



PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Zunia Rizki Nur Amallia¹, Warananingtyas Palupi¹, Muhammad Munif Syamsudin²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret

Email: zuniarizki33@gmail.com, Palupi@fkip.uns.ac.id, Wandamunif@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun melalui metode *edutainment*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A TK Aisyiyah 56 Gulon tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 17 anak, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji validitas kuantitatif menggunakan triangulasi konstruk sedangkan kualitatif menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan deskriptif komparatif, sedangkan data kualitatif menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan melalui penerapan metode *edutainment* jenis bermain *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peningkatan dapat dilihat melalui meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu pada pengetahuan menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda. Hasil keseluruhan peningkatan persentase setelah diterapkan metode *edutainment*, pada siklus I diperoleh ketuntasan sebesar 59%. Peningkatan pada siklus II sebesar 82%. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan keberhasilan penerapan metode *edutainment* jenis bermain *bowling* dengan proses anak dalam mengerjakan tugas seperti menunjukkan lambang bilangan secara benar, menirukan lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda secara tepat. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *edutainment* jenis bermain *bowling* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Aisyiyah 56 Gulon tahun ajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Lambang bilangan, Metode *edutainment*, Kelompok A.

Abstract

The aims of this study was to improve the ability to recognize the number symbols of children aged 4-5 years through the edutainment method. This type of research was classroom action research (CAR) with quantitative and qualitative approaches. Subjects in the study were group A children of TK Aisyiyah 56 Gulon in the academic school year of 2018/2019 with a total of 17 children, consisting of 11 girls and 6 boys. Data collection techniques was through tests, observations, interviews and documentation. The quantitative validity test used construct triangulation while qualitative used source triangulation and technique triangulation. Quantitative data analysis techniques used comparative descriptive, while qualitative data used interactive models. The results showed through the application of the edutainment method type of bowling play can improve the ability to recognize the number symbol. Improvement can be seen through the increasing ability to increasing ability of identifying the number of children in the knowledge pointing to the number symbol, imitating the number symbol and linking or pairing the number coat with the objects. The overall result of the percentage increase after applied the edutainment method, completeness of the cycle was 59%. The increase in cycle II was 82%. The improvement can be proved by the success application of the edutainment method type of bowling play with the process child in the task of showing the number symbol, impersonating the number symbol, linking or pairing the number emblem with the object appropriately. Based on the description then it can be concluded that the method of edutainment type of bowling play can improve the ability to recognize the number symbols of children in Group A TK Aisyiyah 56 Gulon in the academic year of 2018/2019.

Keywords: Symbol of number, Edutainment method, Group A.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini tidak terlepas beberapa aspek. Salah satunya aspek perkembangan kognitif berperan penting dikembangkan saat ini, untuk membantu anak dalam memecahkan segala permasalahan. Lingkup perkembangan kognitif usia 4-5 tahun Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik usia 4-5 tahun salah satunya ialah mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun meliputi: menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan ke benda sesuai dengan jumlahnya (Asmawati, 2014).

Berdasar observasi dan wawancara ditemukan permasalahan terkait kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang, terlihat ketika kegiatan seperti menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan ke benda sesuai dengan jumlahnya. Hasil tes patindakan dilakukan melalui penugasan dengan lembar kerja peserta didik. Terdapat 17 anak dalam kelas antaranya 6 laki-laki serts 11 perempuan.

Hasil pratindakan belum mencapai indikator ketercapaian sebesar 59% atau 10

anak dan yang mencapai indikator ketercapaian sebesar 41% atau 7 anak. Terlihat saat peneliti melakukan observasi dalam proses kegiatan pembelajaran, anak masih mengalami kesulitan indikator menunjuk lambang bilangan diketahui sebanyak 9 anak masih kebingungan menunjuk lambang bilangan. Ketika anak menyebutkan 6 tetapi anak menunjuk lambang bilangan 9. Kemudian, indikator meniru lambang bilangan diketahui 5 anak masih terbalik menirukan lambang bilangan. Ketika anak menirukan lambang bilangan 3 hadap lambang bilangannya terbalik. Selanjutnya indikator menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda, diketahui sebanyak 8 anak masih kurang tepat memasang lambang bilangan.

