III.PBA.P.6)

Sambil menunggu giliran AIC membantu maya untuk merapikan bola setelah bermain. Kemudian permainan dilanjutkan oleh AIC, dia juga sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. Giliran kelima yaitu MA, dia sangat berantusias untuk segera bermain dan dia sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. Sedangkan FK tidak mau ikut bermain karena suasana hatinya sedang tidak baik dan rewel. HN dan DN membantu guru untuk merapikan bola yang berserakan setelah bermain. (O.III.PBA.P.7)

Kegiatan pembelajaran hari ini ditutup, guru mereview materi yang tadi diajarkan dan anak-anak menanggapi dengan penuh semangat. Guru membaca doa dan bernyanyi kemudian siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru dan peneliti. (O.III.PBA.P.8)

### CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

**KODE** : O.III.PBA.P.  
**HARI/TANGGAL** : Minggu, 07 Februari 2021  
**TEMPAT** : TK Muslimat Tarbiyatul Huda  
**SUBJEK OBSERVER** : Bu Titim (Mirza, Sakha, Fifi, Maya, Alisya, Fahmi)  
**OBSERVER** : Milla Pristianti

Paragraf	Catatan Observasi
3	Pada kelas ini di bimbing oleh bu Titim Matun Najah dengan siswa yang terdiri dari MA, DN, HN, AIC, AA, dan FK yang bertempat di ruang sentra persiapan
4	Anak-anak menirukan lambang huruf yang dicontohkan oleh guru di papan tulis
5	Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain permainan <i>bowling</i> angka kemudian Anak-anak menyimak penjelasan guru dengan baik.
6	Anak-anak duduk rapi sambil menunggu giliran dan terdapat satu anak yang masih harus dibimbing ketika memasukkan bola dalam lintasan
7	Anak-anak saling membantu untuk merapikan bola yang berserakan dan terdapat satu anak yang tidak mau ikut bermain <i>bowling</i> angka
8	Guru mereview materi yang telah selesai diajarkan

Refleksi Catatan:

Permainan *Bowling* Angka dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk lambang bilangan angka 1-10

## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan IV

<b>Hari/Tanggal</b>	: Rabu, 10 Februari 2021
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.30 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Ruang kelas sentra persiapan
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi cara penggunaan dan perkembangan kemampuan kognitif anak
<b>Kode</b>	: Observasi VI, 10/02/21
<b>Keterangan</b>	: O.VI.PBA.P.1 (Observasi 4, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh hanya memerlukan waktu 10 menit dengan sepeda motor. Peneliti berangkat ke lokasi yaitu PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda pada pukul 07.30 WIB. Di kantor sudah ada 1 guru yang bertugas untuk piket dan membuka pintu kelas. Pada hari Rabu ini jadwalnya anak kelas A untuk masuk. Di gerbang masuk sudah ada guru piket yang bertugas untuk menyemprotkan desinfektan dan menertibkan anak-anak untuk cuci tangan sebelum bel masuk berbunyi. Sambil menunggu bel berbunyi anak-anak bermain dengan permainan yang ada di halaman sekolah. (O.VI.PBA.P.1)

Guru-guru mulai berdatangan pada pukul 07.50 WIB, pada pukul 08.00 WIB bel berbunyi anak-anak berkumpul dan membentuk barisan. Semua guru yang sudah mendapat kelompok dan siswa bersiap menunggu di depan kelas. Saat berbaris guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan bernyanyi. Anak-anak sangat bersemangat dan bernyanyi dengan keras. Guru membacakan pembagian kelompok dan anak-anak dijemput oleh guru yang bertugas untuk masuk kelas. (O.VI.PBA.P.2)

Anak-anak masuk kelas kemudian bersalaman dengan guru dan peneliti. Pada kelas ini di bimbing oleh Bu Rohimah yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI, dan PS kelas kali ini bertempat di ruang sentra seni dan kreatifitas. Anak-anak sudah kenal dengan peneliti. Pada kegiatan pembukaan ini guru mengajak anak-anak untuk membaca sholawat, surat al-fatihah dan surat-surat pendek. Guru juga mengajak anak-anak untuk tepuk rukun iman dan rukun islam. (O.VI.PBA.P.3)

Pada kegiatan inti guru menerangkan kepada siswa tentang hasil tanam dari petani yaitu jagung. Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang makanan yang terbuat dari jagung yaitu jasuke (Jagung Susu Keju). Anak-anak sangat bersemangat dan menyimak dengan baik cara pembuatan jasuke yang dipraktekkan oleh guru. Guru membagikan mangkok kepada para siswa untuk praktek membuat jasuke. Setelah

selesai membuat jusuke dengan bantuan dari guru, anak-anak duduk dengan rapi dan makan bersama-sama jusuke yang sudah dibuat. (O.VI.PBA.P.4)

Setelah anak-anak selesai makan kemudian guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain *bowling* angka. Anak-anak duduk dan menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. Karena minggu kemarin anak-anak di kelompok ini sudah bermain mereka sudah paham tentang aturan permainannya. (O.VI.PBA.P.5)

Sekarang anak-anak menunggunya lebih tertib dan lebih sabar dari minggu sebelumnya. Anak-anak sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. SB dan RK yang juga sudah bisa membedakan angka 6 dan 9. Setelah bermain anak-anak membantu guru untuk merapikan bola yang berserakan dan memasukkannya ke dalam keranjang. (O.VI.PBA.P.6)

Pelajaran hari ini selesai, seperti biasa guru mereview materi sebelum siswa pulang. Siswa menanggapi bu guru dengan penuh semangat. Setelah selesai guru membaca doa dan bernyanyi, kemudian para siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru dan peneliti. (O.VI.PBA.P.7)

### CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

**KODE** : O.VI.PBA.P.  
**HARI/TANGGAL** : Rabu, 10 Februari 2021  
**TEMPAT** : TK Muslimat Tarbiyatul Huda  
**SUBJEK OBSERVER** : Bu Rohimah (Boy, Hana, Dhira, Puput, Rafi, Zidan)  
**OBSERVER** : Milla Pristianti

Paragraf	Catatan Observasi
3	Pada kelas ini di bimbing oleh Bu Rohimah yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI, dan PS kelas kali ini bertempat di ruang sentra seni dan kreatifitas
4	Anak-anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik
5	Anak-anak sudah memahami cara dan aturan bermain dalam permainan <i>Bowling</i> Angka
6	Anak-anak lebih tertib dalam mengantri dibandingkan minggu kemarin serta masih terdapat anak yang belum lancar dalam menghafal bentuk lambang bilangan yaitu SB dan RK yang masih bingung membedakan angka 6 dan 9.
7	Guru mereview materi sebelum siswa pulang dan para siswa menanggapi bu guru dengan penuh semangat

Refleksi Catatan:

Permainan *Bowling* Angka dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk lambang bilangan angka 1-10

## LAPORAN OBSERVASI

### Catatan Lapangan V

<b>Hari/Tanggal</b>	: Minggu, 14 Februari 2021
<b>Waktu</b>	: 08.00-09.30 WIB
<b>Deskripsi Tempat</b>	: Ruang kelas sentra peran
<b>Tujuan</b>	: Pengamatan dan deskripsi cara penggunaan dan perkembangan kemampuan kognitif anak
<b>Kode</b>	: Observasi V, 14/02/21
<b>Keterangan</b>	: O.V.PBA.P.1 (Observasi 5, Penggunaan <i>Bowling</i> Angka, Paragraf 1)

Jarak antara sekolah dan tempat tinggal peneliti tidak terlalu jauh hanya memerlukan waktu 10 menit dengan sepeda motor. Peneliti berangkat ke lokasi yaitu PAUD Muslimat Tarbiyatul Huda pada pukul 07.30 WIB. Di kantor sudah ada 1 guru yang bertugas untuk piket dan membuka pintu kelas. Pada hari minggu ini jadwalnya anak kelas A untuk masuk. Di gerbang masuk sudah ada guru piket yang bertugas untuk menyemprotkan desinfektan dan menertibkan anak-anak untuk cuci tangan sebelum bel masuk berbunyi. Sambil menunggu bel berbunyi anak-anak bermain dengan permainan yang ada di halaman sekolah. (O.V.PBA.P.1)

