

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BOWLING TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD Satria BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

Kiki Fatmala



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BOWLING TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD SATRIA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

Kiki Fatmala

Masalah penelitian ini adalah perkembangan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan bowling terhadap perkembangan berhitung pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental* dengan desain *One Grup Pretest-Posttes*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis tabel silang dan analisis uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media permainan bowling terhadap perkembangan berhitung permulaan pada anak. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media permainan bowling dapat meningkatkan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung.

Kata Kunci : Media Permainan Bowling, Berhitung Permulaan, dan Anak Usia Dini.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING BOWLING GAME MEDIA TOWARD INCREASING THE DEVELOPMENT OF BASIC COUNTING IN THE AGE 4-5 YEARS OLD AT EARLY CHILDHOOD SATRIA BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2015/2016

By : Kiki Fatmala

The problem of this research was child basic counting development on age 4-5 years old at Early Childhood of Satria Bandar Lampung are lower. The purpose of this research was to see the effect of using bowling game media in concering children basic counting. The method that use in this research is Pre-Experimental in design One Group Pretest-Posttest. The sampling technique used was saturated sampling. Data were collected by observation and documentation. Data we use cross analysis table and simple regresi linear. The result of this research show there are effect in using bowling game media in teaching basic counting for children. So using bowling game as media can increase children capability in basic counting in Early Childhood of Satria Bandar Lampung.

Key words : *Bowling Game Media, Basic Counting, and Early Childhood*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BOWLING TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD Satria BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Kiki Fatmala

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BOWLING TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD Satria BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Kiki Fatmala**

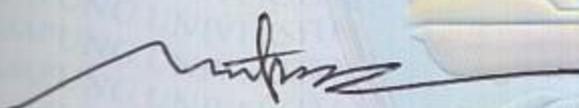
No. Pokok Mahasiswa : 1213054049

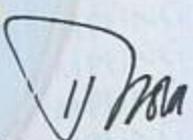
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

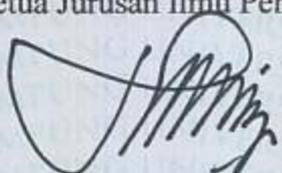
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001


Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**

Sekretaris : **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**

Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Euad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 Juni 2016**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kiki Fatmala
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054049
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : PAUD Satria Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Bowling terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016" adalah hasil penelitian saya dan tidak bersifat plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya anggap dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2016



Membuat Pernyataan

Kiki Fatmala

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Kiki Fatmala lahir di Metro, pada tanggal 21 Juli 1994, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Maskani dan Ibu Winarsih.

Penulis menempuh Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Shandi Putra Telkom Bandar Lampung diselesaikan tahun 2000, melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Kedamaian Bandar Lampung hingga 2006, dan melanjutkan lagi ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 31 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009, lalu menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 10 Bandar Lampung pada tahun 2012.

Tahun 2012, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada semester tujuh, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Bangun Kecamatan BN. Semuong Kabupaten Tanggamus dan melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di PAUD Latifah II.

MOTTO

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan”.

(Al-Mujadillah:11)

Pray and strive tirelessly

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

(Kiki Fatmala)

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ibu Winarsih dan Bapak Maskani yang selalu memberikan dukungan baik secara moril dan materil, serta doa yang selalu teriring dalam setiap langkah keberhasilanku.
2. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Dr. M. Thoha B. S Jaya, M.S., selaku Pembimbing Utama sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran dan nasihat yang telah diberikan.
4. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M. Pd., selaku Pembimbing Kedua atas bimbingan, masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Penguji dan Pembahas terima kasih atas saran-saran dan nasihat yang telah diberikan.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Dosen Validator yang telah memberikan masukan dalam kisi-kisi instrumen pada skripsi ini.
7. Ibu Ari Sofia, S.Psi., MA., Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.
8. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
9. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
10. Ibu Eliasari, selaku Kepala Sekolah PAUD Satria Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Neli Muryani, selaku wali kelas A PAUD Satria Bandar Lampung yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat Seperjuanganku Maulida Mahartika, yang telah bersama-sama dari propti hingga skripsi yang selalu memberi dukungan dalam suka dan duka.

13. Sahabat seperjuangan selama perkuliahan Istikhomah, Tanti, Dhea, Irma. Annisa nur yang selalu memberi dukungan, pengertian, doa, dan motivasi.
14. Teman-teman KKN dan PPL di Desa Sinar Bangun Kec. BN Semuong Kab. Tanggamus 2015.
15. Seluruh teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 yang telah bersama-sama berusahadari awal hingga akhir.
16. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu Terima Kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna bagi kita semua.