Terkait kurang optimal kemampuan mengenal lambang bilangan, peneliti berupaya untuk meningkatkannya melalui pembelajaran dengan metode *edutainment*. Pasawano (2015) menjelaskan metode *edutainment* merupakan salah satu metode pembelajaran berfokus pada hiburan dalam pembelajaran dengan kegiatan mengajatk anak bermain dan belajar. Sejalan dengan penelitian Tungga (2013) memaparkan bahwa kemampuan yang dapat ditingkatkan melalui metode *edutainment* yaitu kemampuan membilang, mengenal lambang bilangan dan memasangkan lambang bilangan ke benda.

Metode *edutainment* mempunyai banyak jenis dalam pembelajaran anak usia dini meliputi bermain, karya wisata, bercakap-cakap, demonstrasi, bercerita, proyek dan pemanfaatan komputer (Pangastuti, 2014). Peneliti dalam penelitian ini memakai *edutainment* jenis bermain. Semua jenis bermain dapat dikatakan *edutainment* asalkan di dalam bermain tersebut terkandung prinsip *edutainment*. Bermain yang digunakan penelitian ini ialah bermain *bowling*.

Madyawati (2012) mengungkapkan melalui bermain *bowling*, anak dapat mengenal lambang bilangan, mengenal bentuk-bentuk geometri dan ukuran, melatih gerakan motorik kasar serta mengenal warna. Modifikasi bermain *bowling* didesain secara aman, nyaman, sederhana, menyenangkan serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Sesuai prinsip *edutainment*, pembelajaran dilaksanakan dengan aman, nyaman, menyenangkan, membangkitkan semangat, serta tercipta suatu makna, dimaknai sebagai kepuasan pribadi serta memiliki kesan luar biasa sehingga sulit dilupakan (Fadlillah, 2014).

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan ialah pengenalan matematika awal

anak usia dini yaitu tentang pemahaman simbolik (Chu & Geary, 2015). Selain itu, untuk dapat membedakan lambang bilangan satu dengan lainnya maka bilangan itu diberi nama lambang misalnya: nama yang diberikan untuk bilangan dari himpunan yang anggotanya tunggal dinamakan satu dan lambangnya adalah 1 (Kamsiyati, 2012).

Terdapat tiga tahapan anak paham terhadap lambang bilangan, tahapan pertama mengidentifikasi bahwa 3 adalah tiga, tahapan kedua kardinal yaitu 3 banyaknya 3 dan tahapan ordinality bahwa 2 merupakan angka sebelum 3 (Merkley & Ansari, 2016). Anak dikatakan mampu mengenal lambang bilangan apabila memenuhi tiga tahapan. Pertama, mengidentifikasi satu lambangnya adalah 1. Kedua, kardinal adalah lambang 2 mempunyai jumlah 2 dan ketiga, ordinality adalah tahapan dimana anak bisa menyebutkan lambang bilangan 3 setelah angka 2 dan sebelum angka 4.

Metode Edutainment

Edutainment yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* ialah pendidikan dan *Entertainment* ialah hiburan, segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan (Hamid, 2014). Senada dengan Widiasmoro (2018) mengungkapkan *edutainment* merupakan pendidikan serta hiburan didesain untuk mendidik dan menghibur. Pembelajaran

edutainment adalah pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, mengedepankan penanaman nilai pendidikan peserta didik. Pendapat lain disampaikan Aksakal (2015) mengatakan bahwa *edutainment* adalah kata turunan yang menyatakan campuran antara hiburan dan pendidikan.

Pasawano (2015) mengatakan bahwa *edutainment* merupakan metode pembelajaran berfokus pada hiburan dalam pembelajaran dengan kegiatan mengajak bermain dan belajar. Jenis *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini diantaranya: bermain, karya wisata, bercakap-cakap, demonstrasi, bercerita, proyek dan pemanfaatan komputer (Pangastuti, 2014). Penelitian ini mengambil jenis *edutainment* bermain yaitu, bermain *bowling*.

