

## **Bermain Bingo: Strategi dalam mengenalkan bilangan pada anak**

**Amalia Ashara<sup>1</sup>, Khoiriyah<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Jember  
[azharaamalia5@gmail.com](mailto:azharaamalia5@gmail.com)<sup>1</sup>, [khoiriyah@unmuhjember.ac.id](mailto:khoiriyah@unmuhjember.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui permainan bingo. Kemampuan mengenal bilangan yang terdiri dari beberapa bilangan dan bentuk bilangan, menghubungkan angka dari dalam kotak bilangan pada papan permainan *bingo* serta menempel bilangan yang cocok dengan bilangan yang tersedia dalam kotak bilangan apabila telah terpilih. Masalah penelitian, bagaimana kegiatan bermain bingo dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan anak kelompok A di RA PERWANIDA 1 Tegaldlimo- Banyuwangi. Pada penelitian ini Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas pada anak kelompok A yang berjumlah 20 anak dengan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi aktivitas anak selama bermain bingo. Hasil Penelitian diketahui bahwa bermain bingo dapat meningkatkan mengenal bilangan anak secara klasikal dari 20 anak terdapat 17 anak yang dinyatakan tuntas (86,7%) yang mendapat skor bintang 3 pada setiap indicator yang berarti kemampuan mengenal bilangan anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain bingo dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA perwanida 1 Tegaldlimo.

**Kata kunci :** Bermain Bingo, Mengenal Bilangan

### **Abstract**

This research aims to describe how the process of Increasing children's ability to recognize number through bingo games. The ability to recognize numbers consisting of several numbers and shapes, connect numbers from inside the number box on the bingo game board and stick to numbers that matched the numbers available in the number box when it is selected. The research problem is how bingo play activities can improve children's ability to recognize group Children in RA PERWANIDA 1 Tegaldlimo-Banyuwangi. In this study using the type of classroom action research on group Children, amounting to 20 children with the data collection methods used were observation and documentation. Data collected in the form of the results of the observation sheet and the results of documentation of children's activities during bingo play. The results of the study notes playing bingo can improve classically recognizing children from 20 children, there are 17 children who are declared complete (86. 7%) who get a three star score on each indicator which means the ability to recognize children's numbers has reached the criteria of success. It can be concluded that playing bingo can improve children's ability to recognize numbers in group Children in RA Perwanida 1 Tegaldlimo.

**Keywords:** Play Bingo, Recognize Numbers

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan pendidik untuk menuntun anak dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak didik guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Satuan pendidikan anak usia dini menyediakan lingkungan pendidikan yang aman dan nyaman untuk mengembangkan bakat dan kemampuan sehingga anak memiliki kesiapan untuk mengikuti jenjang pendidikan yang selanjutnya..

Anak usia dini adalah wujud manusia kecil yang memiliki potensi besar untuk kematangan

jasmani maupun rohani. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki pribadi yang unik dan memiliki kelebihan serta bakat minat sendiri. Potensi anak tersebut bisa dikembangkan dengan berbagai cara seperti stimulasi lingkungan secara optimal menyeluruh dan berkesinambungan sesuai tingkat pencapaian anak. Tingkat pencapaian anak dirangkum dalam enam aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini adalah perkembangan mengenal bilangan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini. Pada pasal 1 butir 14 dikatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya, pada pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan nonformal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk satuan PAUD lain yang sederajat. (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, 2012:1).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pembentukan perilaku/pembiasaan meliputi:(1) perkembangan nilai-nilai agama dan moral, (2) perkembangan sosial emosional dan kemandirian dan pengembangan kemampuan dasar. Perkembangan kedua meliputi: (a) perkembangan bahasa, (b) perkembangan kognitif, dan (c) perkembangan fisik motorik. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain dengan menggunakan pendekatan tematik.

Kemampuan kognitif anak berkembang secara bertahap dan berada di pusat saraf. Kemampuan kognitif ini sangat berperan dalam membantu anak dalam memecahkan segala permasalahannya. Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yaitu perkembangan matematika. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Munawir Yusuf, dkk dalam Hanmetan (2011) menyatakan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007) dalam Hanmetan (2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya), Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya

Beberapa permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini, terlihat dalam observasi awal yang dilakukan pada Ra Perwanida 1 Tegaldlimo. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok usia 4-5 tahun, anak masih sulit dalam mengenal bilangan seperti dalam menyebutkan angka, serta kemampuan mengenal bilangan anak masih belum maksimal. Rendahnya kemampuan mengenal bilangan anak salah satu penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang bervariasi dan kurang menarik seperti buku bacaan, LKS yang sering membuat anak bosan serta enggan untuk belajar membaca.

Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak dapat ditingkatkan dengan cara-cara yang tidak memaksa, bahkan lebih dari itu kemampuan mengenal bilangan anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Bisa juga melalui kegiatan bernyanyi, bermain, dan bercerita. Namun upaya yang tepat dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah adalah menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan untuk anak dengan cara memilih permainan, salah satunya adalah permainan *bingo*.

Permainan *bingo* merupakan permainan kartu yang berisikan nomor-nomor atau huruf-huruf yang diberi tanda oleh pemain apabila nomor atau huruf tersebut dipanggil. Menurut Aqib dan Murtdlo (2016 : 251) permainan *bingo* adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas.

Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak kosa kata, selain itu permainan *bingo* juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Aqib dan Murtdlo 2016:249). Bahan yang digunakan untuk permainan *bingo* sangatlah

mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak. Permainan *bingo* juga merupakan permainan yang sering dipakai dalam mengajarkan vocabulary/kosa kata bahasa inggris. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan permainan *bingo* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan kajian penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain *Bingo* di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019".

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan permainan *bingo* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan pada sekelompok anak yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

## HASIL

Analisis data pada saat sebelum penelitian atau prasiklus, siklus I, siklus II yang dihasilkan dari kegiatan tes lisan dan tes tulis, berikut disajikan uraian pembahasan mengenai hasil analisis data.

### Prasiklus

Kegiatan pada penilaian prasiklus kemampuan anak mengenal bilangan 1 hingga 20 anak pada RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019 dilakukan dengan mengamati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan nilai hasil belajar yang telah dibuat oleh guru. Persentase kemampuan mengenal bilangan anak pada prasiklus disajikan pada Tabel 4.6

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Prasiklus**

Nilai	F	%
Anak Tuntas	5	20%
Anak Belum Tuntas	15	80%

Dari tabel 4.6 dapat diketahui bahwa dari 20 anak pada Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi, sebanyak 4 anak mendapat nilai  $\geq 70$  atau dikatakan tuntas dengan persentase 40%, sedangkan 12 anak mendapat nilai  $\leq 70$  atau dikatakan belum tuntas dengan persentase 60% hal ini mengindikasikan bahwa perlu suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 hingga 10 pada anak di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi.

### Siklus I

Hasil analisis kemampuan mengenal bilangan 1 hingga 20 anak pada siklus I melalui metode permainan *bingo* di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada Lampiran 3. Hasil analisis data diperoleh dari hasil tes lisan dan tes tulis. Hasil penilaian kemampuan anak mengenal bilangan pada siklus I disajikan pada Tabel 4.7

## Tabel 4.7 Hasil Rata – Rata Observasi Siklus I

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	Menuliskan bilangan angka yang disebutkan	5	25%	9	45%
2	Menuliskan bilangan angka dengan urutan	5	25%	9	45%
3	Menuliskan angka dari benda yang ada	6	30%	11	55%

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus I, terdapat sekitar 16 anak atau 73,3% anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2, hal ini mengindikasikan bahwa masih ada anak yang belum mampu menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 20. Sedangkan sekitar 5 anak atau 26,7% sudah mampu dengan baik menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 10. Hal ini menunjukkan bahwa pertemuan pertama siklus I sudah mendorong anak untuk berkembang walaupun masih sangat minimum perkembangannya.

Pada pertemuan kedua siklus I, terdapat sekitar 6 anak atau 48,3% anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2, hal ini mengindikasikan bahwa masih ada anak yang belum mampu menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 10. Sedangkan sekitar 11 anak atau 51,7% sudah mampu dengan baik menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 10. Hal ini menunjukkan bahwa pertemuan kedua siklus I sudah dapat meningkatkan kemampuan anak di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi dalam mengenal bilangan 1 hingga 10, namun hasil yang diperoleh belum mencapai tujuan pembelajaran sehingga perlu dilakukan pembelajaran lanjutan.