Bandar Lampung,

2016

Penulis

KIKI FATMALA

1213054049

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
JUDUL DALAM	iv
PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Anak Usia Dini	
1. Pengertian Anak Usia Dini	9
2. Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini.....	10
3. Model Pembelajaran Anak Usia Dini	11
B. Konsep Perkembangan Kognitif	
1. Pengertian Kognitif	12
2. Fase-fase Perkembangan Kognitif	13
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	14

C. Teori Belajar	
1. Teori Belajar Konstruktivisme	15
2. Teori Belajar Behaviorisme	16
D. Perkembangan Berhitung Permulaan	
1. Pengertian Berhitung Permulaan.....	17
2. Tahapan dan Prinsip Berhitung Permulaan.....	18
3. Metode Pengembangan Berhitung Permulaan	19
E. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	20
3. Manfaat Media Pembelajaran	21
F. Bermain Anak Usia Dini	
1. Pengertian Bermain	22
2. Manfaat Bermain.....	24
G. Permainan Bowling	
1. Pengertian Permainan Bowling.....	25
2. Belajar Berhitung melalui Permainan Bowling	26
3. Langkah-Langkah Berhitung melalui Permainan Bowling	27
H. Penelitian Relevan.....	28
I. Kerangka Pikir	30
J. Hipotesis Penelitian.....	32

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	33
B. Desain Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran	34
D. Tempat dan Waktu Penelitian	35
E. Populasi dan Sampel	35
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	38
H. Analisis Uji Instrumen	39
I. Teknik Analisis Data.....	41

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
1. Lokasi PAUD Satria Bandar Lampung	42
2. Jumlah Siswa.....	42
3. Jumlah Guru	42
4. Jumlah Ruang	43
B. Analisis Uji Instrumen	
a. Uji Validitas	43
b. Uji Reliabilitas.....	43
C. Hasil Penelitian.....	44
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	44
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
a. Penggunaan Media Permainan Bowling	47
b. Perkembangan Berhitung Permulaan	49

c. Analisis Data Silang	51
d. Pengujian Hipotesis	53
D. Pembahasan Penelitian	55

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentasi Pengamatan	4
2. Perkembangan Berhitung Permulaan Menggunakan Media Perpertemuan.....	46
3. Rekapitulasi Nilai Penggunaan Media	48
4. Rekapitulasi Nilai Perkembangan Berhitung	50
5. Tabel Silang Antara Penggunaan Media dan Perkembangan Berhitung.....	52
6. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	31
2. Desain One Group Pretest-Posttest	33
3. Gambar Rumus Karl Pearson.....	40
4. Gambar Rumus Spearman Brown.....	41
5. Rumus Interval	41
6. Rumus Regresi Linier Sederhana.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Siswa.....	65
2. Kiai-Kisi Instrumen.....	66
3. Rubrik Instrumen	69
4. Surat Keterangan Uji Validitas	76
5. Lembar Uji Reliabilitas	77
6. Data Aktivitas Belajar Sebelum Diberi Perlakuan.....	81
7. Data Aktivitas Belajar Sesudah Diberi Perlakuan	82
8. Data Berhitung Permulaan Sebelum Diberi Perlakuan.....	83
9. Data Berhitung Permulaan Sesudah Diberi Perlakuan.....	84
10. Tabel Penolong untuk Menghitung Persamaan Regresi Linier Sederhana	85
11. Lembar Observasi Sesudah Perlakuan	86
12. Lembar Observasi Sebelum Perlakuan	96
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1.....	102
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2.....	106
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3.....	110
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 4.....	114
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 5.....	117
18. Anak Belajar Menggunakan Media Permainan Bowling.....	121
19. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	127
20. Surat Izin Penelitian	129
21. Surat Balasan Penelitian.....	130

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 28 bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan yang sangat penting terhadap tumbuh kembang anak, melalui rangsangan pendidikan yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak sehingga proses pendidikan tidak terstruktur tetapi dilakukan secara menyenangkan dengan aktivitas bermain yang diharapkan dapat menstimulasi semua potensi yang dimiliki anak yang akan mempengaruhi setiap anak untuk dapat mengembangkan segala potensi secara optimal dan memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Peran guru sebagai pendidik membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan yang memberikan pengalaman bagi anak secara langsung melalui kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran.

Penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen pendidikan nasional yaitu PAUD juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini. Tugas utama PAUD adalah mempersiapkan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar, sehingga dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap anak, maka diperlukannya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing-masing.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga proses pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan tujuan memberikan kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang dapat memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahunya secara optimal dan peran pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak. Melalui pembelajaran yang melibatkan anak untuk dapat melakukan aktivitas sendiri dengan menggunakan media pembelajaran yang menunjang akan dapat menstimulus perkembangan anak.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran agar anak lebih mudah memahami konsep tertentu, media pembelajaran dirancang dan dibuat guru untuk memfasilitasi kebutuhan dan perkembangan anak. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi diharapkan dapat mengembangkan aspek pada diri anak yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama, dan seni. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif. Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau

kemampuan berpikir. Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, oleh karena itu peran pendidik dalam menstimulasi kognitif anak harus dengan pembelajaran yang menjadikan anak aktif, kreatif yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga akan tercapai optimulasi pada masing-masing anak. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan anak adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan matematika yang dimiliki anak yang berkaitan dengan konsep bilangan. Pembelajaran berhitung harus menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan berhitung. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik akan mempermudah anak dalam proses berhitung, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar berhitung. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran berhitung. Pada anak usia dini kegiatan berhitung untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan konsep bilangan, mengelompokkan benda dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan indikator pencapaian disesuaikan dengan standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan lingkup berfikir simbolik kemampuan berhitung permulaan diantaranya menyebut dan membilang 1-

10, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda.