Madyawati (2012) mengatakan bahwa melalui bermain *bowling* anak dapat mengenal lambang bilangan, mengenal bentuk-bentuk geometri dan ukuran, melatih gerakan motorik kasar serta mengenal warna. Modifikasi bermain *bowling* untuk anak usia dini didesain secara aman, nyaman, sederhana, menyenangkan serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Sesuai prinsip *edutainment* merupakan pembelajaran dilaksanakan secara aman, nyaman, menyenangkan, membangkitkan semangat

peserta didik dan adanya keterlibatan penuh dari peserta didik.

METODE

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 56 Gulon. Penelitian berlangsung bulan Januari-Juli 2019. Subjek penelitian anak kelompok A jumlahnya sebanyak 17 anak 11 perempuan dan 6 laki-laki. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Mekanisme penelitian dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dua pertemuan, setiap pertemuan terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber data penelitian ini adalah guru kelompok A dan anak.

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik uji validitas data terdiri dari validitas data kuantitatif menggunakan *expert judgement*. Validitas data kualitatif menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data penelitian adalah analisis data kuantitatif menggunakan teknik analisis data komparatif, membandingkan persentase nilai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dari pratindakan, siklus I serta siklus II. Analisis data kualitatif menggunakan model interaktif dari *Miles* dan *Huberman* terdiri dari pengumpulan

data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dan wawancara dilakukan pada kelompok A dilaksanakan bersama guru. Kondisi sebelum dilakukan pratindakan kemampuan mengenal lambang bilangan anak belum berkembang secara optimal. Hasil persentase pratindakan:

Tabel 1 Persentase Pratindakan

Kriteria Penilaian	Frekuensi	Persentase
Tuntas	7	41%
Belum Tuntas	10	59%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A belum mencapai target ketuntasan klasikal yaitu 75%. Sebelum dilakukan tindakan terdapat sebanyak 10 anak belum mencapai nilai ketuntasan pada indikator menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda yang sesuai. Kemampuan mengenal lambang bilangan dikatakan tuntas apabila anak mampu melakukan indikator menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda.

Hasil menunjukkan masih jauh dari target ketuntasan klasikal sebesar 75% sehingga dikatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan belum berkembang secara optimal. Data inilah

dijadikan dasar penelitian. Implementasi penelitian ini mengacu pada langkah-langkah kegiatan yang dipaparkan oleh Strickland (2003), implementasi berikut sudah peneliti sesuaikan dengan kebutuhan anak yakni mengenai indikator 1) menunjuk lambang bilangan, 2) meniru lambang bilangan, dan 3) menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda.

Pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pertemuan I siklus I tersusun dari kegiatan awal, inti serta penutup. Kegiatan pembelajaran inti menggunakan bermain *bowling*. Pertama, guru menjelaskan tentang bermain *bowling*, dengan cara para pemain berbaris dibelakang garis start yang telah disediakan dan dibentuk dua kelompok dalam satu kelas. Cara bermainnya guru memberikan contoh terlebih dulu dari awal sampai akhir, kemudian anak melakukannya. Setiap kelompok maju satu persatu untuk bermain. Jarak berdiri pemain dengan sasaran pin *bowling* kurang lebih sekitar 2 meter.

Kedua, setiap kelompok terdapat perwakilan mengambil bola untuk digelindingkan ke sasaran pin. Sebelum bola digelindingkan para pemain wajib melewati rintangan yang telah dibuat. Sebelum menggelindingkan bola para pemain terlebih dulu harus melewati rintangan yang telah disiapkan yaitu berupa rintangan cap jejak kaki dan tangan. Setelah melewati rintangan

barulah pemain boleh menggelindingkan bola, pemain boleh menggelindingkan bola pada batas rintangan terakhir yang telah dibuat.

