

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BOWLING KALENG

Rosa Imani Khan* dan Ninik Yuliani**

Abstract

This study aimed to improve early childhood numeracy skills through the game of "Bowling Kaleng". Numeracy is the ability of every child in terms of mathematics such as sort of numbers or counting and know the number. Development of children's numeracy skills can do through the game. This would be more effective because the children's world is playing world, one of which is the game of "Bowling Kaleng". Research was conducted on 30 children in Group B TK Dharma Wanita Gogorante Kediri. Those aged 5 to 6 years old, consists of 16 boys and 14 girls. The method used in this study is classroom action research using two cycles. Each cycle consists of four phases: planning, action, observation and reflection. The study was conducted at the beginning of January 2016. The results of this study indicate that learning through the "Bowling Kaleng" game can improve children's numeracy skills. The average of child's ability to counting, add up dan reduce numbers increased to the last cycle. Through this game, children learn to count concrete objects they like in a cheerful and pleasant atmosphere.

Keywords; Numeracy skills, early childhood, Bowling Kaleng game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan *Bowling Kaleng*. Berhitung adalah kemampuan setiap anak dalam matematika seperti menyebutkan angka-angka atau menghitung dan mengetahui angka. Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan. Hal ini akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain, di mana permainan *Bowling Kaleng* adalah salah satunya. Penelitian ini dilaksanakan terhadap 30 anak di kelompok B TK Dharma Wanita Gogorante, Kediri. Usia mereka antara 5-6 tahun, terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dalam 2 putaran. Setiap putaran terdiri dari empat fase; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Januari 2016. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui permainan *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Rata-rata kemampuan anak untuk menghitung, menambah, dan mengurangi bertambah di akhir putaran. Melalui permainan ini, anak belajar untuk berhitung objek nyata yang mereka sukai dalam atmosfer yang menyenangkan dan nyaman.

Kata Kunci; Kemampuan berhitung, Anak usia dini, Permainan *Bowling Kaleng*.

A. Pendahuluan

Pengembangan sumber daya manusia merupakan faktor kunci kesuksesan pembangunan suatu bangsa, karena itu berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia haruslah merupakan suatu proses yang berkesinambungan sejak usia dini. Anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam

tahun, merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal¹.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa

*Dosen Prodi PG-PAUD UN PGRI Kediri.

**Kepala TK Dharma Wanita Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

¹Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 2.

ini sehingga usia dini sering disebut sebagai *the golden age* (usia emas). Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa. Perlu dipahami bahwa anak memiliki potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi tersebut hanya dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya².

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Usaha untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri anak³.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh TK Dharma Wanita Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri adalah kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok B Tahun Ajaran 2015-2016. Anak masih kesulitan dalam memahami konsep berhitung apabila guru tidak memberikan contohnya. Sebagian besar anak belum mampu menghitung jumlah benda. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat faktor yang

menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan berhitung pada anak-anak di sana, salah satunya adalah media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berhitung kurang menarik hati anak dan membuat anak kurang antusias atau bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pengembangan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami *malnutrisi*⁴. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *Bowling Kaleng*.

Permainan *Bowling Kaleng* dilakukan dengan cara menumpuk beberapa kaleng di atas satu sama lain, atau mendirikan sebuah piramida menggunakan enam sampai sepuluh kaleng seperti pada permainan *Bowling*. Anak diminta untuk berdiri lima hingga enam langkah jauhnya dari “piramida kaleng” tersebut dan menggelindingkan bola ke arah kaleng. Kemudian anak diminta untuk menghitung berapa banyak kaleng yang terjatuh⁵. Permainan ini mengajak anak untuk aktif dan menggunakan alat yang menarik. Menurut Flobel⁶, kegiatan bermain yang dilakukan anak menggunakan alat yang disenangi oleh anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Apakah pembelajaran melalui permainan *Bowling Kaleng* ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok B TK Dharma Wanita Gogorante Kecamatan

⁴Dian Adriana, *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*, (Jakarta: Salemba Medika, 2013), hlm. 45.

⁵Barbara, Sher, *Smart Play for Kids*, (Jogjakarta: Bookmarks, 2009), hlm. 110-111

⁶Anggani Sudono, *Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar Di Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta: Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan, Akademi Jakarta, 1995).

²Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD; Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), hlm. 15.

³Daniel Muijs dan David Reynolds, *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008).

Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015-2016? Permasalahan inilah yang akan menjadi fokus peneliti dan akan dikaji dalam penelitian.