Guru-guru mulai berdatangan pada pukul 07.50 WIB, pada pukul 08.00 WIB bel berbunyi anak-anak berkumpul dan membentuk barisan. Semua guru yang sudah mendapat kelompok siswa bersiap menunggu di depan kelas. Saat berbaris guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan bernyanyi. Anak-anak sangat bersemangat dan bernyanyi dengan keras. Guru membacakan pembagian kelompok dan anak-anak dijemput oleh guru yang bertugas untuk masuk kelas (O.V.PBA.P.2)

Anak-anak masuk kelas kemudian bersalaman dengan guru dan peneliti. Pada kelas ini di bimbing oleh Bu Sumarmi yang terdiri dari RH, AS, JM, RS, QA dan GI kelas kali ini bertempat di ruang sentra peran. Guru memperkenalkan peneliti kepada anak-anak Guru menanyakan kepada para siswa terkait hari tanggal dan bulan saat ini. Guru mengajak para siswa untuk membaca doa, surat al-fatihah, sholawat, dan membaca surat-surat pendek. Guru juga menunjukkan kepada para siswa tentang permainan yang akan digunakan setelah pelajaran. Tema yang dipakai pada hari ini yaitu profesi pengrajin batik. (O.V.PBA.P.3)

Pada kegiatan inti ini guru menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak. Guru menempelkan gambar gawangan di papan tulis dan mengisi gambar tersebut dengan garis-garis yang berbeda-beda warnanya

setiap warna terdiri dari 5 garis. Sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengenalkan angka kepada anak-anak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik. Anak-anak sudah bisa membuat garis tanpa bantuan dari guru. Guru membagikan lembar kerja siswa dan crayon agar siswa segera menyelesaikan tugas yang diberikan. (O.V.PBA.P.4)

Setelah selesai siswa istirahat sebentar kemudian guru mengumpulkan para siswa untuk diajak bermain. Guru menjelaskan dan menunjukkan cara bermain permainan *bowling* angka. Anak-anak mendengarkan dan menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru mengambil kartu angka kemudian menunjukkan kepada anak-anak dan guru meminta anak-anak untuk menyebutkan angka yang terdapat di kartu angka. Setelah itu guru mengambil bola dan meminta anak-anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut. kemudian guru memasukkan bola kedalam lintasan sesuai dengan nomor yang tertera. (O.V.PBA.P.5)

Guru mengatur barisan anak-anak dengan rapi, anak-anak berdiri sambil menunggu giliran bermain. RH, AS, JM dan GI sudah bisa memncocokkan bola ke dalam lintasan dengan baik dan benar sedangkan untuk RS, QA mereka masih bingung dengan penulisan angka 6 dan 9 sehingga bolanya masih sering tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan. RH, AS, JM dan GI sangat bersemangat dan terus memainkannya secara berulang-ulang, mereka juga membuat variasi lain dalam memainkannya. Setelah selesai bermain anak-anak membantu bu guru membereskan bola yang berserakan dan memasukkannya ke dalam keranjang. (O.V.PBA.P.6)

Pelajaran hari ini selesai, seperti biasa guru mereview materi sebelum siswa pulang. Siswa menanggapi bu guru dengan penuh semangat. Setelah selesai guru membaca doa dan bernyanyi, kemudian para siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru dan peneliti. (O.V.PBA.P.7)

### CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

**KODE** : O.V.PBA.P.

**HARI/TANGGAL** : Minggu, 14 Februari 2021

**TEMPAT** : TK Muslimat Tarbiyatul Huda

**SUBJEK OBSERVER** : Bu Sumarmi (Ain, Reina, Roi, Izudin, Abid, Mukhtar)

**OBSERVER** : Milla Pristianti

Paragraf	Catatan Observasi
3	Guru memperkenalkan permainan kepada anak-anak
4	Guru membuat kegiatan untuk mengajarkan anak menghitung jumlah benda dengan membuat garis berbeda warna
5	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain
6	Terdapat anak yang masih belum hafal bentuk lambang bilangan angka yaitu RS, QA mereka masih bingung dengan penulisan angka 6 dan 9
7	guru mereview materi sebelum siswa pulang

Refleksi Catatan:


Permainan *Bowling* Angka dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk lambang bilangan angka 1-10

## LAMPIRAN DATA DOKUMENTASI

### Catatan Dokumentasi

Tempat : TK Muslimat Tarbiyatul Huda

Pengamat : Milla Pristianti

Kode	Dokumentasi	Keterangan
Catatan Dokumentasi 1 Permainan <i>Bowling</i> Angka (CD.1.PBA)	a. Kegiatan awal permainan 	Gambar 1: Guru menjelaskan kepada anak-anak aturan dan cara bermain  Gambar 2: Guru mencontohkan kepada anak-anak cara memasukkan bola kedalam lintasan

b. Kegiatan ketika bermain



Gambar 3: Siswa dipanggil satu persatu untuk praktek. Riska masih dibantu guru dalam mengarahkan bola ke lintasan karena masih belum hafal bentuk lambang bilangan angka

Gambar 4: Amel sudah bisa memasukkan bola sesuai dengan kartu angka secara mandiri tanpa bantuan dari guru

Gambar 5: Ainun sudah bisa mencocokkan bola dengan baik dan benar tanpa bantuan dari guru

	 <p>c. Kegiatan setelah bermain</p> 	<p>Gambar 6: Adit sudah bisa mencocokkan bola dengan baik dan benar tanpa bantuan dari guru</p> <p>Gambar 7: Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi</p>
<p>Catatan Dokumentasi 2</p> <p>Permainan <i>Bowling</i> Angka (CD.2.PBA)</p>	<p>a. Kegiatan awal permainan</p> 	<p>Gambar 1: Guru menjelaskan aturan dan cara bermain <i>bowling</i> angka</p>

b. Kegiatan ketika bermain



Gambar 2: Zidan mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru



Gambar 3: Boy mampu mencocokkan bola dengan kartu angka hanya saja masih sulit membedakan angka 6 dan 9



Gambar 4: Hana mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru dan mau memberikan bolanya setelah bermain






Gambar 5: Dhira mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru. dan membantu merapikan bola



Gambar 6: Puput mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru. dan membantu temannya yang belum bisa serta membantu merapikan bola



Gambar 7: Rafi mampu mencocokkan bola dengan kartu angka hanya saja masih sulit membedakan angka 6 dan 9

	<p>c. Kegiatan setelah bermain</p> 	<p>Gambar 8: Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi serta mereview materi yang sudah diajarkan</p>
<p>Catatan Dokumentasi 3 Permainan <i>Bowling</i> Angka (CD.3.PBA)</p>	<p>a. Kegiatan awal bermain</p>  <p>b. Kegiatan ketika bermain</p> 	<p>Gambar 1: Guru menjelaskan aturan dan cara bermain permainan <i>bowling</i> angka</p> <p>Gambar 2: Guru mendampingi siswa yang belum bisa. Sakha masih perlu di bimbing ketika memasukkan bola dalam lintasan karena belum hafal bentuk lambang bilangan</p>



Gambar 3: Fifi mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru, dan membantu temannya yang belum bisa serta membantu merapikan bola



Gambar 4: Alisya mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru serta mau merapikan bola setelah ia bermain



Gambar 5: Maya mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru, dan membantu temannya yang belum bisa serta membantu merapikan bola

	 <p>c. Kegiatan setelah bermain</p> 	<p>Gambar 6: Mirza mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru</p> <p>Gambar 7: Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi serta mereview materi yang sudah diajarkan</p>
<p>Catatan Dokumentasi 4</p> <p>Permainan <i>Bowling</i> Angka (CD.4.PBA)</p>	<p>a. Kegiatan awal bermain</p> 	<p>Gambar 1: Guru menjelaskan aturan dan cara bermain permainan <i>bowling</i> angka</p>

b. Kegiatan ketika bermain



Gambar 2: Zidan mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru

Gambar 3: Puput mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru dan mau memberikan bolanya setelah bermain serta membantu temannya yang kesulitan saat bermain