Ketiga, posisi badan masing-masing pemain dengan badan condong kearah depan dengan setengah dibungkukkan guna untuk menggelindingkan bola. Setelah pemain berada pada posisi tersebut para pemain memegang bola dengan cara bola diletakkan dibawah badan. Keempat, Masing-masing pemain cara memegang dan menggelindingkan bola menggunakan satu tangan. Pemain fokus melihat kedepan agar bola yang dipegang mengenai sasaran pin yang di depan pemain.

Kelima, setelah bola digelindingkan pemain mengambil pin yang telah terjatuh kemudian anak melakukan indikator pertama tentang menunjuk lambang bilangan, anak menunjukkan lambang bilangan berapa aja yang ada pada pin *bowling* yang dijatuhkan. Setelah itu indikator yang kedua yaitu anak menirukan lambang bilangan, anak menirukan tulisan lambang bilangan pada pin tersebut dipapan tulis yang telah disediakan. Selanjutnya indikator ketiga menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda, anak memasang kartu bergambar dengan jumlah gambar sesuai pada pin yang telah didapatkan tersebut. Setelah masing-masing anak selesai melakukan bermain, kemudian anak kembali ke tempat duduknya. Guru

membagikan *reward* untuk anak-anak yang menyelesaikan pembelajaran sampai akhir.

Berikut persentase nilai ketuntasan:

Tabel 2 Persentase Pertemuan II Siklus I

Kriteria Penilaian	frekuensi	persentase
Tuntas	10	58%
Belum Tuntas	7	41%

Persentase diperoleh dari setiap indikator, dilakukan setelah tindakan dengan metode *edutainment* jenis bermain *bowling*. Penerapan metode *edutainment* pertemuan II siklus I mendapat hasil bahwa 12 anak dari 17 anak mengalami ketuntasan pada indikator menunjuk lambang bilangan dengan keterangan anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan pin *bowling* yaitu dengan baik dan benar sesuai lambang bilangannya. Terdapat 5 anak dari 17 anak yang belum tuntas. Anak mampu menunjuk lambang bilangan tetapi cenderung masih terdapat kekeliruan dalam menunjuk lambang bilangan.

Indikator menirukan lambang bilangan menunjukkan 13 anak dari 17 anak mengalami ketuntasan. Anak mampu menirukan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangannya. Sebanyak 4 anak dari 17 anak belum tuntas. Anak mampu menirukan lambang bilang dengan benar dan sesuai lambang bilangannya tetapi masih ada anak yang cenderung terbalik dalam menirukan.

Indikator menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda menunjukkan 13 anak dari 17 anak yang mengalami ketuntasan. Sebanyak 3 anak dari 17 anak belum tuntas dalam menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda dengan sesuai. Anak mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda sesuai dengan jumlah bendanya tetapi anak masih kurang tepat.

Persentase keberhasilan keseluruhan atau ketuntasan pada siklus I adalah 10 anak mendapat nilai tuntas serta 7 anak mendapat nilai belum tuntas. Persentase secara klasikal siklus I belum mencapai target ketetapan pencapaian yaitu 75%. Hal ini menjadi dasar peneliti dan guru menentukan tindakan berikutnya dengan melakukan refleksi sebelum melakukan siklus II. Tindakan siklus II dilanjutkan agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat mencapai target ketuntasan yang ditentukan peneliti. Berikut persentase nilai ketuntasan:

Tabel 3 Persentase Pertemuan II Siklus II

Kriteria Penilaian	Frekuensi	Persentase
Tuntas	14	82%
Belum Tuntas	3	18%

Persentase nilai ketuntasan diperoleh dari penilaian setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke

benda. Penerapan metode *edutainment* pertemuan II siklus II mendapat hasil bahwa 16 anak dari 17 anak mengalami ketuntasan pada indikator menunjuk lambang bilangan dengan keterangan anak mampu menunjukkan lambang bilangan dengan pin *bowling* yaitu dengan baik dan benar sesuai lambang bilangannya. Sebanyak 1 anak dari 17 anak yang belum tuntas. Anak cenderung masih terdapat kekeliruan dalam menunjukkan lambang bilangan.