B. Definisi Konseptual

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan⁷.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus⁸.

Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain⁹.

2. Permainan *Bowling Kaleng*

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Anak-anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam

bermain. Anak akan terus bermain sepanjang aktivitas tersebut menghiburnya. Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak¹⁰.

Permainan *Bowling Kaleng* adalah permainan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berhitung anak. *Bowling* adalah jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan untuk menjatuhkan pin-pin yang ditata berjumlah sepuluh buah¹¹. *Bowling Kaleng* adalah permainan yang mengadaptasi beberapa aturan dari permainan *Bowling*, yakni menggelindingkan bola untuk menjatuhkan kaleng-kaleng yang telah disusun sebelumnya. Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah sebuah bola dan enam sampai sepuluh buah kaleng (kita dapat memanfaatkan kaleng bekas minuman yang telah dikosongkan dan dicuci bersih).

Cara bermain dalam permainan *Bowling Kaleng* ini mulanya anak menumpuk beberapa kaleng di atas satu sama lain atau mendirikan enam sampai sepuluh kaleng dalam bentuk piramida. Lalu anak diminta untuk berdiri lima hingga enam langkah jauhnya dari "piramida kaleng" tersebut. Kemudian anak akan menggelindingkan bola ke arah kaleng. Anak menghitung berapa banyak kaleng yang terjatuh. Permainan *Bowling Kaleng* adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai bergerak, sehingga anak akan merasa lebih senang jika belajar berhitung sembari menggerakkan tubuhnya.

Melalui permainan *Bowling Kaleng* ini, anak akan belajar tentang koordinasi mata-tangan untuk menjatuhkan kaleng-kaleng, belajar tentang cara menghitung jumlah kaleng yang telah mereka jatuhkan. Mereka juga belajar untuk saling membantu dan bekerjasama dengan teman-temannya untuk menumpuk kaleng kembali menjadi bentuk piramida saat temannya telah selesai memainkannya¹².

⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011).

⁸Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008).

⁹Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2008), hlm. 11.

¹⁰Dian Adriana, *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*, (Jakarta: Salemba Medika, 2013), hlm. 46.

¹¹Ardian Eko, *Belajar Main Bowling*, <https://ardianeko.wordpress.com/2012/05/25/belajar-main-bowling/>, diakses pada tanggal 18 September 2015.

¹²Barbara, Sher, *Smart Play for Kids*, (Jogjakarta: Bookmarks, 2009), hlm. 110-111.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Mengacu pada pendapat Kemmis dan Taggart¹³, tiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 anak di Kelompok B TK Dharma Wanita Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016, terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester II, tepatnya pada bulan Januari - April 2016.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi yaitu Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Sedangkan teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang dilanjutkan dengan refleksi. Data hasil penelitian yang berbentuk kuantitatif akan dianalisis secara deskriptif komparatif kemudian dilakukan refleksi, dan data yang berbentuk kualitatif akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kemudian dilakukan refleksi.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui indikator hasil belajar, kriteria yang digunakan adalah:

Tabel Indikator dan Penilaiannya

No	Indikator	Penilaian
1.	Anak dapat membilang angka	a. Bintang 1 : Anak tidak dapat membilang angka b. Bintang 2 : Anak dapat membilang angka dengan bantuan guru c. Bintang 3 : Anak dapat membilang angka tanpa bantuan guru, dengan sedikit kesalahan d. Bintang 4 : Anak dapat membilang angka tanpa bantuan guru, tanpa ada kesalahan

¹³Nur Hidayah, *Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 10-18.

No	Indikator	Penilaian
2.	Anak dapat menjumlah angka	a. Bintang 1 : Anak tidak dapat menjumlah angka b. Bintang 2 : Anak dapat menjumlah angka dengan bantuan guru c. Bintang 3 : Anak dapat menjumlah angka tanpa bantuan guru, dengan sedikit kesalahan d. Bintang 4 : Anak dapat menjumlah angka tanpa bantuan guru, tanpa ada kesalahan
3.	Anak dapat mengurangi angka	a. Bintang 1 : Anak tidak dapat mengurangi angka b. Bintang 2 : Anak dapat mengurangi angka dengan bantuan guru c. Bintang 3 : Anak dapat mengurangi angka tanpa bantuan guru, dengan sedikit kesalahan d. Bintang 4 : Anak dapat mengurangi angka tanpa bantuan guru, tanpa ada kesalahan

E. Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Awal

Pada kondisi awal, yakni sebelum dilaksakannya tindakan, pembelajaran berhitung di Kelompok B ini menunjukkan beberapa gambaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu angka. Guru menjelaskan kartu angka kepada anak-anak secara klasikal. Selain itu, guru memberikan penugasan kepada anak-anak untuk mengerjakan kegiatan latihan berhitung, yakni menghitung, menambah dan mengurangi jumlah gambar yang ada pada lembar kegiatan anak. Pada kondisi awal ini, kemampuan berhitung anak kurang berkembang. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal :

**Tabel Kondisi Awal
Kemampuan Berhitung Anak
(Sebelum Diberikan Tindakan)**

Aspek	Bintang 1		Bintang 2		Bintang 3		Bintang 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Anak dapat membilang angka	6	20	13	44	7	23	4	13

Aspek	Bintang 1		Bintang 2		Bintang 3		Bintang 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Anak dapat menjumlah angka	8	26	14	47	5	17	3	10
Anak dapat mengurangi angka	7	23	16	53	5	17	2	7
RATA-RATA		23		48		19		10

Sebelum diberikannya tindakan, rata-rata jumlah anak yang mendapatkan nilai bintang 1 adalah sebanyak 23%, yang mendapatkan nilai bintang 2 sebanyak 48%, yang mendapatkan nilai bintang 3 sebanyak 19% dan yang mendapatkan nilai bintang 4 sebanyak 10%.

2. Deskripsi Siklus I

Pada awal kegiatan, peneliti menarik perhatian anak dengan mengucapkan salam dan berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan. Peneliti menyiapkan segala keperluan pembelajaran. Anak-anak dijelaskan tentang permainan *Bowling Kaleng* dan diperkenalkan dengan semua peralatan dalam permainan ini. Peneliti kemudian mengajak anak untuk memainkan *Bowling Kaleng* secara bergantian. Setelah menggelindingkan bola menuju kaleng, anak diajak untuk menghitung jumlah kaleng yang berhasil dijatuhkan dan sisa kaleng yang belum berhasil dijatuhkan. Berikut ini adalah hasil observasi pada pelaksanaan siklus 1 :

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus 1

Aspek	Bintang 1		Bintang 2		Bintang 3		Bintang 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Anak dapat membilang angka	3	10	9	30	11	37	7	23
Anak dapat menjumlah angka	4	14	10	33	10	33	6	20
Anak dapat mengurangi angka	5	17	13	43	7	23	5	17
RATA-RATA		14		35		31		20

Hasil pengamatan pada pelaksanaan siklus 1 ini menunjukkan rata-rata jumlah anak yang mendapatkan nilai bintang 1 adalah sebanyak 14%, yang mendapatkan nilai bintang 2 sebanyak 35%, yang mendapatkan nilai bintang 3 sebanyak 31% dan yang mendapatkan nilai bintang 4 sebanyak 20%.

Pelaksanaan siklus 1 ini memiliki beberapa gambaran. Terdapat penurunan jumlah anak yang memiliki nilai bintang 1 dan 2, dan terdapat peningkatan jumlah anak yang memiliki nilai bintang 3 dan 4. Anak lebih terfokus pada usahanya menggelindingkan bola untuk merobohkan tumpukan kaleng daripada kegiatan belajar menghitung jumlah kalengnya. Guru kurang ceria dalam memimpin permainan ini dan cenderung sibuk dengan kegiatan menata ulang kaleng tiap anak selesai memainkannya.

3. Deskripsi Siklus 2

Peneliti mempersiapkan rencana kegiatan pembelajaran dan akan lebih memfokuskan pada materi pembelajaran berhitung. Pada siklus 2 ini, peneliti menyiapkan dua set alat permainan *Bowling Kaleng*. Setelah anak selesai memainkan satu set alat permainan, guru bisa langsung beralih pada set alat permainan lainnya. Peneliti menjelaskan kepada anak, bahwa untuk anak yang akan tiba gilirannya memainkan *Bowling Kaleng*, harus membantu untuk menumpuk kaleng menjadi bentuk piramida lagi. Selain itu, guru juga akan memberikan tepuk tangan bukan setelah anak berhasil menjatuhkan kaleng-kaleng, tetapi setelah anak selesai menghitung kaleng-kaleng, agar konsentrasi anak terjaga saat kegiatan belajar berhitung. Berikut ini adalah hasil observasi pada pelaksanaan siklus 2:

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus 2

Aspek	Bintang 1		Bintang 2		Bintang 3		Bintang 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Anak dapat membilang angka	-	0	3	10	12	40	15	50

Aspek	Bintang 1		Bintang 2		Bintang 3		Bintang 4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Anak dapat menjumlah angka	2	6	5	17	8	27	15	50
Anak dapat mengurangi angka	1	3	5	17	10	33	14	47
RATA-RATA		3		15		33		49

Hasil pengamatan pada pelaksanaan siklus 2 ini menunjukkan rata-rata jumlah anak yang mendapatkan nilai bintang 1 adalah sebanyak 3%, yang mendapatkan nilai bintang 2 sebanyak 15%, yang mendapatkan nilai bintang 3 sebanyak 33% dan yang mendapatkan nilai bintang 4 sebanyak 49%.

