

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada masa usia dini, seorang anak akan mengalami fase perkembangan yang sangat penting, termasuk perkembangan otak, pengetahuan, kepribadian, ingatan, dan unsur perkembangan lainnya. Pada masa ini, anak-anak secara khusus lebih mudah menerima dorongan dari dunia sekitar anak, salah satu contohnya adalah pendidikan yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung. Selama proses ini, fungsi-fungsi fisik dan mental anak tumbuh seiring dengan perkembangan usia anak.¹

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk dilaksanakan dengan memberikan pengasuhan, stimulasi, kegiatan pembelajaran, dan bimbingan untuk menumbuhkan anak sesuai dengan tahapan usianya. Selain itu, Widodo et.al (dalam Yenita dan Syofriend) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sempurna, sehingga anak harus menerima stimulasi terbaik untuk memungkinkan anak tumbuh dan berkembang.²

Berdasarkan undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 butir 14 dinyatakan, “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 membentuk pertumbuhan

¹ Dina Kusuma Wardhani, “Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Menuju Pendidikan Sekolah Dasar,” *JECE (Journal of Early Childhood Education)* 4 no. 2 (Desember: 2022), 92-99.

² Afifah Yenita, Yul Syofriend, “Perspektif Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Di Kelurahan Puhun Pintu Kabun Kecamatan Mandadiangin Kota Salayana Kota Bukit Tinggi,” *JURNAL CIKAL CEKENDIA* 02 no. 01 (Juli, 2021), 25-26.

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Menurut Siregar, berpendapat bahwa pendidikan mengarahkan dan membimbing anak secara sadar kearah pendewasaan diri. Makna dewasa disini yaitu belajar bertanggung jawab bukan hanya pada dirinya sendiri, akan tetapi juga keluarga, masyarakat dan bangsa bahkan negara dalam cakupan ruang lingkup yang lebih luas.⁴ Terlaksananya pendidikan yang baik dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, maka akan mampu mengarahkan dan mengasah potensi yang dimiliki oleh anak sesuai dengan bakat dan minatnya. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dilakukan sejak usia dini. Sebagaimana kata pepatah “ belajar diwaktu kecil bagai mengukir diatas batu sedangkan belajar diwaktu dewasa bagaikan mengukir diatas air”. Terdapat beberapa tujuan yang di selenggarakan pendidikan anak usia dini dikalangan masyarakat, yaitu: *Pertama*, untuk membentuk anak berkualitas, bahwa anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat berkembangannya sehingga dapat memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan selanjutnya serta mengurangi kehidupan dimasa dewasa. *Kedua*, kemudian tujuan yang lain untuk penyerta bahwa membantu menyiapkan anak dalam mencapai sebuah kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Allah SWT berfirman dalam Q.S At- Tahrir/ 66;6 yang berbunyi:

³ Sri Watini, “Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 no. 01 (2020), 111.

⁴ Alfitriani Siregar, *Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini*, (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulis Ilmiah Aqil, 2018), 3.

غَلَاطُ شِدَادٍ يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
لَّا يَخْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (QS. At-Tahrim/66;6).

Ayat di atas tersebut menjelaskan mengapa penting bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan sejak usia dini agar anak menjadi generasi yang bukan hanya cerdas tetapi juga berakhlak. Peran orang tua sangat penting dalam rangka pertumbuhan dan perkembangan anak dalam hal ini. Bagaimanapun, anak adalah salah satu rezeki yang harus dijaga sebagai janji Allah SWT. Untuk mendapatkan hasil pendidikan yang diinginkan, orang tua harus bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka dalam keluarga.⁵ Selain surat At-Tahrim ayat 6 dalil tentang menuntut ilmu terdapat pada surat Ar-Rahman ayat 33 yang berbunyi:

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَتَّقُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَاتَّقُوا اللَّهَ لَا
تَتَّقُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

"Wahai segenap jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya, kecuali dengan kekuatan (dari Allah)".

⁵ Husnul Hidayah, M. Yusuf T, Besse Marjani Alwi, “Implementasi Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Nilai Moral Anak Usia Dini,” *Journal Of Early Childhood Education* 3 no. 2 (Desember; 2020), 72.

Ayat di atas menjelaskan tentang keterbatasan manusia dan jin, serta mengingatkan bahwa segala kemampuan yang mereka miliki, termasuk dalam menuntut ilmu dan mengembangkan teknologi, adalah atas izin dan kekuatan dari Allah. Dan ayat ini memiliki beberapa tafsir yang relevan dengan kemampuan manusia: keterbatasan manusia, motivasi untuk menuntut ilmu, pentingnya rasa syukur, kekuatan Allah, menghindari prasangka. Dimana ayat ini juga mengingatkan manusia untuk selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan dan menghindari sikap sombong atas kemampuan yang dimiliki.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa usia dini ditandai oleh berbagai periode fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri usia dini adalah periode keemasan. Banyak ditemukan konsep dan fakta terkait periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat.⁶ Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal.⁷ Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa keemasan tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini, maka akan menghambat tahap

⁶ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), 1.