Berdasarkan pra survey di PAUD Satria bahwa, metode pembelajaran yang digunakan guru monoton seperti menggunakan majalah untuk kegiatan anak, serta mengerjakan soal yang ditulis guru dipapan tulis sehingga tidak efisien untuk anak dan akibatnya anak merasa kesulitan dan bosan, proses pembelajaran berhitung yang monoton mengakibatkan anak pasif dalam pembelajaran berhitung, media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berhitung tidak bervariasi, strategi dalam kegiatan pembelajaran berhitung berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran berhitung.

Berdasarkan persentasi hasil pengamatan terhadap perkembangan berhitung permulaan berjumlah 31 anak pada kelompok 4-5 tahun. Dari 31 anak terdapat 5 anak/berkisar 16,12% dimana perkembangan berhitung permulaan anak belum berkembang. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 1. Perkembangan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Satria Bandar Lampung

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	2	6,45
2	Berkembang Sesuai Harapan	10	32,26
3	Mulai Berkembang	14	45,17
4	Belum Berkembang	5	16,12
TOTAL		31	100,00

Sumber : Data Hasil Observasi di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Hasil observasi pra penelitian dalam kegiatan berhitung didapat 5 anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) terlihat bahwa anak masih kesulitan dan kurang aktif saat pembelajaran, dalam hal ini anak belum mampu mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan angka, dan melakukan penjumlahan sederhana. Terdapat 14 anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dalam hal ini anak sudah dapat mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan angka dan melakukan penjumlahan sederhana tetapi hanya 3 angka. Terdapat 10 anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada kategori ini anak sudah mengenal lambang bilangan, mampu menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan angka dan melakukan penjumlahan sederhana sampai 5 bilangan. Terdapat 2 anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada kategori ini anak sudah mengenal lambang bilangan, mampu menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan angka dan melakukan penjumlahan sederhana sampai 10 bilangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak PAUD Satria Bandar Lampung pada anak usia 4-5 tahun belum berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil persentasi pengamatan tersebut untuk peningkatan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, berpusat pada anak, serta dapat memudahkan anak pada saat berhitung.

Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan media permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan agar dapat berkembang sebagaimana mestinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media kurang tersedia dalam pembelajaran berhitung
2. Kegiatan pembelajaran berhitung bersifat monoton
3. Anak pasif dalam mengikuti proses pembelajaran berhitung
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran berhitung dengan cara pemberian tugas melalui lembar kegiatan siswa
5. Perkembangan berhitung anak masih rendah
6. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi serta monoton/berpusat pada guru

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi pada upaya untuk pembelajaran menggunakan media permainan bowling dapat meningkatkan perkembangan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang hendak diteliti lebih terfokus pada peningkatan perkembangan berhitung permulaan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah masih rendahnya perkembangan berhitung permulaan pada usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung. Dengan demikian pertanyaan penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016 ?

Atas dasar rumusan masalah dan pertanyaan penelitian maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan berhitung permulaan melalui penggunaan media permainan bowling, dan sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini bagi :

- a. Guru, dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa.
- b. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di PAUD dalam perkembangan berhitung permulaan
- c. Peneliti lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media permainan bowling dan peningkatan perkembangan berhitung permulaan dalam konsep yang berbeda.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Menurut Sujiono (2013 : 6) bahwa :

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang dialami anak.

Sedangkan menurut Idris (2014 : 6) bahwa :

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masaemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini harus di stimulus sejak dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan dan diperlukan peranan orang dewasa, orang tua, maupun pendidik untuk memberikan perhatian secara khusus dengan cara memberikan pengalaman yang beragam sehingga akan memperkuat perkembangannya. Hal ini akan dapat menentukan masa depannya dengan menggali suatu potensi yang lebih dalam diri anak, karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan yang tidak terbatas.

2. Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

Adapun karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh (2009 : 6) adalah :

1. Anak belajar melalui bermain.
2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
3. Anak belajar secara alamiah.
4. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek perkembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa anak usia dini memiliki karakteristik cara belajar yang sangat unik dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap banyak hal, dan mereka senang melakukan sesuatu secara spontan dengan apa yang telah mereka lakukan, dalam kenyataanya anak lebih senang melakukan belajar sambil bermain tanpa harus selalu melakukan rutinitas belajar yang membuat anak merasa jenuh oleh karena itu orang tua harus memahami karakteristik cara belajar anak karena pada hakikatnya orang tua memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan dan pertumbuhan anak agar dapat mengembangkan seluruh aspek yang ada pada anak.