Indikator menirukan lambang bilangan menunjukkan 15 anak dari 17 anak mengalami ketuntasan. Anak mampu menirukan lambang bilangan sesuai dengan lambang bilangannya. Terdapat 2 anak dari 17 anak belum tuntas. Anak belum mampu menirukan lambang bilangannya. Anak cenderung terbalik menirukan lambang bilangan. Indikator menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda menunjukkan 16 anak dari 17 anak mengalami ketuntasan menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda sesuai dengan jumlah bendanya. Sebanyak 1 anak dari 17 anak yang belum tuntas.

Berdasarkan penjabaran diatas disimpulkan bahwa hasil secara klasikal tahap pratindakan terdapat 7 anak tuntas dan 10 anak belum tuntas melaksanakan indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu menunjuk, meniru serta

memasangkan atau menghubungkan lambang bilangan ke benda. Selama tindakan siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, 10 anak tuntas dan 7 anak belum tuntas. Akhir siklus II terjadi peningkatan ketuntasan kembali dengan 14 anak tuntas dan 3 anak belum tuntas. Hasil ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan secara klasikal tahap pratindakan, siklus I serta siklus II:

Tabel 4 Hasil perbandingan

Siklus	Frekuensi		Persentase	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Pratindakan	7	10	41%	59%
Pertemuan I Siklus I	8	9	47%	53%
Pertemuan II Siklus I	10	7	59%	41%
Pertemuan I Siklus II	13	4	77%	23%
Pertemuan II Siklus II	14	3	81%	19%

Berdasarkan tabel 4 sebelum tindakan diperoleh data sebanyak 7 anak tuntas, siklus I terdapat sebanyak 10 anak tuntas serta siklus II terdapat sebanyak 14 anak tuntas. Hal ini dapat dibuktikan dari kemampuan mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Anak sudah dapat membedakan setiap lambang bilangan. Hasil yang didapatkan pada siklus II telah melampaui target capaian yang diharapkan, penelitian dihentikan siklus II pertemuan II dan tidak dilanjutkan. Hasil keseluruhan meningkat setelah diterapkannya metode *edutainment* jenis bermain *bowling*.

Indikator yang digunakan penelitian bersumber dari Asmawati (2014), indikator

tersebut yaitu menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda. Hasil peningkatan terjadi setiap indikator, peningkatan terendah dan anak susah menguasai adalah indikator menirukan, anak masih mengalami kesulitan menirukan lambang bilangan. Selanjutnya indikator menunjuk serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda melalui kegiatan yang dilakukan mengalami peningkatan. Peningkatan dari kedua indikator tersebut memiliki peningkatan yang cukup banyak, maka dapat dikatakan indikator menunjuk dan menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda melalui kegiatan yang dilakukan cukup mudah dikuasai anak, karena sebagian besar anak mampu melakukan kedua indikator tersebut.

Adanya 3 anak belum mencapai ketuntasan. Anak hanya mampu mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) pada indikator menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan ke benda. Berdasar hasil wawancara bersama guru. Selain itu faktor lingkungan keluarga yang kurang mendukung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ketika pelaksanaan kegiatan *edutainment* jenis bermain *bowling* anak tersebut hanya diam dan tidak memperhatikan guru. Ketika teman-temannya melakukan bermain *bowling* anak

tersebut tidak ikut melakukan dan hanya diam saja jika guru tidak menuntun anak secara langsung, sehingga anak kurang optimal dalam melakukan kegiatan *edutainment* jenis bermain *bowling* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangannya.

Faktor lain yang menjadi penyebab yaitu faktor lingkungan keluarga yang kurang mendukung. Keluarga selalu menginginkan anaknya seperti teman yang lainnya namun tidak ada stimulasi atau usaha dari orang tua untuk mengembangkannya. Sehingga menjadikan anak kesusahan untuk mengembangkan kemampuannya. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi anak-anak belum tuntas kemampuan mengenal lambang bilangannya yaitu dengan mencari informasi lebih banyak dan mendalami faktor-faktor yang menyebabkan belum tuntasnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak tersebut. Kemudian memberikan penanganan khusus sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, adanya kerjasama guru dengan orang tua untuk memberi dukungan ataupun stimulasi, agar anak mau terlibat aktif saat pembelajaran. Orang tua juga harus memberikan stimulasi kepada anak agar kemampuan dimiliki anak berkembang sesuai tahap perkembangan.