### *Siklus II*

**Tabel 4.8 Hasil Rata – Rata Observasi Siklus II**

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	Menuliskan bilangan angka yang disebutkan	12	60%	17	85%
2	Menuliskan bilangan angka dengan urutan	11	55%	17	85%
3	Menuliskan angka dari benda yang ada	16	80%	18	90%

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus II, terdapat sekitar 8 anak atau 40% anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2, hal ini mengindikasikan bahwa masih ada anak yang belum mampu menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 20. Sedangkan sekitar 12 anak atau 60% sudah mampu dengan baik menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 20. Hal ini menunjukkan bahwa pertemuan pertama siklus I mengalami peningkatan pada perkembangan anak dalam mengenal bilangan, namun hasil yang diperoleh belum sesuai tujuan.

Pada pertemuan kedua siklus II, terdapat sekitar 3 anak atau 13,3% anak yang mendapat bintang 1 dan bintang 2, hal ini mengindikasikan bahwa masih ada anak yang belum mampu menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 10. Sedangkan sekitar 17 anak atau 86,7% sudah mampu dengan baik menirukan bilangan yang diucapkan oleh guru, menulis bilangan yang diucapkan oleh guru serta menyebutkan bilangan angka antara 1 hingga 10. Hal ini menunjukkan bahwa pertemuan kedua siklus II telah mencapai tujuan pembelajaran, mayoritas anak sudah mampu memahami bilangan 1 sampai dengan 10.

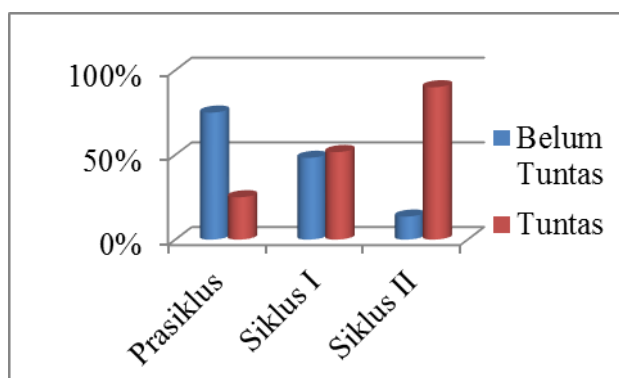
Perbandingan nilai kemampuan mengenal bilangan anak prasiklus, siklus I dan siklus II

Peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan 1 sampai dengan 20 pada RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi dapat dilihat dari perbandingan perolehan bintang tiap anak ketika diminta untuk menirukan bilangan, menuliskan bilangan serta menyebutkan bilangan antara 1 hingga 10. Tabel perbandingan hasil tes kemampuan mengenal bilangan anak pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 4.9

**Tabel 4.9 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak**

Tahap Tindakan	Perolehan Bintang	f Rata – Rata	% Rata – Rata
Prasiklus	-	5	25%
Siklus I	Bintang 3	9	45%
Siklus II	Bintang 3	17	85%

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal bilangan pada RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajara 2018/2019 mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus, anak yang mampu mengenal bilangan sebanyak 5 anak atau 25% dan kemudian pada siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan meningkat menjadi 9 anak yang mampu mengenal bilangan 1 hingga 10 dan pada siklus II sebanyak 17 anak sudah mampu mengenal bilangan 1 hingga 10 yang artinya 85% anak sudah mampu menuliskan bilangan 1 hingga 10, menyebutkan bilangan 1 hingga 10 serta mengucapkan bilangan antara 1 hingga 10. Hal ini berarti bahwa tujuan pembelajaran mengenal bilangan di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi sudah tercapai. Perbandingan persentase hasil pembelajaran anak mengenal bilangan 1 hingga 10 di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi dengan metode permainan *bingo* disajikan pada diagram 4.1 berikut.



**Gambar 4.1 Rekapitulasi hasil penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan**

Berdasarkan diagram 4.1 dapat diketahui bahwa setiap tahap pembelajaran telah memberikan hasil bahwa semakin banyak anak yang memahami bilangan 1 hingga 10. Pada akhir pelaksanaan pembelajaran dapat diketahui bahwa tingkat pencapaian pemahaman bilangan 1 hingga 10 di RA Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu sebesar 86,7%, diperlukan metode yang lebih menarik agar tingkat pencapaian pembelajaran tindakan kelas dapat mencapai secara maksimal.