3. Model Pembelajaran Anak Usia Dini

Mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagaimana manusia yang sesuai dengan harapan maka dilakukan pendekatan dan model yang beraneka ragam agar proses pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan harapan dan menuju suatu proses perubahan. Menurut Sujiono (2013 : 140) bahwa :

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru di prakasai oleh Povdov, Skinner, dan para tokoh behavioris lainnya. Adapun pembelajaran yang berpusat pada anak di prkasai oleh Piaget, Erikson, Isaacs.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa model pembelajaran yang berpusat pada guru dapat memberikan kesempatan

guru untuk memberikan petunjuk atau instruksi langsung tentang apa yang harus dilakukan oleh anak dan guru mengevaluasi kegiatan anak berdasarkan tindakan yang muncul dalam diri anak, dan melalui model pembelajaran berpusat pada anak memberikan kesempatan yang lebih kepada anak untuk melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat yang diinginkan anak, dan melalui pembelajaran juga anak akan memahami keberagaman melalui interaksi yang dilakunya. Pengembangan model pembelajaran melalui pendekatan kepada anak sangat perlu untuk dilakukan agar kita mampu menanamkan apa yang harus di butuhkan oleh anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

B. Konsep Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberi konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman yang nyata dan dapat memungkinkan mereka menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Pada rentang usia 0-8 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai macam rangsangan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan

bahasa, sosial emosional, moral agama, kognitif, dan fisik motorik.

Menurut Fatimah dalam Fadlillah (2012 : 41) bahwa :

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Misalnya kemampuan untuk menolak dan menerima sesuatu.

Sedangkan menurut Susanto (2011 : 47) “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

2. Fase – Fase Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya sehingga baik orang tua maupun guru perlu mengetahui fase-fase perkembangan anak. Apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

Menurut Piaget dalam Sujiono, dkk (2006 : 3.7) Tahapan perkembangan kognitif yaitu :

1. Sensorimotor (0-2 tahun) Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya. Mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan dalam objek.
2. Praoperasional (2-7 tahun) Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa, dan peniruan.
3. Konkret operasional (7-11 tahun) Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret. Mencapai kemampuan mengkonservasikan.
4. Formal operasional (11-dewasa) Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget tersebut, maka anak usia dini berada pada tahap perkembangan sensorimotorik (0-2 tahun) dan pra-operasional (2-7 tahun). Dengan demikian setiap anak pasti melalui fase perkembangan karena dalam hal ini membentuk tingkah laku sebagai reaksi atau pertumbuhan terhadap penerapan yang diberikan baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan luar sehingga baik guru maupun orangtua perlu saling bekerja sama untuk memberikan rangsangan yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang di lalui anak.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif sehingga perlu mengetahui dan memahami hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak agar dapat mengantisipasi keterhambatan proses perkembangan anak.

Menurut Wiyani (2014 : 73) ada dua faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Kedua faktor tersebut yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga jika tidak di atasi dengan cepat dan tepat untuk mengatasinya maka sulit untuk mengarahkan dalam perkembangannya.

C. Teori Belajar

1. Teori belajar Konstruktivisme

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses belajar, melalui lingkungan anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang akan mempengaruhi setiap perkembangan yang dimiliki anak. Menurut Conny dalam Latif (2013:74) bahwa :

Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Jadi perkembangan pada anak usia dini diperoleh dari proses aktif anak dengan melibatkan seluruh panca inderanya dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan

baru berdasarkan penemuan sendiri dari yang bersifat khusus menjadi kompleks, sehingga anak menggali potensinya secara menyeluruh dengan pengaruh lingkungan sebagai bagian interaksi anak yang merupakan pengembangan aspek kognitif pada anak. Seorang anak membutuhkan kesempatan untuk belajar sehingga peran seorang guru sebagai pendidik memberikan pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai sumber belajar.

2. Teori Belajar Behaviorisme

Proses belajar pada anak usia dini melibatkan anak secara langsung melalui kegiatan bermain. Pelaksanaan proses pembelajaran tentunya dapat menghasilkan sebuah perubahan hasil belajar yang dapat dilihat secara bertahap sesuai dengan proses perkembangan yang dilaluinya sehingga diharapkan munculnya perubahan tingkah laku.

Menurut Conny dalam Isjony (2011:75) mengemukakan bahwa “Belajar menurut teori behaviorisme merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis”. Oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan dapat memberi stimulus yang baik. Stimulus yang diberikan diharapkan dapat memberikan pengaruh yang dapat menghasilkan respon-respon atau hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dianalisa bahwa teori belajar behaviorisme merupakan proses belajar yang dipengaruhi lingkungan

yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang melalui rangsangan yang diberikan secara mekanisme.

D. Pengembangan Berhitung Permulaan

1. Pengertian Berhitung Permulaan

Berhitung permulaan bagi anak usia dini merupakan sebuah bagian penting dalam masa perkembangannya. Pada masa ini anak mulai melakukan kegiatan berhitung secara sederhana dan sesuai dengan tahapan perkembangannya, menurut Munandar (1997 : 17) bahwa :

Kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan sesuatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Menurut Munandar kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Sedangkan menurut Susanto (2011 : 98) bahwa :

Berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenal jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

2. Tahapan dan Prinsip Berhitung Permulaan

Prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya. Depdiknas dalam Susanto (2011:7-8) menjelaskan ada tiga tahap dalam penguasaan berhitung permulaan anak yaitu :

- a. Tahap penguasaan konsep
Dimulai dengan mengenal konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata. Pada tahap ini anak akan berekspresi untuk berhitung segala macam benda yang ada di sekitarnya.
- b. Tahap transisi
Tahap ini merupakan tahap peralihan dari pemahaman benda secara kongkrit dengan pemahaman secara abstrak.
- c. Tahap pengenalan lambang
Setelah anak mampu memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tahap penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara menyelesaikan soal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa dalam penguasaan berhitung permulaan memiliki tiga tahapan yang tentunya tiga tahapan tersebut harus dilewati anak dengan berurutan agar perkembangan berhitung anak dapat berkembang secara optimal.

3. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan anak.

Menurut Renew dalam Susanto (2011 : 103) bahwa :

Metode yang diperlukan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisa bahwa dengan penggunaan metode yang tepat maka anak akan merasa nyaman dan senang saat melakukan proses belajar, mereka tidak akan merasa tertekan bahkan mereka tidak menyadari jika saat itu mereka sedang belajar.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan sesuatu dalam bentuk saluran kepada siswa dibutuhkannya suatu media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar. Guru juga harus mampu mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran Menurut Fadlillah (2014 : 207)

bahwa :

Media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya.

Sedangkan menurut Gerlach, dkk dalam Latif (2013 : 151) “media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran diharapkan agar siswa dapat memperoleh hasil dari proses dalam pembelajaran dan hasil sesuai dengan yang ingin dicapainya.

Dengan demikian, media pembelajaran sebagai bentuk penyaluran pesan untuk penyampaian pembelajaran atau informasi agar dapat mendorong keinginan anak untuk belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran

Suatu media akan dapat berfungsi dengan baik manakala digunakan dengan baik dan benar. Selain itu, sangat dipengaruhi pula dalam pemilihan media yang tepat. Apalagi untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak. Sebab , apabila media tidak digunakan dengan benar dan terjadi kesalahan dalam pemilihan media, pesan-pesan yang diberikan tidak akan tersampaikan kepada siswa dengan optimal.

Menurut Asnawir, dkk dalam Fadlillah (2014 : 209) ada beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan , di antaranya sebagai berikut.

1. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran.

2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar.
3. Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
5. Penggunaan media pengajaran harus diorganisasikan secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
6. Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.

Sedangkan menurut Latif (2013 : 157) dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

1. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna.
2. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/.sisa.
3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
4. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
6. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.
7. Dibuat sesuai tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip media pembelajaran harus diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dengan media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Melalui media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak, karena media pembelajaran memiliki keterkaitan dan harus mempunyai manfaat dalam pembelajaran sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien.

Menurut Badru dalam Latif (2013 : 165) banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu :

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran tersebut dapat terwujud dan berjalan dengan baik, manakala dalam penggunaan media sesuai dengan materi yang diajarkan.

F. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian bermain

Dunia anak adalah dunia bermain dan setiap anak ingin selalu bermain, karena dengan bermain anak merasa rileks dan senang. Di manapun, dalam kondisi apapun anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan.

Melalui kegiatan bermain anak juga mampu mengembangkan kosa kata, membentuk ototnya, melatih imajinasi, dan mempelajari

kemampuan sosialnya seperti kerja sama dan berbagi serta serta berlatih memecahkan masalah melalui bermain.

Menurut Sujiono, dkk (2010 : 35) “bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten”. Sedangkan menurut Depdiknas dalam Fadlillah (2014 : 25) “bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak” .

Bermain adalah bentuk kegiatan bermain yang dapat membuat anak senang, sehingga anak akan merasa melakukan kegiatan untuk kesenangan yang ditimbulkan dan tanpa disadari bahwa melalui kegiatan bermain anak akan bereksplorasi dan membangun pengetahuan diri sendiri dalam melakukan kegiatan bermain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, bermain merupakan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan anak, sehingga bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa diabaikan karena melalui bermain anak beraktivitas secara langsung atau sponta, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain atas inisiatif sendiri dengan menggunakan daya khayal dan menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya.

2. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini.

Menurut Mulyasa dalam Fadlillah (2014 : 32) bahwa :

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini.

Sedangkan menurut Muliawan dalam Fadlillah (2014 : 33) Beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini :

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan dapat memunculkan gagasan seseorang

tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan macam-macam aspek perkembangan.

Dengan demikian bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting untuk menuangkan ide yang ada dipikiran mereka.

G. Permainan Bowling

1. Pengertian Permainan Bowling

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri dan sebagai alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan dan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur setia (loyal). Menurut Tedjasaputra (2001 : 60) “permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama. Permainan bisa berupa kontes fisik atau juga kontes mental” .

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga, jika dilihat dari atas. Buah pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan), untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk permainan selanjutnya.

Dengan demikian permainan bowling adalah bentuk penyaluran pesan untuk penyampaian pembelajaran melalui kegiatan bermain yang ditandai oleh aturan dan persyaratan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola ke arah pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pin.

2. Belajar Berhitung melalui Permainan Bowling

Melakukan kegiatan berhitung bagi anak usia dini tidak hanya sekedar menjumlah atau mengurangi angka dan benda, agar anak mampu dan merasa senang dalam melaksanakan kegiatan berhitung tersebut hendaknya menggunakan permainan yang menarik dan baru bagi anak. Permainan untuk melatih kemampuan berhitung permulaan anak bermacam-macam bentuk dan jenisnya, salah satunya adalah permainan bowling.

