# ABSTRAK

Maulidya, 2025. *Implementasi Permainan Bowling Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan,* Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Dosen Pembimbing: Ardhana Reswari, M.Pd.

**Kata Kunci: Permainan *Bowling*, Kognitif Anak, Usia Dini.**

Permainan *bowling* dapat menjadi sebuah alternatif dalam pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini. Sama halnya dengan pembelajaran di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, implementasi permainan *bowling* di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan dilakukan karena terdapat beberapa anak pada usia 5-6 tahun yang masih belum terlalu mengenal angka dan menghitung angka. Oleh karena itu, guru di RA Nurus Salam memiliki ide kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan cara bermain sambil belajar, yaitu dengan mengimplementasikan permainan *bowling* angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang bertujuan dengan menggunakan permainan *bowling* angka ini anak lebih semangat belajar dan memungkinkan anak dapat dengan mudah mengenal dan menghitung angka melalui permainan ini. Dengan fokus penelitian 1)Implementasi permainan *Bowling* angka dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan. 2)Faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *Bowling* angka dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskripif dengan tekhnik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Sumber data primer diperoleh dari kepala sekolah, guru kelompk B RA Nurus Salam dan guru pendamping. Analisis data dilakukan melalui 3 tekhnik yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian dilanjutkan dengan uji keabsahan data melalui triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan 2 tekhnik yaitu triangulasi sumber dan tekhnik.

Permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam, Pamekasan, berhasil mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Implementasinya melalui persiapan atau perencanaan (konsultasi kepala sekolah, modul ajar, menyiapkan sarana prasarana), pelaksanaan (guru memberi contoh, anak mencoba bermain), refleksi atau dampak (anak mampu mengenal dan menghitung angka), penilaian meliputi (kemampuan kognitif, motorik dan sosial emosional), faktor pendukung (ketersedia sarana prasarana, kesiapan guru, keaktifan dan partisipasi anak), faktor penghambat (media yang rusak, kondusifitas anak dan perilaku anak yang mengganggu teman yang lain).