**DISKUSI**

Menurut Sudaryanti (2006: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

Sedangkan menurut Merserve (Dali, 1980: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Dan sebagai batasan manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan. dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal bilangan angka 1 hingga 20. Penelitian dilaksanakan di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019. Sebelum dilaksanakan penelitian, dilakukan tindakan pendahuluan berupa observasi kegiatan belajar anak, wawancara kepada guru kelas, serta melihat dokumen yang dibutuhkan seperti RPPH, nilai anak yang berhubungan dengan kemampuan pengenalan bilangan 1 hingga 20.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan 1 hingga 20 melalui metode permainan *bingo* yaitu Setting penelitian yaitu : 1) Pembukaan, peneliti menyerahkan anak kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan kepada anak, 2) Kegiatan inti, guru kelas mempersilahkan kepada peneliti untuk melaksanakan tindakan penelitian. Kegiatan inti peneliti sebagai guru mengimplementasikan permainan *bingo* pada anak sebagai berikut: a) menjelaskan dan mencontohkan cara bermain *bingo*, b) membagikan media yang mendukung permainan *bingo* (papan *bingo* yang terbuat dari HVS dan pensil), c) mengucapkan bilangan antara 1 hingga 20, d) menunjuk beberapa anak untuk menirukan bilangan yang disebutkan, e) meminta anak menuliskan bilangan yang disebutkan, f) meneliti kegiatan anak, f) mengajak anak berteriak '*BINGO*' apabila 2 baris pada papan *bingo* selesai. 3) Penutup, Kegiatan ini peneliti kembali menyerahkan anak kepada guru kelas untuk melakukan pembiasaan sebelum pulang.

Hasil dari observasi prasiklus pada Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi tingkat pemahaman anak mengenal bilangan 1 hingga 20 hanya 5 anak atau 25% yang mampu menyebutkan bilangan, menulis bilangan serta menyebutkan bilangan lain, kemudian peneliti melakukan pembelajaran tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman pengenalan bilangan melalui metode *bingo* yang dianggap menarik karena anak akan belajar sambil bermain. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama, anak belum memahami permainan yang dimaksudkan sehingga peningkatan pemahaman masih sangat minim. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan kedua, anak sudah mulai merasa nyaman dengan permainan dan sudah mulai terbiasa sehingga pemahaman bilangan telah meningkat menjadi 48,3%. Namun hal ini belum mampu mencapai tujuan pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti yaitu saat guru menunjuk seorang anak untuk mengikuti bilangan yang disebutkan, masih banyak anak yang takut dan malu untuk mengikuti perintah yang diberikan guru. Saat guru memberikan tugas untuk menulis bilangan yang telah disebutkan, ada beberapa anak yang masih perlu di bimbing oleh guru dan pendamping, dan masih ada beberapa anak yang belum dapat menyebutkan bilangan yang diperintahkan dan menuliskan bilangan yang disebutkan oleh guru. Kegagalan ini kemungkinan terjadi karena anak masih belum terbiasa dengan peneliti sebagai guru sehingga perlu suatu metode agar anak menjadi semakin akrab dengan guru. Guru mencoba menciptakan keakraban dengan anak dengan memberikan penghargaan berupa bintang apabila anak bisa menyelesaikan papan *bingo* secara keseluruhan, hal ini ternyata juga masih belum dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, untuk mengenalkan bilangan 1 hingga 20 peneliti masih menggunakan metode yang sama yaitu permainan *bingo*. Hal yang membedakan dengan pertemuan pertama dan kedua di siklus I dan pada siklus II yaitu peneliti mencoba mencari simpati anak dengan memberikan penghargaan berupa permen coklat, selain itu peneliti juga mengubah papan *bingo* yang terbuat dari HVS diubah dengan menggunakan kertas buffalo berwarna dan spidol berwarna. Berdasarkan hasil pembelajaran siklus II yang terdiri atas 2 kali pertemuan, menunjukkan bahwa kemampuan anak di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi mengenal bilangan 1 hingga 20 mencapai 86,7% hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak pada siklus II sudah jauh lebih baik dari prasiklus dan siklus I. Pertemuan pertama dan kedua pada siklus II berjalan dengan baik karena anak sudah sangat memahami permainan yang dimaksudkan oleh guru.