Gambar 4: Hana mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru dan mau memberikan bolanya setelah bermain



Gambar 5: Boy mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru



Gambar 6: Rafi mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru



Gambar 7: Dhira mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru dan mau memberikan bolanya setelah bermain

Catatan Dokumentasi 5  
Permainan *Bowling*  
Angka  
(CD.5.PBA)

a. Kegiatan awal bermain



Gambar 1: Guru menjelaskan cara dan aturan permainan *bowling* angka



Gambar 2: Guru mencontohkan cara bermain permainan *bowling* angka

b. Kegiatan ketika bermain



Gambar 3: Siswa belajar antri dan menunggu giliran untuk bermain



Gambar 4: Mukhtar dan Roy bisa mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru



Gambar 5: Izzudin mampu mencocokkan bola dengan kartu angka secara baik dan benar tanpa bantuan dari guru



Gambar 6: Abid mampu mencocokkan bola dengan kartu angka dengan baik dan benar tanpa bantuan dari guru

	 <p>c. Kegiatan setelah bermain</p> 	<p>Gambar 7: Ain dan reina sudah bisa mencocokkan bola dengan kartu angka hanya saja masih belum bisa membedakan angka 6 dan 9 karena bentuknya hampir sama</p> <p>Gambar 8: Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi serta mereview materi yang sudah diajarkan</p>
<p>Catatan Dokumentasi 6</p> <p>Media Pembelajaran Sekolah (CD.MPS)</p>		<p>Gambar 1: Hiasan dinding Ulat angka</p>



Gambar 2: Pancingan ikan angka



Gambar 3: Menyusun balok angka






Gambar 4: Menyusun balok angka



Gambar 5: Kalkulator angka

## LAMPIRAN TRIANGULASI DATA

No.	Item Hasil Penelitian	Observasi	Wawancara	Dokumentasi	Interpretasi
1.	Metode pengenalan angka	<p>Guru-guru memanggil anak-anak sesuai dengan kelompok yang didapatkan dan masuk kelas. Peneliti mendapatkan giliran masuk dan melakukan observasi pada anak kelompok A yang terdiri dari AN, GA, RA, dan KA yang dibimbing oleh Bu Nisfa Ulya yang bertempat di ruang sentra persiapan. Guru membuka pembelajaran dengan perkenalan peneliti dan anak-anak, kemudian kegiatan pembukaan diisi dengan membaca doa, membaca surat-surat pendek, membaca sholawat dan bernyanyi sesuai dengan tema. Guru bernyanyi</p>	<p>Untuk media pembelajaran biasanya kita menggunakan lembar kerja siswa dan kita menyesuaikan dengan tema yang digunakan pada saat itu, tetapi ketika menggunakan LKS biasanya kita mencoba mengenalkan kepada siswa tentang lambang bilangan dengan belajar menulis. Bagi para siswa yang belum bisa menulis sendiri kita selalu membimbing mereka dengan membuat pola titik-titik dan nanti siswa yang menebali (W.SU.2a) Guru menggunakan media kartu angka atau <i>flashcard</i>, balok kendaraan yang bertuliskan angka, dan di</p>	  	<p>Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan bilangan kepada anak yaitu bernyanyi, tanya jawab, belajar sambil bermain, menggunakan media pembelajaran, menggunakan APE, dan menggunakan sesuatu yang paling dekat dengan anak untuk dijadikan materi pembelajaran.</p>

		<p>dan berhitung tentang rukun iman dan islam, menghitung nama-nama hari dan bulan. Para siswa menghitung jumlah teman yang hadir saat ini(O.I.PBA.P.3)</p> <p>Ketika akan masuk siswa bersalaman dengan guru dan peneliti. Di kelas ini di bimbing oleh Bu Sa'diyah yang terdiri dari RH, SB, RK, IH, AI, dan PS yang bertempat di ruangan sentra peran. Pada kegiatan pembukaan guru memperkenalkan peneliti kepada anak-anak dan menunjukkan mainan yang digunakan nanti setelah pelajaran. Guru memberi pertanyaan kepada anak-anak tentang hari dan tanggal saat ini, anak belajar kelas terdapat hiasan pohon angka.( W.NU.4a)</p> <p>Kita biasanya mengajak siswa untuk bernyanyi lirik lagu sesuai tema yang kita pakai pada hari itu dan dalam liriknya kita selipkan dengan angka, kita juga melakukan tanya jawab tentang hari sambil menghitungnya bersama-sama, memakai APE, dan lembar kerja siswa. (W.NU.3a)</p> <p>Sekolah mempunyai media permainan balok angka yang bermacam-macam bentuk, ada yang seperti pancingan balok angka, kalkulator sempoa dan lainnya. Kita sering bermain mencocokkan angka di buku LKS (W.SD.4a)</p> <p>Guru menggunakan sistem mengajak mereka bermain</p>		
--	--	--	---	--

		<p>mengucapkan tanggal saat ini yaitu 3 Februari 2021. Saat kegiatan pembukaan guru mengajak anak-anak untuk membaca sholawat, surat al fatihah, surat-surat pendek, lagu-lagu tentang rukun iman dan islam, serta lagu sesuai dengan tema yang sedang diajarkan yaitu tentang pekerjaan nelayan. (O.II.PBA.P.3) Anak-anak masuk kelas kemudian bersalaman dengan guru dan peneliti. Pada kelas ini di bimbing oleh bu Titimmatun Najah dengan siswa yang terdiri dari MA, DN, HN, AIC, AA, dan FK yang bertempat di ruang sentra persiapan. Saat kegiatan pembukaan guru memperkenalkan peneliti</p>	<p>sambil belajar. Di kelas kita terdapat banyak hiasan, kadang saya meminta anak untuk menghitung bersama-sama misal “bentuk segitiga itu ada berapa anak-anak ?” anak-anak jawab 5 bu. kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar kita untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak, kadang juga keluar kelas terus saya tanya “bunganya ada berapa anak-anak ada yang jawab 4”( W.SD.3a) Di tahap usia mereka ini cara berpikirnya masih dalam tahap konkrit jadi guru memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar kelas dan yang paling dekat dengan mereka contohnya menghitung jumlah teman-teman yang hadir hari ini, menghitung</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>pada para siswa. Guru menunjukkan kepada siswa permainan yang akan dipakai setelah pelajaran. Guru memulai kegiatan dengan menanyai anak-anak tentang hari, tanggal, dan bulan saat ini. Guru mengajak para siswa untuk membaca sholawat, surat al-fatihah, dan surat-surat pendek. Guru juga mengajak anak-anak untuk tepuk rukun iman dan rukun islam serta bernyanyi sesuai dengan tema. Tema hari ini adalah tentang pekerjaan petani. Guru mengajak anak-anak bernyanyi sambil menari, anak-anak mengikuti guru dengan penuh semangat</p>	<p>hari dan lainnya (W.TN.3a)  Guru menggunakan media balok angka, media itu punya banyak variasi bentuk ada yang bentuknya piramida, ada yang seperti kalkulator sempoa, kotak-kotak dan lainnya (W.TN.4a)  Biasanya kita menggunakan gambar-gambar angka kemudian anak diminta untuk menirukan, mewarnai gambar angka, menghubungkan garis-garis atau menebali pola angka, dan menghitung benda-benda yang ada disekitar. Biasanya kalau di LKS misalnya anak-anak menggambar kita juga meminta anak-anak menghitung karakter yang ada di dalam gambar</p>		
--	--	---	--	--	--