⁷ Hj. Khadija, Nurul Zahiani Jf, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*, (Jl. Gagak Hitam, Komlek Bumi Seroja Permai: CV Merdeka Kreasi Group, 2021), 8.

perkembangan anak berikutnya.⁸ Untuk memanfaatkan masa keemasan anak pada usia dini ini, maka salah satu aspek perkembangan yang harus di asah oleh anak adalah aspek kognitif.

Aspek kognitif harus dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Santrock, kognisi sama dengan pemikiran. Kognisi atau kognitif dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang berkaitan dengan pemikiran dan fokus pada otak. Vygotsky mengatakan bahwa perkembangan anak terdiri dari kegiatan sosial dan budaya. Vygotsky berpendapat bahwa interaksi antara anak-anak dan orang dewasa yang lebih berpengalaman serta teman sebaya sangat penting untuk perkembangan kognitif anak.⁹

Ada beberapa tahap perkembangan kognitif anak usia dini yaitu tahap *Sensorymotor* (umur 0-2 tahun), tahap *Pra-Operasional* (Usia 2-7 tahun), tahap *Operasional Konkret* (Usia 7-12 tahun), tahap *Operasional Formal* (usia 12 tahun). Berdasarkan tahap perkembangan kognitif tersebut, pengenalan konsep angka atau bilangan menjadi aspek penting dalam mendukung proses berpikir logis anak.¹⁰ Pengenalan angka secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sangat penting dalam membangun dasar pemahaman matematika di masa depan.

Sehubungan dengan perkembangan kognitif tersebut, Menurut Nida (dalam Hikmah) mengatakan bahwa mengenalkan konsep angka atau bilangan anak usia dini merupakan suatu proses pengajaran tentang

⁸ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2021), 25.

⁹ Samhani Siregar, Ali Masran Daulay, Hanifah Oktarina, "Penggunaan Permainan *Bowling* Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini Di RA Tadika Adnani," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 no. 01 (Januari; 2025), 172-185.

¹⁰ Khikmah Novitasari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jogjakarta;Universitas PGRI Jogjakarta, 2023), 21-23.

pengetahuan bilangan secara abstrak, melatih daya ingat anak, mengenalkan angka/bilangan lebih kompleks dalam memahami pembelajaran konsep matematika sebelum masuk ke jenjang sekolah yang lebih lanjut.¹¹

Kemampuan mengenal konsep angka 1-10 sangat penting bagi anak, karena melalui mengenal konsep angka merupakan suatu dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan kepada anak, dimana angka merupakan suatu yang paling sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengenal angka baik melalui benda konkrit ke abstrak, dengan kemampuan mengenal konsep angka 1-10 membantu proses belajar mengajar anak sehingga apa yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh anak. Anak dapat memecahkan masalah dalam pelajaran berhitung dan kehidupan nyata lainnya, serta angka juga dapat melatih daya ingat anak dan dapat mengajarkan anak untuk berfikir nalar (berfikir kritis dan logis).¹²

Anak-anak memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk belajar terhadap hal-hal yang terkait dengan lingkungan anak-anak sehari-hari. Habitiasi, yaitu pemaparan peristiwa berulang sehingga anak menjadi familiar dengannya, adalah dasar pemrosesan informasi pada anak. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan apa pun yang ada di sekitar anak sebagai alat pembelajaran. Menurut Piaget, perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh pengalaman anak-anak membangun dunia kognitif anak

¹¹ Nida Nur Hikmah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Bowling Number* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Muslimat NU 63 Wuluan Jember Tahun Pelajaran 2018/2019" (Skripsi, Universitas Jember, Jember, 2019), 16.

¹² Evi Anugrah, "Penerapan Permainan *Bowling Angka* Terhadap Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini" (Skripsi, UIN Alauddin Makasar, Makasar, 2022), 20.

secara aktif dengan mengubah tempat tinggal anak.¹³ Collier mengatakan bahwa anak-anak dapat menyimpan informasi dari pengalaman yang dikondisikan, hal itu penting untuk ditunjukkan secara berulang-ulang agar lebih mudah bagi anak untuk mengingat apa yang telah diajarkan.¹⁴ Jadi, salah satu cara yang tepat untuk mengajarkan anak adalah dengan bermain.