Pembelajaran menggunakan permainan *bingo* memberikan kesempatan bagi anak untuk percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, menulis bilangan yang diucapkan guru serta berani berteriak mengucapkan kata *bingo* ketika dapat menyelesaikan papan *bingo* dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tuntas. Dengan kata lain bahwa tindakan pembelajaran menggunakan permainan *bingo* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan hingga 20 di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, diperoleh beberapa temuan dalam setiap siklus. Pada siklus saat guru menunjuk seorang anak untuk mengikuti bilangan yang disebutkan, masih banyak anak yang takut dan malu untuk mengikuti perintah yang diberikan guru. Saat guru memberikan tugas untuk menulis bilangan yang telah disebutkan, ada beberapa anak yang masih perlu di bimbing oleh guru dan pendamping. Masih ada beberapa anak yang belum dapat menyebutkan bilangan yang diperintahkan dan menuliskan bilangan yang disebutkan oleh guru. Kemudian pada siklus II adapun temuan penelitiannya antara lain yaitu guru dapat mengkondisikan anak dengan baik saat pembelajaran berlangsung, media yang digunakan aman dan menarik karena dibuat oleh guru., mayoritas anak sudah mampu mengikuti bilangan yang diucapkan oleh guru dan menuliskannya di papan *bingo*, anak sudah terbiasa menuliskan bilangan tanpa didampingi oleh guru dan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1 sampai dengan 20 mengalami peningkatan pada setiap siklus dan pada siklus II telah mencapai tingkat ketercapaian sesuai tujuan pembelajaran.

### KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan permainan *bingo* memberikan kesempatan bagi anak untuk percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, menulis bilangan yang diucapkan guru serta berani berteriak mengucapkan kata *bingo* ketika dapat menyelesaikan papan *bingo* dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bingo* terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tuntas. Dengan kata lain bahwa tindakan pembelajaran menggunakan permainan *bingo* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan hingga 20 di Ra Perwanida 1 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019.

### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti serta temuan dari penelitian ini maka adapun saran yang diberikan antara lain:

1. Bagi Guru

Guru kelas hendaknya menggunakan metode permainan seperti *bingo* agar anak menjadi bersemangat dalam belajar. Guru kelas juga harus mencoba memberika motivasi berupa penghargaan atau pujian baik anak yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik agar anak lebih berani untuk berkembang dan merasa mendapatkan dukungan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran agar dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak terutama dalam mengenal bilangan. Kepala sekolah juga sebaiknya memberikan saran kepada guru untuk memberikan metode pembelajaran unik dan menyenangkan agar anak menjadi lebih memahami bilangan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya sebaiknya tidak memberikan penghargaan kepada anak berupa permen coklat atau barang lain karena dikhawatirkan anak akan termotivasi belajar hanya karena mendapat hadiah, sebaiknya memberikan pujian atau sekedar tepuk tangan sebagai suatu penghargaan. Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan metode permainan *bingo* pada sekolah lain karena metode ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan belajar anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2011). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anderson, F. Barry. (1975). *Cognitive Psychology: The Study of Knowing, Learning & Thinking*. New York: Academic Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bali, M. M. E. I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Fan N Pick dan Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Manajemen FE UM*.
- Carter, D. (2006). *Bingo*. diakses 8 Mei 2018 dari <http://id.articlesnatch.com/tag/bingo>.
- Dali. (1980). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2012). *Data anak mengenai pembinaan PAUD*.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanmetan. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Harmini, S, dkk. (2004). *Model Bermain sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan dan Pengurangan bilangan cacah di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tlogomas II Kota Malang*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan: Lemlit UM.
- Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufro, M. I., & Bali, M. M. E. I. (2018). To Boost Students' Motivation and Achievement through Blended Learning. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Kartono. (1994). *Teori Permainan*. Yogyakarta: Adi Offset.
- Nutriani, A. (2004). *Ma, Belajar Yuk!*. Tangerang: PT Kawan Pustaka.
- Rokhman, M. Nur. (2014). Implementasi Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-5 SMAN 2 Banguntapan. *Risalah: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(6).
- Sudaryanti. (2006). *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Bandung: TransMedia.
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sholikah, Luluk M. (2013). Pengaruh Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital Di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2), 707-714.
- Soediatmodjo (2009). *Cara-cara Terbaik Mengajarkan Matematika*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar & Alat Permainan Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grafindo.
- Uno, B. Hamzah. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: Rosdakarya.