		<p>dan canda tawa. (O.III.PBA.P.3)</p> <p>Guru-guru mulai berdatangan pada pukul 07.50 WIB, pada pukul 08.00 WIB bel berbunyi anak-anak berkumpul dan membentuk barisan. Semua guru yang sudah mendapat kelompok siswa bersiap menunggu di depan kelas. Saat berbaris guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan bernyanyi. Anak-anak sangat bersemangat dan bernyanyi dengan keras. Guru membacakan pembagian kelompok dan anak-anak dijemput oleh guru yang bertugas untuk masuk kelas (O.V.PBA.P.2)</p>	<p>tersebut. kita selalu selipkan pembelajaran tentang angka agar anak-anak terbiasa tentang pelafalan dan bentuk dari angka tersebut (W.R.3a)</p> <p>Beberapa kelas dihiasi tempelan angka seperti ular angka, pohon angka dan lainnya. Pada kelas sentra balok banyak media permainan tentang angka seperti menyusun balok angka, pancingan angka, kalkulator sempoa dan lainnya.( W.R.4a)</p> <p>Biasanya kita mengajak anak-anak untuk belajar dari hal-hal terdekat dan berada disekitar mereka agar mereka lebih cepat memahami, misalnya menghitung benda-benda yang ada disekitar, menghitung hari, menghitung bulan,</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>menghitung rukun iman dan islam. Sebisa mungkin kita memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar anak untuk dijadikan media pembelajaran bagi mereka (W.SM.3a)</p> <p>Tergantung tema yang kita gunakan dan menyesuaikan dengan sentra yang ditempati oleh anak-anak, kalau sentra balok banyak media permainan balok angka, sedangkan kalau centra yang lain biasanya kita masukkan materi tentang angka melalui kegiatan tanya jawab, lembar kerja siswa, serta hiasan-hiasan kelas seperti pohon angka, ular angka dan lainnya. Kalau hiasan kelas tujuannya agar anak sering melihat dan terbiasa tentang macam-macam</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>bentuk lambang bilangan angka (W.SM.4a)</p>		
2.	Kendala yang dialami		<p>Kalau kendala pasti ada , karena setiap siswa itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sebagai guru kita sudah menyampaikan materi yang sama terkadang cara anak menangkap dan memahaminya berbeda-beda. Ada juga yang belum mengenal angka sama sekali tapi ada juga yang sudah hafal bentuk lambang bilangannya (W.SU.3a)</p> <p>Kemampuan setiap anak itu berbeda-beda ada yang mudah dengan cepat menangkap pembelajaran ada juga yang lambat. Biasanya kalau disini setiap sore anak-anak ada yang diberi les tambahan oleh orang tua mereka tapi</p>	 	<p>Kendala yang dialami oleh guru dalam mengenalkan angka kepada anak: Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda menjadi tantangan tersendiri bagi guru Kurangnya bimbingan dari orang tua dalam mengenal bilangan ketika di rumah Anak kurang fokus saat menerima pembelajaran dari guru</p>

			<p>ada juga yang diajari sendiri oleh orang tuanya. Tapi kadang para orang tua lupa atau masih kurang dalam mengajarkan anak tentang lambang bilangan angka dan lebih fokus untuk mengajari anak membaca (W.NU.6a)</p> <p>Kekurangan media pembelajaran, ini masih menjadi PR kita untuk terus berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak, dengan media permainan <i>bowling</i> angka saya harap para guru bisa terinspirasi untuk membuat media pembelajaran tentang angka. Dan anak kurang konsentrasi itu juga menjadi faktor penghambat kita dalam mengajar karena anak-</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>anak tidak mau memperhatikan (W.SD.6a)</p> <p>Ketika di dalam kelas anak kurang fokus, dikarenakan anak-anak bermain dengan temannya seperti lari-larian dan lainnya. sehingga mereka tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. Kalau saat ini mengaturnya lebih mudah karena siswa yang hendak mengikuti kelas dibatasi yang sebelumnya 15 anak per kelas menjadi 5 anak per kelas dan masuknya seminggu 2 kali, sehingga pembelajarannya bisa lebih interaktif dan bisa lebih dekat dengan siswa (W.TN.6a)</p> <p>Kalau anak-anak melihat sesuatu yang baru dan menarik, anak-anak cenderung tidak sabar untuk mencoba permainan</p>		
--	--	--	--	--	--


			<p>tersebut, sehingga ada yang menangis karena rebutan mainan dan tidak mau menunggu giliran bermain</p> <p>Anak kurang fokus dan tidak tertarik dengan cara mengajar guru sehingga perlu banyak variasi agar dapat menarik minat anak untuk belajar (W.R.6b)</p>		
3.	Faktor Pendukung	<p>Sebelum bel kelas berbunyi guru dan peneliti menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti buku, crayon dan pensil(O.I.PBA.P.2)</p> <p>Sebelum para pembelajaran dimulai guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan hari ini(O.II.PBA.P.2)</p> <p>Guru memberi pertanyaan kepada anak-</p>	<p>Cara guru mengajar dan alat peraga atau media yang dipakai oleh guru. Setiap guru disini memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Ada yang memang pembawaannya ceria jadi anak-anak ikut terbawa suasana dan suka kalau diajar guru tersebut, ada juga yang memang orangnya kalem biasa-biasa saja (W.SU.4a)</p> <p>Suasana hati anak ketika akan berangkat sekolah itu</p>	 	<p>Faktor pendukung pembelajaran tentang bilangan dapat berjalan dengan baik:</p> <p>Guru menggunakan media pembelajaran dan alat peraga ketika menyampaikan materi</p> <p>Keadaan emosional anak yang stabil</p> <p>Guru memiliki cara yang menyenangkan untuk menarik minat anak belajar</p>

		<p>anak tentang hari dan tanggal saat ini, anak belajar mengucapkan tanggal saat ini yaitu 3 Februari 2021. Saat kegiatan pembukaan guru mengajak anak-anak untuk membaca sholawat, surat al fatihah, surat-surat pendek, lagu-lagu tentang rukun iman dan islam, serta lagu sesuai dengan tema yang sedang diajarkan yaitu tentang pekerjaan nelayan. (O.II.PBA.P.3) Guru mencontohkan kepada anak-anak cara bermain permainan <i>bowling</i> angka. (O.II.PBA.P.5) Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang aturan permainan dengan bahasa yang</p>	<p>sangat berpengaruh, misalnya tadi sebelum berangkat suasana hatinya sedang tidak baik itu sangat mempengaruhi semangat belajar anak, kadang ada juga yang cemberut terus dari awal sampai akhir pelajaran. Mau kita paksa juga tidak bisa nanti malah nangis jadi menunggu dia mau sendiri dan kadang juga kita harus memberi pendampingan lebih untuk membantu anak mengerjakan tugas (W.NU.5a) Guru menggunakan media pembelajaran, kadang kalau kita hanya mengajak anak-anak bernyanyi mereka cepat bosan. Mereka lebih suka kegiatan yang banyak gerak seperti tadi saat</p>	
--	--	--	--	---

		<p>mudah dimengerti oleh anak. (O.I.PBA.P.4)</p>	<p>bermain <i>bowling</i> angka. Hiasan yang ada di media itu juga bisa menarik minat anak-anak, kemarin <i>bowling</i> angkanya kan banyak gambar angka yang lucu-lucu jadi anak itu sangat penasaran dan bersemangat untuk segera memainkannya. (W.SD.5a)</p> <p>Menurut saya yang bisa membuat anak tertarik itu metode yang dipakai oleh guru dalam mengajar siswa, kalau saya biasanya mengajar dengan metode bernyanyi sambil membuat gerakan tidak hanya tepuk tangan saja, kalau lucu biasanya anak-anak itu senang menirukan dan lebih semangat lagi (W.TN.5a)</p> <p>Kalau menurut saya yaitu menggunakan alat peraga</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>atau media pembelajaran, kalau medianya bagus dan mencolok pasti anak-anak penasaran dan ingin mencoba sehingga mereka bisa tertarik dengan pembelajaran yang akan kita berikan(W.R.5a)</p> <p>Bentuk media yang digunakan oleh guru, seperti tadi <i>bowling</i> angka memiliki banyak hiasan gambar-gambar angka yang lucu sehingga anak-anak penasaran dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Karena anak-anak cenderung menyukai sesuatu yang baru, apa lagi kalau belum pernah melihat benda tersebut maka rasa ingin tahu anak akan semakin meningkat (W.SM.5a)</p>		
--	--	--	--	--	--