Pelaksanaan siklus 2 ini memiliki beberapa gambaran. Terdapat penurunan jumlah anak yang memiliki nilai bintang 1 dan 2, dan terdapat peningkatan jumlah anak yang memiliki nilai bintang 3 dan 4. Anak tidak lagi terlalu fokus pada usaha menggelindingkan bola untuk menjatuhkan kaleng. Anak sudah lebih tenang dan lebih fokus pada saat kegiatan menghitung kaleng-kaleng. Guru juga lebih bisa berkonsentrasi untuk membimbing anak dalam kegiatan menghitung.

4. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak

Dari hasil analisis di atas diketahui bahwa prosentase anak yang mendapatkan nilai bintang 1 kian berkurang pada setiap siklus (pada kondisi awal sebanyak 23%, pada siklus 1 sebanyak 14% dan pada siklus 2 sebanyak 3%). Prosentase anak yang mendapatkan nilai bintang 2 juga kian berkurang pada setiap siklus (pada kondisi awal sebanyak 48%, pada siklus 1 sebanyak 35% dan pada siklus 2 sebanyak 15%). Sedangkan prosentase anak yang mendapatkan nilai bintang 3 kian bertambah pada setiap siklus (pada kondisi awal sebanyak 19%, pada siklus 1 sebanyak 31%

dan pada siklus 3 sebanyak 33%). Prosentase anak yang mendapatkan nilai bintang 4 juga kian bertambah pada setiap siklus (pada kondisi awal sebanyak 10%, pada siklus 1 sebanyak 20% dan pada siklus 2 sebanyak 49%).

Hasil dari penelitian ini diperoleh kemajuan atau peningkatan yang berarti dalam kemampuan berhitung anak. Rata-rata kemampuan anak dalam membilang, menjumlah dan mengurangi angka meningkat hingga siklus terakhir. Dengan bermain *Bowling Kaleng* ini, anak belajar menghitung benda-benda konkret yang ia sukai. Hal ini sejalan dengan penjelasan Depdiknas bahwa permainan berhitung akan lebih berhasil jika anak diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dalam suasana yang aman dan menyenangkan bagi anak¹⁴.

E. Kesimpulan

Secara umum, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gogorante Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015-2016. Permainan *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan aktivitas anak dalam belajar berhitung dalam situasi yang menarik dan menyenangkan.

Sesuai dengan hasil penelitian ini, dapat diberikan saran sebagai berikut :

- Dalam pembelajaran berhitung, ada baiknya guru memanfaatkan permainan *Bowling Kaleng* karena permainan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.
- Hendaknya guru senantiasa kreatif dalam mengelola pembelajaran, agar pembelajaran tidak monoton dan semangat belajar anak terus terjaga, sehingga perkembangan anak juga dapat optimal, seperti memanfaatkan permainan *Bowling*

¹⁴Depdiknas, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak, 2000).

Kaleng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, sehingga disarankan untuk mengembangkan lagi penelitian ini dengan memodifikasi permainan *Bowling Kaleng* untuk mengembangkan aspek lain dalam diri anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*, Jakarta: Salemba Medika, 2013.
- Depdiknas. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak, 2000.
- Eko, Ardian. *Belajar Main Bowling*. <https://ardianeko.wordpress.com/2012/05/25/belajar-main-Bowling/>, Diakses pada tanggal 18 September 2015.
- Hidayah, Nur. *Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Muijs, Daniel dan David Reynolds. *Effective Teaching; Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- Noorlaila, Iva. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010.
- Sher, Barbara. *Smart Play for Kids*, Jogjakarta: Bookmarks, 2009.
- Sriningsih, Nining. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, Bandung: Pustaka Sebelas, 2008.
- Sudono, Anggani. *Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar Di Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti Proyek Pendidikan & Akademi Jakarta, 1995.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, 2010.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.