Permainan bowling adalah kegiatan bermain yang ditandai aturan dan persyaratan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola ke arah pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pin. Permainan bowling memiliki manfaat yang banyak untuk anak usia dini salah satunya adalah melatih kemampuan berhitung anak. Dengan permainan bowling anak dapat menyebutkan lambang bilangan pada angka-angka yang tertera pada pin, lalu anak dapat membilang banyak pin, anak dapat mengurutkan pin sesuai angka, serta anak dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan pin-pin yang telah dijatuhkan.

3. Langkah-Langkah Belajar Berhitung melalui Permainan Bowling

Tahap persiapan adalah langkah awal yang harus ditempuh guru sebelum melaksanakan permainan bowling. Mengetahui pentingnya kegiatan persiapan akan berpengaruh pada kelancaran kegiatan pelaksanaan dalam permainan bowling. Pada tahap persiapan yang harus diperhatikan adalah hal-hal berikut.

- a. Mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan bagi pelaksanaan permainan bowling, seperti 10 botol warna warni dan bola kecil.
 - 1) Membuat garis pembatas dari tempat menggelindingkan bola.
Jarak antara bowling dan pelempar.
 - 2) Menjelaskan materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - 3) Membuat dan menyepakati aturan permainan.
- b. Guru menjelaskan cara bermain
 - 1) Guru memberikan contoh pada anak cara menggelindingkan bola ke arah botol secara tepat.
 - 2) Setiap anak diberikan kesempatan untuk menggelindingkan bola ke arah botol sejauh dengan tehnik menggelinding yang tepat. Setelah bola menggelinding mengenai sasaran yaitu botol yang ada angkanya tersebut, selanjutnya anak kemudian diperintahkan untuk membilang botol-botol yang jatuh, dan mengurutkan dari angka terkecil sampai yang terbesar serta menjumlah dan mengurangi botol-botol yang jatuh.

- 3) Guru memberikan pujian dan reward jika anak mampu menyebutkan angka berapa saja yang jatuh dan menghitung jumlah yang botol serta mengurutkan angkanya.
- 4) Kegiatan penutup
Setelah permainan diselesaikan, langkah selanjutnya yaitu pengambilan kesimpulan dan me-review kegiatan yang telah dilakukan anak.

H. Penelitian Relevan

- 1) Penelitian dari Susanthi,Dyah (2012) berjudul “ Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan bowling pada anak kelompok A di TK Kyai Hasyim Surabaya”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian yang diadaptasi dari desain penelitian hopkins. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokument. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan perubahan tindakan melalui permainan bowling dalam memperbaiki kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus. Dari temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak kelompok A TK Kyai Hasyim yang ditunjukkan dalam siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 siklus I meningkat sebesar 19,5% sedangkan siklus II meningkat

sebesar 44,5 %. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka disimpulkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak di TK Kyai Hasyim Surabaya.

- 2) Penelitian dari Wulandari, Suci Ningsih (2015) berjudul “ Penggunaan permainan tradisional pada kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung”. Penelitian ini berlatar belakang dari rendahnya kemampuan berhitung anak kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak yang meliputi kemampuan membilang dan mengurutkan benda, kemampuan melakukan operasi penjumlahan sederhana dan melakukan operasi pengurangan sederhana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental desain dengan menggunakan desain one group pretest-posttest. Penulisan ini menggunakan sampel jenuh sebanyak 12 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi dalam bentuk lembar ceklis. Teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon kemampuan . Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai Z hitung lebih besar dari Z tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional berpengaruh terhadap berhitung permulaan anak.

I. Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

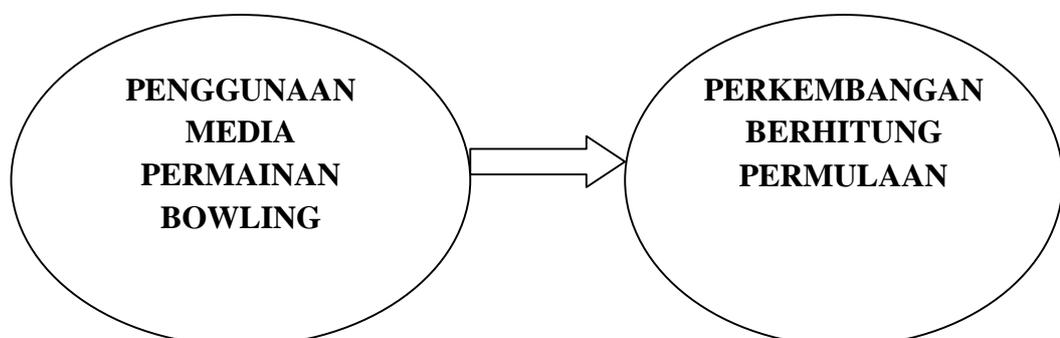
Hasil pra survei yang dilakukan di PAUD Satria Bandar Lampung bahwa anak dalam perkembangan berhitung permulaan terutama bilangan 1-10 masih rendah, hal tersebut karena guru di dalam menyampaikan pesan masih menggunakan metode yang monoton seperti menggunakan majalah untuk kegiatan siswa dan mengerjakan soal yang ditulis guru di papan tulis, sehingga komunikasi yang disampaikan guru hanya searah dari guru ke anak, sementara anak lebih banyak pasif dalam memahami apa yang disampaikan gurunya. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung pada anak usia dini harus menerapkan unsur belajar sambil bermain, serta harus adanya media yang mendukung untuk lebih mempermudah anak dalam kegiatan berhitung.