4.	Permainan <i>Bowling</i> Angka	<p>Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain <i>bowling</i> angka. Anak-anak duduk dan menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. (O.VI.PBA.P.5)</p> <p>Guru menjelaskan dan menunjukkan cara bermain permainan <i>bowling</i> angka. Anak-anak mendengarkan dan menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru mengambil kartu angka kemudian menunjukkan kepada anak-anak dan guru meminta anak-anak untuk menyebutkan angka yang terdapat di kartu angka. Setelah itu guru mengambil bola dan meminta anak-anak untuk</p>	<p>Alhamdulillah sangat membantu sekali bagi kami, anak-anak juga bisa bermain sambil belajar mengenal lambang angka 1-10 tadi saya lihat juga anak-anak sangat senang menggunakan alat permainan tersebut (W.NU.1a)</p> <p>Menurut saya ini sangat membantu, soalnya kebetulan sekali media disini kebanyakan anak-anak sudah sering pakai, jadi ketika pakai <i>bowling</i> angka anak-anak sangat tertarik dan bersemangat karena melihat mainan tersebut sehingga saat pelajaran mereka sangat bersemangat untuk mendengarkan dan menyimak penjelasan saya (W.SD.1a)</p>	  	<p>Permainan <i>bowling</i> angka membantu guru dalam menjelaskan materi. Ketika menggunakan permainan <i>bowling</i> angka guru memberikan contoh yang mudah dimengerti anak-anak sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi dapat tersampaikan dengan baik.</p>
----	--------------------------------	--	--	--	--

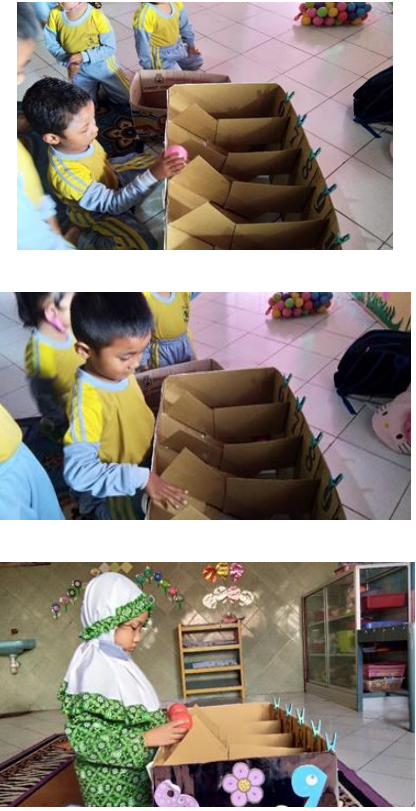
		<p>menyebutkan angka-angka tersebut. kemudian guru memasukkan bola kedalam lintasan sesuai dengan nomor yang tertera. (O.V.PBA.P.5)</p> <p>Guru mengambil kartu angka kemudian menunjukkan kepada anak-anak dan guru meminta anak-anak untuk menyebutkan angka yang terdapat di kartu angka. Setelah itu guru mengambil bola dan meminta anak-anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut. kemudian guru memasukkan bola kedalam lintasan sesuai dengan nomor yang tertera. (O.III.PBA.P.5)</p> <p>Permainan dimulai dengan dicontohkan</p>	<p>Menurut saya sangat membantu sekali, permainannya sangat mudah diaplikasikan dan anak-anak juga mudah memainkannya (W.R.1a)</p> <p>Permainannya sangat membantu sekali, saat menggunakan permainan tersebut ketika menjelaskan materi tentang bilangan 1-10 kepada anak-anak menjadi lebih mudah dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar (W.SM.1a)</p>		
--	--	---	---	---	--

		<p>terlebih dahulu oleh guru. Guru mengambil kartu angka untuk menunjukkan lambang bilangan yang tertulis dan mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka itu bersama-sama. Setelah itu guru memperlihatkan bola yang bertuliskan angka kepada anak-anak sambil menyebutkan angka bersama-sama. Guru memasang kembali kartu angka ke dalam kotak secara urut 1-10. Dan guru mencontohkan kepada anak-anak cara memasukkan bola ke dalam lintasan. (O.I.PBA.P.5)</p>			
--	--	--	--	--	--

5.	Kelebihan dan kekurangan	<p>Sebelum bel kelas berbunyi guru dan peneliti menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti buku, crayon dan pensil, peneliti membantu guru memindahkan permainan <i>bowling</i> angka dari kantor ke ruang kelas(O.I.PBA.P.2)</p> <p>Guru mengambil kartu angka untuk menunjukkan lambang bilangan yang tertulis dan mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka itu bersama-sama. (O.I.PBA.P.5)</p> <p>Sebelum para pembelajaran dimulai guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan hari ini, peneliti memindahkan</p>	<p>Menurut saya kekurangannya tidak ada, sedangkan kelebihanya sudah sangat bagus dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. anak-anak tadi juga sangat senang menggunakan permainan tersebut (W.NU.1c)</p> <p>Kalau kekurangannya bagi saya tidak ada. Kelebihannya ini bahannya mudah didapatkan jadi sewaktu kalau mau membuat yang seperti ini kita bisa langsung cari. Dan permainannya juga mudah jadi anak-anak bisa langsung praktek dan mencocokkan angka sehingga anak-anak lebih familiar lagi dengan bentuk bilangan angka 1-10 (W.SD.1b)</p>		<p>Kekurangan: <i>Bowling</i> angka sulit dipindahkan karena ukurannya yang besar Bahannya yang terbuat dari karton membuatnya tidak bisa bertahan lama</p> <p>Kelebihan: Kartu angka yang fleksibel memudahkan guru dalam mengenalkan bilangan kepada anak Terdapat banyak angka di setiap sudut permainan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mengingat bentuk lambang bilangan</p>
----	--------------------------	---	---	---	--

		<p>permainan <i>bowling</i> angka dengan hati karena ukurannya yang besar. (O.II.PBA.P.2)</p> <p>PS membantu guru dan peneliti untuk merapikan bola yang berserakan. (O.II.PBA.P.7)</p> <p>Guru-guru mulai berdatangan pada pukul 07.50 WIB sebelum itu peneliti sudah menyiapkan <i>bowling</i> angka dan diletakkan di dalam kelas(O.III.PBA.P.2)</p> <p>MA dan AIC tidak sabar untuk segera bermain.. (O.III.PBA.P.6)</p> <p>Guru menunjukkan kepada siswa permainan yang akan dipakai setelah pelajaran. Anak-anak sangat bersemangat dan tidak sabar untuk</p>	<p>Kalau menurut saya sudah bagus, permainan nya juga mudah dimainkan oleh anak-anak. Bolanya juga banyak jadi anak-anak bisa belajar saling berbagi dengan temannya dan saling membantu untuk mengumpulkan bola setelah permainannya selesai (W.TN.1b)</p> <p>Kartu angkanya juga fleksibel bisa di ganti-ganti sehingga nanti ketika menggunakannya bisa diacak dan anak-anak juga bisa menghafal bentuk-bentuk angka (W.TN.1a)</p> <p>Kalau menurut saya sudah sangat bagus, kekurangannya mungkin tantangnya bisa ditambah lagi dan ada beberapa penulisan angka yang di bola masih kurang jelas, sebaiknya ditambah lagi</p>		
--	--	---	---	--	--

		segera bermain. (O.III.PBA.P.3)	tintanya agar angkanya bisa lebih jelas lagi (W.R.1b) Kalau menurut saya permainannya sudah cukup bagus, bahan-bahan untuk membuatnya juga mudah didapatkan. Kalau kekurangannya mungkin harus hati-hati soalnya kalau terkena air nanti mudah rusak karena bahannya dari kertas karton tapi sudah cukup baik (W.SM.1b)		
6.	Kemampuan Kognitif Anak	Giliran pertama untuk bermain adalah AN. Ketika praktek AN sudah bisa mencocokkan angka yang terdapat di bola dan kartu angka sehingga semua bola melintasi lintasan dengan benar karena dia sudah hafal dengan lambang bilangan 1-10. Giliran	Kalau itu belum semua bisa, masih ada beberapa anak yang perlu ditingkatkan lagi kemampuannya. Kebanyakan dari mereka untuk berhitung atau mengucapkan angka secara lisan 1-10 sudah bisa tapi untuk lambang bilangan secara tulisan belum	 	Ketika menggunakan permainan <i>bowling</i> angka Anak mampu mencocokkan bilangan yang ada di bola dengan kartu angka Anak-anak meniru cara bermain yang dicontohkan guru dan teman sebayanya