Penerapan metode *edutainment* juga mampu meningkatkan kemampuan

berkomunikasi dan berinteraksi dengan guru dan temanya. Ketika anak melakukan kegiatan *edutainment* jenis bermain *bowling*, anak dapat menjelaskan apa yang terjadi dalam permainan yang dilakukannya, kemampuan berkomunikasi anak semakin meningkat dibuktikan ketika anak tidak paham anak berani bertanya. Sesuai pendapat Pangastuti (2014) *edutainment* merupakan pendidikan yang didesain dalam hiburan, sehingga mereka sebenarnya tidak menyadari bahwa sedang diajak belajar serta untuk memahami nilai setiap individu. Mendorong proses belajar yang menghibur dengan cara interaksi dan komunikasi. Proses suatu pembelajaran dengan interaksi edukatif melalui berbagai proses yaitu, secara aktif peserta didik berinteraksi dengan guru dan temannya, Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar bersama guru dan temannya, peserta didik mengingat kembali semua yang telah dipelajarinya.

Temuan lainnya ialah anak sangat antusias serta aktif ketika melakukan pembelajaran dengan metode *edutainment* jenis bermain *bowling*. Anak bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan bermain bersama temantemannya. Selain itu, ketika istirahat anak-anak mencoba lagi melakukan kegiatan bermain *bowling* secara bergantian. Sejalan dengan hal tersebut, Pasawano (2015) mengatakan *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada

hiburan dalam pembelajaran dengan kegiatan mengajak bermain dan belajar, peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan.

SIMPULAN

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah 56 Gulon pada anak kelompok A, selama II siklus, tiap siklus dilakukan 2 pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian sudah dilaksanakan tersebut ada peningkatan persentase ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan masing-masing siklusnya pada indikator kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun diantaranya menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan ke benda.

Hasil pratindakan memiliki nilai ketuntasan sebanyak 7 anak memperoleh nilai tuntas. Kemampuan mengenalkan lambang bilangan untuk anak, siklus I terjadi peningkatan sebanyak 10 anak mendapatkan nilai tuntas. Peningkatan berlanjut siklus II terdapat peningkatan sebanyak 14 anak memperoleh nilai tuntas. Ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan anak secara klasikal setelah diterapkan metode *edutainment* adalah mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berdasarkan data, maka diambil simpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan ketika diterapkannya

metode *edutainment* jenis bermain. Bermain yang dipakai adalah *bowling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksakal, N. (2015). Theoretical view to the approach of the edutainment. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan pembelajaran paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Chu, F. W., & Geary, D. C. (2015). Experimental child early numerical foundations of young children's mathematical development. *Journal of Experimental Child Psychology*, 132, 205-212.
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hamid, S. M. (2014). *Metode edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kamsiyati, S. (2012). *Pembelajaran matematika untuk guru SD dan calon guru SD*. Surakarta: UNS Press.
- Madyawati, L. (2012). *Permainan dan bermain 1 (untuk anak)*. Jakarta: Prenada.
- Merkley, R., & Ansari, D. (2016). ScienceDirect Why numerical symbols count in the development of mathematical skills: evidence from brain and behavior. *Journal Current Opinion in Behavioral Sciences*, 10, 14-20.
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment paud*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (anggota IKAPI).

- Pasawano, T. (2015). Results of enhanced learning with the edutainment format. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 946-951.
- Permendikbud No. 137. (2014). *Standart pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Menejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Strickland, H. (2003). *Bowling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali perss).
- Tungga, P. (2013). *Pengaruh metode edutainment terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di tk pancasila I karangpilang*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Widiasmoro, E. (2018). *Strategi pembelajaran edutainment berbasis karakter*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.