Menurut Fadlillah (2014:207) “ bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima, serta dipahami sebagaimana mestinya”.

Media permainan bowling merupakan bentuk penyaluran pesan untuk penyampaian pembelajaran melalui kegiatan bermain yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola ke arah pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pin. Dalam kegiatan ini anak dapat bermain dan melakukan kegiatan berhitung seperti mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda, mengurutkan angka, dan melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Dengan permainan tersebut diharapkan mampu meningkatkan perkembangan berhitung permulaan dan perkembangan lainnya seperti, melatih gerak motorik halus dan kasar, melatih koordinasi mata dan tangan, kesabaran, konsentrasi, serta anak dapat mengenal berbagai macam warna.

Dengan demikian penggunaan media yang menarik akan membuat anak tertarik untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran, sehingga ketika anak sudah tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kemampuan anak akan berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan Media Permainan Bowling

Y : Perkembangan Berhitung Permulaan

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti dan dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih di uji kebenarannya melalui data empiris yang terkumpul.

Menurut Suryabarata (2014 : 21) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris” .

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling

Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

H_1 : Ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Terhadap

Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

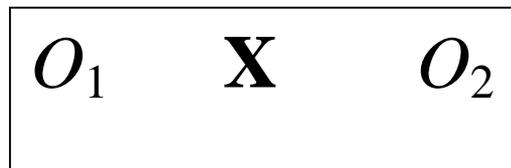
III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode ini menggunakan metode *Pre-Experimental Designs*, menurut Sugiyono (2011: 109) dikatakan *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian *Pre-Experimental Designs* menggunakan *One Grup Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini, diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono,2011:110). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan :

O_1 : Pre-Test diberikan sebelum menggunakan permainan bowling

X : Pemberian atau penggunaan permainan bowling

O₂ : Post-Test diberikan setelah menggunakan permainan bowling

C. Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran

1) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti.
- b) Melaksanakan observasi ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti.
- c) Peneliti memberikan perlakuan melalui permainan bowling.

2) Rancangan dan Proses Pembelajaran

a) Tahapan Perencanaan

1. Membuat kisi-kisi instrumen
2. Uji Instrumen Validitas dan Realibilitas
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
4. Menyiapkan media untuk permainan bowling

b) Tahapan Pelaksanaan

1. Pertemuan dilaksanakan 8 (delapan) kali pertemuan setiap pertemuan dilaksanakan selama 120 menit.
2. Lembar observasi digunakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang menggunakan permainan bowling.

D. Tempat dan waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A PAUD Satria Bandar Lampung, alamat Jl. Ridwan Rais Gg Pelopor 1 No 42 Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan Maret dan April selama 2 minggu berturut-turut pukul 10.00 – 12.00 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 120 menit untuk setiap pertemuannya.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Di PAUD A Satria Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 terdapat 31 siswa, terdiri dari 14 anak laki-laki dan 17 anak perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2014 : 81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2014:124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Berdasarkan pertimbangan peneliti Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelompok A yang terdiri dari 31 siswa.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Penggunaan Media Permainan Bowling (X) : Menurut Fadlillah (2014:32) “ media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya”. Jadi media permainan bowling adalah bentuk penyaluran pesan untuk penyampaian pembelajaran melalui kegiatan bermain yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola ke arah pin yang bertujuan untuk menjatuhkan pin.

Perkembangan Berhitung Permulaan (Y) : Menurut Susanto (2011 :98) “perkembangan berhitung permulaan adalah kondisi yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap

pengertian mengenal jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan”.

2. Definisi Operasional

Penggunaan Media Permainan Bowling (X) : Media Permainan bowling merupakan media pembelajaran melalui aktivitas bermain menggunakan bola yang dilemparkan ke arah pin, dengan tujuan/sasaran sebagai berikut: 1. Anak mendengarkan aturan dalam permainan bowling, 2. Keaktifan anak menjawab hasil penjumlahan menggunakan pin bowling, 3. Keaktifan anak saat menjawab hasil pengurangan menggunakan pin bowling , 4. Keaktifan anak saat mengurutkan pin dari angka terkecil sampai terbesar , 5. Keaktifan anak saat melakukan penjumlahan sederhana menggunakan pin, 6. Keaktifan anak saat melakukan pengurangan sederhana menggunakan pin. Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu Kurang Aktif (KA), Cukup Aktif (CA), Aktif (A), dan Sangat Aktif (SA).