		<p>kedua adalah GA, GA sudah lancar dalam mengenali dan mengucapkan angka 1-10 serta mampu memasukkan bola dengan tepat. Giliran ketiga adalah KA, dia sudah bisa mencocokkan hanya saja masih ada yang salah dalam memasukkan bolanya yaitu pada angka 6 dan 9. Sedangkan yang terakhir RA, dia masih dibimbing dan di tunjukkan oleh guru cara memasukkan bolanya karena dia masih belum hafal bentuk lambang bilangannya. Setelah selesai bermain anak-anak membantu guru untuk mengumpulkan bola. (O.I.PBA.P.6)</p>	<p>semuanya bisa, ada yang masih harus dituntun dengan dibuatkan pola titik-titik baru nanti ditebali sendiri ada juga sudah lancar dan hafal bentuk lambang bilangannya (W.SU.5a)</p> <p>Kalau menurut saya sudah bisa, cuma ada beberapa anak yang masih perlu dikenalkan lagi. Mereka juga masih banyak yang bingung tentang lambang bilangan contohnya seperti angka 6 dan 9 itu kan hampir mirip jadi mereka masih bingung dan tadi juga waktu bermain masih ada yang salah memasukkan angka 6 dan 9 (W.NU.2a)</p> <p>Menurut saya belum semua bisa, tapi kalau untuk menyebutkan secara lisan mereka sudah banyak</p>		<p>sehingga lebih mengingat bentuk bilangan</p> <p>Anak-anak menyebutkan bilangan yang terdapat di bola dan kartu angka</p> <p>Anak mampu menuliskan dan mengucapkan lambang bilangan yang dicontohkan guru</p> <p>Guru memberikan bimbingan kepada para siswa belum bisa mengerjakan tugas sendiri</p> <p>Anak kesulitan dalam membedakan bilangan yang bentuknya hampir sama</p> <p>Anak mampu menyebutkan jumlah dari suatu benda</p> <p>Anak-anak mampu mengurutkan angka</p>
--	--	---	---	--	---

		<p>Guru memberi pertanyaan kepada anak-anak tentang hari dan tanggal saat ini, anak belajar mengucapkan tanggal saat ini yaitu 3 Februari 2021. (O.II.PBA.P.3)</p> <p>RH, SB, RK, IH, AI, dan PS sudah bisa menyebutkan angka 1-10 yang ditunjukkan oleh guru. (O.II.PBA.P.5)</p> <p>Giliran pertama yaitu RH, RH mampu memasukkan semua bola dengan tepat dan sesuai dengan angka yang tertera di kartu angka. Giliran kedua AI dapat memasukkan bola sesuai dengan bilangan yang terdapat di kartu angka dengan benar. Giliran ketiga SB sudah bisa memasukkan semua bola</p>	<p>yang bisa dan hanya 1 atau 2 anak saja yang masih belum hafal. Sedangkan untuk lambang penulisan angkanya kebanyakan masih belum bisa dan beberapa saja yang sudah bisa menulis sendiri tanpa bantuan dari guru (W.NU.2b)</p> <p>Anak belum hafal tentang lambang bilangan angka 1-10, kebanyakan dari mereka belum hafal tentang bentuk penulisan angka sehingga banyak dari mereka yang masih sulit membedakan bentuk angka yang hampir sama seperti angka 6 dan 9 (W.NU.6b)</p> <p>Mereka lebih mudah menerima materi yang saya berikan. Mereka juga belajar sabar menunggu giliran untuk bermain, ada</p>		
--	--	---	--	---	--

		<p>angka sesuai dengan kartu angka hanya saja untuk angka 6 dan 9 masih tertukar ketika memasukkan ke dalam lintasan. (O.II.PBA.P.6) Giliran keempat yaitu RK, RK sudah bisa memasukkan angka 1-5 dengan baik dan benar sedangkan untuk angka 6-10 dia masih harus dibantu oleh guru dan ada juga temannya (PS) yang ikut menunjukkan lintasan bola yang benar. Giliran ke 5 yaitu AI, dia bisa memasukkan semua bola dengan baik dan benar ke dalam lintasan sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Terakhir yaitu PS, dia bisa memasukkan semua bola dengan baik dan benar(O.II.PBA.P.7)</p>	<p>juga yang membantu temannya untuk mengambil bola, ada juga yang membantu temannya yang masih bingung memasukkan bola karena terdapat beberapa angka yang bentuknya hampir sama dan anak-anak masih banyak yang belum hafal dengan bentuk lambang bilangan angka (W.SD.2a) Menurut saya kalau menghitung jumlah bendanya misal menghitung jumlah bola itu anak-anak sudah bisa, terus menyebutkan angka 1-10 itu anak-anak juga kebanyakan sudah bisa semua. Tapi kalau menghafal bentuk tulisannya itu belum semuanya bisa ada beberapa yang masih bingung soalnya</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>Guru memulai kegiatan dengan menanyai anak-anak tentang hari, tanggal, dan bulan saat ini. (O.III.PBA.P.3)</p> <p>Guru mencontohkan terlebih dahulu bentuk huruf yang akan ditulis. MA, DN, HN, AIC sudah bisa meniru tulisan yang dicontohkan di papan tulis sendiri tanpa bantuan dari guru. sedangkan untuk AA masih perlu dibuatkan pola sehingga tinggal menebali dan FK masih perlu dituntun ketika menggunakan pensil untuk meniru tulisan yang dicontohkan guru. (O.III.PBA.P.4)</p> <p>Pertama yang bermain adalah AA, ketika bermain AA masih harus dituntun dan didampingi</p>	<p>bentuknya hampir sama, beberapa juga ada yang sudah bisa menuliskan angka dengan baik dan lancar tanpa bantuan dari tapi ada juga yang masih harus dibimbing (W.SD.2b)</p> <p>Mereka kebanyakan masih bingung mengenai lambang bilangan, jadi masih perlu banyak latihan lagi supaya benar-benar hafal dan mampu menulis serta membedakan masing-masing bentuk angka (W.SD.2c)</p> <p>Anak-anak belum terbiasa dengan bentuk-bentuk bilangan angka, sehingga masih banyak anak yang bingung dan belum bisa membedakan bilangan yang bentuknya hampir sama seperti angka 6 dan 9. Orang tua juga harus terus</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>oleh guru untuk memasukkan bola ke dalam lintasan karena dia belum terbiasa dan hafal bentuk bilangan angka 1-10. Selanjutnya adalah DN, dia sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. Begitupun HN juga sudah bisa mencocokkan angka dengan benar. (O.III.PBA.P.6)</p> <p>Sambil menunggu giliran AIC membantu maya untuk merapikan bola setelah bermain. Kemudian permainan dilanjutkan oleh AIC, dia juga sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. Giliran kelima yaitu MA, dia sangat berantusias untuk segera bermain dan dia sudah bisa</p>	<p>melatih anak-anak ketika di rumah agar ketika di sekolah anak-anak tinggal melancarkan saja(W.SD.6b)</p> <p>Menurut saya kalau sekedar melafalkan secara lisan rata-rata kebanyakan anak sudah lancar, tapi kalau menghafal bentuk tulisan angka masih banyak yang belum bisa sehingga perlu dilatih dan didampingi. Untuk bentuk angka 1-5 kebanyakan dari anak-anak sudah pada hafal tapi kalau untuk angka 6-10 anak-anak masih banyak yang bingung karena angkanya memiliki bentuk yang mirip. Anak-anak juga kebanyakan sudah bisa menghitung jumlah benda misalnya ada pertanyaan ini pensilnya</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>mencocokkan angka dengan baik dan benar. Sedangkan FK tidak mau ikut bermain karena suasana hatinya sedang tidak baik dan rewel. HN dan DN membantu guru untuk merapikan bola yang berserakan setelah bermain. (O.III.PBA.P.7)</p> <p>Anak-anak sudah bisa mencocokkan angka dengan baik dan benar. SB dan RK yang juga sudah bisa membedakan angka 6 dan 9. Setelah bermain anak-anak membantu guru untuk merapikan bola yang berserakan dan memasukkannya ke dalam keranjang. (O.VI.PBA.P.6)</p> <p>Guru menempelkan gambar gawangan di</p>	<p>ada berapa anak-anak mereka jawab ada 2, kalau seperti itu kebanyakan sudah paham dan bisa (W.TN.2c)</p> <p>Ketika tadi mainannya sudah ditaruh kelas anak-anak sudah mulai tertarik dengan melihat-lihat, menyentuh dan lainnya. Ketika saya menjelaskan cara bermain <i>bowling</i> angka kepada mereka kebanyakan anak sudah tidak sabar untuk memainkannya tapi mereka juga memberi respon yang sangat baik dan semangat ketika ketika saya bertanya tentang angka yang ada di kartu dan bola <i>bowling</i>. banyak anak yang sudah bisa memasukkan bola dengan benar dan cocok dengan kartu angka, dan kebetulan</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>papan tulis dan mengisi gambar tersebut dengan garis-garis yang berbeda-beda warnanya setiap warna terdiri dari 5 garis. Sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengenalkan angka kepada anak. anak-anak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik. Anak-anak sudah bisa membuat garis tanpa bantuan dari guru. (O.V.PBA.P.4) RH, AS, JM dan GI sudah bisa memncocokkan bola ke dalam lintasan dengan baik dan benar sedangkan untuk RS, QA mereka masih bingung dengan penulisan angka 6 dan 9 sehingga bolanya masih sering tertukar</p>	<p>anak-anak yang di kelompok ini sudah lumayan hafal bentuk-bentuk lambang bilangan (W.TN.2b) Masih banyak anak yang bingung tentang penulisan angka 6 dan 9 maka kita tunjukkan langsung perbedaannya dengan menggunakan kartu angka dan bola <i>bowling</i> mereka jadi sedikit mengerti dan tidak bingung lagi(W.TN.6b) Anak-anak sangat antusias mereka tidak sabar untuk segera memainkan permainan itu. Mereka juga mengamati dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang saya berikan dan mereka sangat bersemangat untuk menebak angka yang</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>ketika memasukkan ke dalam lintasan. RH, AS, JM dan GI sangat bersemangat dan terus memainkannya secara berulang-ulang, mereka juga membuat variasi lain dalam memainkannya. (O.V.PBA.P.6)</p>	<p>tertulis di bola dan kartu angka (W.R.2c) Belum semua bisa, masih banyak yang harus diberi latihan secara rutin agar mereka hafal secara lisan dan tulisannya. Tapi beberapa juga ada yang sudah bisa menulis angka tanpa harus dibantu oleh guru. Kebanyakan dari mereka kalau diberi tulisan angka 1-10, mereka lebih hafal bentuk angka 1-5 tapi untuk yang angka 6-10 rata-rata anak masih bingung soalnya bentuknya hampir sama dan bentuknya juga berkelok-kelok jadi kalau menulis itu masih kesulitan (W.R.2b) Anak-anak sudah bisa hanya saja masih sering lupa sehingga harus diajarkan secara terus</p>		
--	--	---	---	--	--

			<p>menerus, anak-anak sudah bisa kalau menyebutkan angka 1-10, tapi kalau mengenali bentuk lambangnya kadang masih bingung apalagi kalau bentuknya hampir sama seperti angka 6 dan 9 kadang masih sering salah.( W.R.2a)</p> <p>Kalau menurut saya kebanyakan sudah bisa tapi untuk menirukan bentuk atau mengingat bentuk lambang tulisan angka 1-10 masih banyak yang belum bisa, kadang beberapa anak masih harus dibuatkan pola terlebih dahulu, tapi ada juga yang tidak bisa sama sekali untuk menuliskan angka 1-10, kalau yang seperti ini biasanya ketika di rumah mereka kurang latihan atau orang tuanya masih kurang</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>dalam mengenalkan angka pada anak (W.SM.2c)</p> <p>Anak-anak lebih mudah menangkap materi yang saya sampaikan, mereka juga belajar untuk saling membantu temannya ketika bola tidak sengaja terlempar jauh. Mereka juga belajar untuk antri dan sabar menunggu giliran untuk bermain, beberapa anak juga mempunyai cara sendiri untuk bermain ada yang dilempar dari kejauhan ada juga yang memainkannya saling berlomba untuk lebih dahulu memasukkan bola ke lintasan yang sesuai angka. Kebanyakan dari mereka sudah bisa mencocokkan angka yang ada di bola dengan kartu angka (W.SM.2b)</p>		
--	--	--	---	--	--

			Masih banyak anak-anak yang bingung dengan bentuk penulisan angka, apalagi kalau angka tersebut memiliki bentuk yang hampir sama seperti angka 6 dan 9. Kebanyak dari mereka untuk bentuk angka 1-5 mereka sudah hafal bentuk dan cara penulisannya tapi untuk selain itu mereka masih perlu latihan lagi (W.SM.6b)		
--	--	--	---	--	--

## LAMPIRAN DATA DOKUMENTASI SEKOLAH

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### PAUD MUSLIMAT TARBIYATUL HUDA

TAHUN 2020 - 2021

Semester / Minggu	: II / V
Hari / Tanggal	: Ahad , 31 Januari 2021
Kelompok / Sentra	: A /
Tema / Sub Tema	: Pekerjaan / Nelayan
Kompetensi Dasar	: NAM (3.1/4.1 )-(KOG 3.5/4.5)-(FM 3.3/4.3)-(BHS 3.12/4.12)-(SENI 3.15/4.15)-( SE 2.9 )
Materi Pembelajaran	: 1.Mengenal keg.sehari hari 2.Memecahkan masalah sehari hari 3.Motorik kasar dan halus 4.Menampilkan aktifitas seni 5.Mengenal sikap peduli 6.Mengenal Keaksaraan awal
Alat dan Bahan	: Crayon, LKS, mainan ikan, pensil
Strategi	: Model Pembelajaran Sentra, Pendekatan saintifik, metode bercakap-cakap, berbagi / tanya jawab,bercerita, Demonstrasi, Penugasan

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengucapkan salam, sholawat dg gerakan, mengenal lambang NU

#### **B. KEGIATAN INTI (30 Menit)**

1. Anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar tentang "Nelayan"
2. Anak mengkomunikasikan :
  - Menghitung jumlah bintang, dan jumlah ikan
  - Meniru tulisan sederhana "Nahdlatul 'Ulama"
  - Membantu membagikan crayon
  - Mewarnai gambar sederhana

**C. RECALLING (10 Menit)**

1. Merapikan mainan / alat-alat yang telah digunakan
2. Menguatkan konsep tentang " Nelayan"

**D. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a dan salam
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator Penilaian : Terlampir
2. Teknik penilaian : Hasil karya, Anekdote, Skala Capaian  
Perkembangan (rating scale)

Sendangduwur, 31 Januari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI UTAMI, S.Pd

ROHIMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PAUD MUSLIMAT TARBIYATUL HUDA  
TAHUN 2020 - 2021

Semester / Minggu	: II / V
Hari / Tanggal	: Rabu , 03 Feb 2021
Kelompok / Sentra	: A /
Tema / Sub Tema	: Pekerjaan / Nelayan
Kompetensi Dasar	: NAM (3.1/4.1 )-(KOG 3.9/4.9)-(FM 3.3/4.3)-(BHS 3.11/4.11)-(SENI 3.15/4.15)-( SE 2.5 )
Materi Pembelajaran	: 1.Mengenal kegiatan.sehari hari 2.Memecahkan teknologi sederhana 3.Motorik kasar dan halus 4.Menampilkan aktivitas seni 5.Mengenal sikap percaya diri 6.Bahasa Ekspresif
Alat dan Bahan	: Krayon, LKS, mainan jala, Pensil
Strategi	: Model Pembelajaran Sentra, Pendekatan saintifik, metode bercakap-cakap, berbagi / tanya jawab,bercerita, Demonstrasi, Penugasan