Perkembangan Berhitung Permulaan (Y) : Berhitung permulaan yaitu aktivitas berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, yang meliputi : 1. Ketepatan anak menyebutkan lambang bilangan yang tertera pada seluruh pin, 2. Ketepatan anak menyebutkan lambang bilangan yang tertera pada pin yang terjatuh , 3. Ketepatan anak menyebutkan lambang bilangan yang tertera pada pin yang tidak terjatuh, 4. Ketepatan anak mengurutkan

bilangan pada seluruh pin dari bilangan yang terkecil sampai yang terbesar 1-10, 5. Ketepatan anak mengurutkan bilangan pada pin yang terjatuh dari bilangan yang terkecil sampai yang terbesar, 6. Ketepatan anak mengurutkan bilangan pada pin yang tidak terjatuh dari bilangan yang terkecil sampai yang terbesar, 7. Ketepatan anak menjumlah pin yang terjatuh dengan yang tersisa atau sebaliknya, 8. Ketepatan anak mengurangi pin yang terjatuh dengan yang tersisa atau sebaliknya. Dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

G. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang relevan yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan indikator yang telah digunakan dan kriteria yang telah ditentukan.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikan berupa foto, dokumen tertulis dan menganalisis hasil belajar anak. Isi dokumentasi ini terkait dengan aktivitas anak dalam perkembangan berhitung menggunakan media bowling dan dokumen yang ada di PAUD Satria.

H. Analisis Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Menurut Sugiyono (2011:348) instrumen yang valid berarti “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”. Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (*content validity*). Secara teknis pengujian validitas ini dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Sugiyono (2011:353) mengatakan bahwa “dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator”.

Analisis uji validasi ini dikonsultasikan kepada ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan memvalidasi isi dari kisi-kisi instrumen penilaian tersebut dan memberikan saran terhadap kesesuaian indikator pada setiap variabel yang akan diteliti.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berarti instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tetap/ ajeg, meskipun dilakukan oleh orang lain walau pun diwaktu yang berbeda tapi instrumen tersebut masih bisa digunakan. Menurut Sugiyono (2011:348) instrument yang reliabel berarti “instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik belah dua (*internal consistency*), dimana instrumen diujicobakan hanya satu kali saja. Menurut Sugiyono (2011:359) pengujian reliabilitas *internal consistency* “dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”.

Menurut Sayuti, Husin dan Jaya, M. Thoha B.Sampurna (1995:157) *internal consistency*/ teknik belah dua dilakukan dengan cara “membagi perangkat tes menjadi dua bagian (jumlah skor soal ganjil dan jumlah skor soal genap”. Dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(x^2)(y^2)}}$$

Gambar 3. Rumus Karl Pearson dalam Sayuti, Husin dan Jaya, M. Thoha B.Sampurna (1995:157)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien indeks reliabilitas

xy = perkalian skor kelompok (x) dan (y)

Setelah diperoleh r_{xy} , dilanjutkan dengan rumus berikut:

$$r_{1,2} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Gambar 4. Rumus Spearman Brown dalam Sayuti, Husin dan Jaya, M. Thoha B.Sampurna (1995:157)

Keterangan:

$R_{1,2}$ = Koefisien indeks reliabilitas sepenuhnya
1 dan 2 = angka konstanta

I. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan kemudian data yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, adapun rumus interval menurut Mangkuatmodjo (1997 : 37) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NVT - NVR)}{K}$$

Gambar 5. Rumus Interval

Keterangan

I = interval
NVT = Nilai Variabel Tertinggi
NVR = Nilai Variabel Terendah
K = Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis sebaiknya terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan, yaitu uji analisis tabel, dan uji regresi linier

sederhana adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut :

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang.

2. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung, teknik yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono (2010 : 261) adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Gambar 6. Rumus Regresi linear Sederhana

Keterangan :

= Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable indepen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan media permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Satria Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Sebelum diberi perlakuan menggunakan media permainan bowling, hanya beberapa anak yang perkembangan berhitung permulaanya berkembang sangat baik. Sesudah diberi perlakuan menggunakan media permainan bowling sebagian besar anak berkembang sangat baik. Dengan demikian menunjukkan adanya pengaruh pada perkembangan berhitung permulaan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media permainan bowling.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan berhitung permulaan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik untuk anak usia dini, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

- b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga anak-anak akan termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk penelitian yang lebih baik lagi dan lebih lanjut dalam aspek yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada media permainan bowling saja, tetapi pada media pembelajaran lain pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. AR-RUZZ MEDIA. Jogjakarta
- _____. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media. Jakarta
- Idris, Meity H. 2014. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. PT. Luxima Metro Media. Jakarta
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta. Bandung
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media. Jakarta
- Mangkuatmodjo, Soegyarto. 1997. *Pengantar Statistika*. Rineka Cipta. Jakarta
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Jakarta
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Sari, Septa Setia. 2015. *Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Usia 4-5 Tahun Di Tk AL Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014-2015*. Skripsi. Universitas Lampung
- Sayuti, Husin dan Jaya, M.Thoha B.Sampurna 1995. *Metode Penelitian Sosial dan Humaniora*. Bandar Lampung
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*. Indeks Permata Puri Media. Jakarta
- _____. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks Permata Puri Media. Jakarta
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta Bandung

- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Alfa Beta. Bandung
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta
- Susanthi, Dyah. 2012. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di TK Kyai Hasyim Surabaya*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya
- Suryabarata, Sumadi. 2014. *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. PT Grasindo. Jakarta
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gaya Media. Yogyakarta
- Wulandari, Suci Ningsih. 2015. *Penggunaan Permainan Tradisional Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Beringin Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Lampung