**B. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

3. Penerapan SOP pembukaan
4. Mengucapkan salam, sholawat , menyanyi lagu Ikan Ciptaan Allah

**B. KEGIATAN INTI (30 Menit)**

1. Anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar tentang " Alat2 Nelayan"
2. Anak mengkomunikasikan :
  - Meniru gerakan nelayan melempar jala
  - Percaya diri ( mau menirukan gerakan melempar jala )
  - Mengenal tentang kegunaan jala
  - Menjawab pertanyaan siapa, mengapa, dimana
  - Mewarnai gambar sederhana

**C. RECALLING (10 Menit)**

1. Merapikan mainan / alat-alat yang telah digunakan
2. Memperkuat konsep tentang " Alat2 Nelayan"

**D. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a dan salam
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator Penilaian : Terlampir
2. Teknik penilaian : Hasil karya, Anekdote, Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

Sendangduwur, 03 Februari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI UTAMI, S.Pd

ROHIMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PAUD MUSLIMAT TARBIYATUL HUDA  
TAHUN 2020 - 2021

Semester / Minggu	: II / VI
Hari / Tanggal	: Ahad, 07 Feb 2021
Kelompok / Sentra	: A /
Tema / Sub Tema	: Pekerjaan / Petani
Kompetensi Dasar	: NAM (3.1/4.1 )-(KOG 3.9/4.9)-(FM 3.3/4.3)-(BHS 3.12/4.12)-(SENI 3.15\4.15)-( SE 2.8 )
Materi Pembelajaran	: 1.Mengenal keg.sehari hari 2.Mengenal teknologi sederhana 3.Motorik kasar dan halus 4.Menampilkan aktivitas/ karya seni 5.Sikap mandiri 6.Mengenal keaksaraan awal
Alat dan Bahan	: Krayon, LKS, miniatur petani, Pensil
Strategi	: Model Pembelajaran Sentra, Pendekatan saintifik, metode bercakap-cakap, berbagi / tanya jawab,bercerita, Demonstrasi, Penugasan

**C. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengucapkan salam, sholawat , melafalkan surat al-falaq,
3. Senam Fantasi " Petani mencangkul sawah "

**B. KEGIATAN INTI (30 Menit)**

1. Anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar tentang " Alat2 Petani"
2. Anak mengkomunikasikan :
  - Mengenal peralatan/ alat petani
  - Melengkapi tulisan awal yg sesuai ( LKS )
  - Mewarnai gambar sederhana
  - Mandiri dalam menyelesaikan tugas

**C. RECALLING (10 Menit)**

1. Merapikan mainan / alat-alat yang telah digunakan
2. Memperkuat konsep tentang " Alat2 Petani"

**D. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a dan salam
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator Penilaian : Terlampir
2. Teknik penilaian : Hasil karya, Anekdote, Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

Sendangduwur, 07 Februari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI UTAMI, S.Pd

ROHIMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PAUD MUSLIMAT TARBIYATUL HUDA  
TAHUN 2020 - 2021

Semester / Minggu	: II / VI
Hari / Tanggal	: Rabu, 10 Feb 2021
Kelompok / Sentra	: A /
Tema / Sub Tema	: Pekerjaan / Petani
Kompetensi Dasar	: NAM (3.1/4.1 )-(KOG 3.9/4.9)-(FM 3.3/4.3)-(BHS 3.10/4.10)-(SENI 2.4)-( SE 3.13/4.13 )
Materi Pembelajaran	: 1.Mengenal kegiatan ibadah sehari hari 2.Mengenal teknologi sederhana 3.Motorik kasar dan halus 4.Sikap Estetis 5.Mengenal emosi diri 6.Bahasa Reseptif
Alat dan Bahan	: Jagung , susu , keju ,baskom ,sendok ,parutan keju
Strategi	: Model Pembelajaran Sentra, Pendekatan saintifik, metode bercakap-cakap, berbagi / tanya jawab,bercerita, Demonstrasi,Penugasan

**4. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengucapkan salam, sholawat, nyanyi lagu jagung / tanaman ciptaan Allah
3. Menirukan gerakan tanaman " Jagung tertiuip angin"

**B. KEGIATAN INTI (30 Menit)**

1. Anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar tentang " Olahan Hasil Petani"
2. Anak mengkomunikasikan :
  - Menyebut alat alat membuat jasuke
  - Menyebutkan kembali kepanjangan JASUKE ( jagung – susu – keju )
  - Membuang sisa-sisa jagung yang berserakan di lantai

- Mengapa merasa takut saat lampu padam?

**C. RECALLING (10 Menit)**

1. Merapikan mainan / alat-alat yang telah digunakan
2. Menguatkan konsep tentang "Olahan hasil pertanian"

**D. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a dan salam
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator Penilaian : Terlampir
2. Teknik penilaian : Hasil karya, Anekdote, Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

Sendangduwur, 10 Februari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI UTAMI, S.Pd

ROHIMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
PAUD MUSLIMAT TARBIYATUL HUDA  
TAHUN 2020 - 2021

Semester / Minggu	: II / VII
Hari / Tanggal	: Ahad, 14 Feb 2021
Kelompok / Sentra	: A /
Tema / Sub Tema	: Pekerjaan / Batik
Kompetensi Dasar	: NAM (3.1/4.1 )-(KOG 3.9/4.9)-(FM 3.3/4.3)-(BHS 3.11/4.11)-(SENI 3.15/4.15)-(SE 2.8 )
Materi Pembelajaran	: 1.Mengenal kegiatan ibadah sehari hari 2.Mengenal teknologi sederhana 3.Motorik kasar dan halus 4.Sikap Mandiri 5.Menampilkan hasil karya seni 6.Bahasa Ekspresif
Alat dan Bahan	: Canting, kain, gawangan, lilin
Strategi	: Model Pembelajaran Sentra, Pendekatan saintifik, metode bercakap-cakap, berbagi / tanya jawab,bercerita, Demonstrasi, Penugasan

**5. KEGIATAN PEMBUKA (10 Menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengucapkan salam, sholawat ,Mengucap kalimah thoyyibah  
"Alhamdulillahirobbil "alamin"
3. Senam Fantasi "Menirukan gerakan orang membatik"

**B. KEGIATAN INTI (30 Menit)**

1. Anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar tentang "  
Membatik "
2. Anak mengkomunikasikan :
  - Menyebutkan alat perlengkapan membatik
  - Mengulang kalimat "alat perlengkapan membatik"
  - Kreasi garis pada gambar gawangan

- Menyelesaikan tugas / kegiatan sendiri

**C. RECALLING (10 Menit)**

1. Merapikan mainan / alat-alat yang telah digunakan
2. Menguatkan konsep tentang " Membatik"

**D. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a dan salam
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator Penilaian : Terlampir
2. Teknik penilaian : Hasil karya, Anekdote, Skala Capaian  
Perkembangan (rating scale)

Sendangduwur, 14 Februari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

SRI UTAMI, S.Pd

ROHIMAH

## LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 04/Un.03.1/TL.00.1/12/2021 04 Januari 2021  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
 Yth. Kepala TK Muslimat Tarbiyatul Huda di  
 Lamongan

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Milla Pristianti  
 NIM : 17160002  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021  
 Judul Skripsi : **Penerapan Permainan Bowling Angka terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di Tk Muslimat Tarbiyatul Huda Lamongan**  
 Lama Penelitian : **Januari 2021** sampai dengan **Maret 2021**  
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***



Dekan,

*[Handwritten Signature]*  
 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
 NIP. 19650817 199803 1 003

**LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA**

Nama : Milla Pristianti

NIM : 17160002

Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 21 Juli 1999

Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Jalan Rondo Mantingan Nomor 26 RT.06 RW. 02  
Sendang Duwur Kec. Paciran Kab. Lamongan, Prov  
Jawa Timur

No. Telpon : 085645382208

Alamat Email : MillaPristianti2107@gmail.com