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara bebas dan tanpa paksaan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan saat melakukannya. Permainan sangat penting untuk perkembangan jiwa anak, jadi anak-anak harus diberi kesempatan dan sarana untuk bermain. Bermain adalah belajar bagi setiap anak, terutama anak kecil, dunia anak adalah bermain, dan dengan bermain anak akan belajar banyak hal tentang kehidupan sehari-hari. Dimana sebagai orang tua juga dapat memasukkan unsur-unsur pendidikan dalam permainan anak.¹⁵

Bermain dapat menjadi stimulus bagi anak untuk menarik perhatian (*attention*) sehingga memungkinkan anak untuk belajar dan mengingat karakteristik dari sesuatu yang sudah dikenali.¹⁶ Permainan dapat memberi anak lingkungan di mana anak dapat belajar secara mendalam melalui penerapan nilai-nilai fisik, intelektual, moral, dan spiritual. Selain itu, permainan dapat memberi anak kesempatan untuk

¹³ Helda Kusuma Wardani, "Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16 no. 1 (Maret; 2022), 9.

¹⁴ Samhani Siregar, Ali Masran Daulay, Hanifah Oktarina, "Penggunaan Permainan *Bowling* Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini Di RA Tadika Adnani," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 no. 01 (Januari; 2025), 173.

¹⁵ Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," *Forum Tarbiya* 7 no. 2 (Desember; 2009), 196-197.

¹⁶ Sance Mariana Tameon, "Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 1 no. 1 (Juli; 2018), 27.

berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan.¹⁷ Ketika anak bermain, anak akan menemukan hal-hal baru yang belum pernah anak temui sebelumnya. Misalnya, saat anak bermain pasir, anak akan belajar tentang tekstur pasir dan membuat berbagai macam bentuk dari pasir. Dengan demikian, anak-anak secara tidak langsung belajar banyak hal yang dapat berdampak positif pada pertumbuhan anak. Selain menikmati permainan, anak-anak juga akan mendapatkan pengetahuan baru yang belum pernah di pelajari sebelumnya.

Mengenalkan angka kepada anak bisa dengan sebuah permainan, yaitu permainan *Bowling*. Permainan *bowling* merupakan salah satu olahraga dengan jumlah peserta terbesar. Tidak bergantung pada usia siapa pun dapat memainkannya dan menanggungnya, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua. Menurut Kayvan et.al (dalam Rini, Kartono, dan Munif) mengemukakan bahwa melalui permainan *bowling* membantu anak-anak mempelajari koordinasi tangan dan mata serta menghitung jumlah tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan setiap biji *bowling*.¹⁸ Anak-anak usia dini juga dapat belajar menghitung berapa banyak biji yang jatuh saat anak bermain *bowling*. Anak-anak juga akan belajar banyak tentang pengenalan angka ketika anak diminta untuk menyusun kembali biji *bowling* secara berurutan. Permainan ini juga mengajarkan anak tentang urutan dan susunan angka.

¹⁷ Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo. "Analisis Perkembangan Sosial Emosiaonal Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional," *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* 1 no. 1, (Oktober : 2019).

¹⁸ Nunung Ela Ambar Rini, Kartono, Muhammad Munif, "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permaianan *Bowling* Anak Kelompok A TK Eka Putri Mandiri I Manahan Ajaran 2013/2014 " *Universitas Sebelas Maret*, (2014), 2.

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.¹⁹

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian mendalam dengan mengangkat judul “Implementasi Permainan *Bowling* Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka yang menjadi fokus penelitian adalah:

¹⁹ Alya Ramadhana Rofiki, Guru RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (06 Mei 2024).

1. Bagaimana implementasi permainan *Bowling* Angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *Bowling* Angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi permainan *Bowling* Angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *Bowling* Angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap peneliti ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan guru pendidikan anak usia dini sebagai motivator pada pelaksanaan di

lembaga pendidikan khususnya di RA Nurus Salam di Desa Waru Barat Pamekasan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi IAIN Madura

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu memberikan kontribusi pemikiran tentang “Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Desa Waru Barat Pamekasan”. Kepada IAIN Madura. Sehingga hasil penelitian ini bisa dijadikan tambahan dan penyempurnaan penelitian yang serupa di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Sebagai ilmu dan pengalaman untuk masa depan, khususnya dapat membantu dan mempermudah guru untuk mempelajari angka.

c. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih mudah untuk mempelajari angka. Sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

d. Bagi Peneliti

Hasil peneliti ini dapat menjadi salah satu tambahan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dengan mempelajari angka melalui permainan *bowling* angka pada

anak usia dini di RA Nurus Salam, sehingga peneliti dapat menerapkannya nanti ketika menjadi pendidik juga.

E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman mengenai maksud dari judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan makna dari judul skripsi ini, yakni “Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan” yaitu sebagai berikut:

1. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan atau pelaksanaan suatu rencana, ide, atau teori ke dalam praktik nyata. implementasi proses mengubah konsep abstrak menjadi kenyataan. Implementasi membutuhkan perencanaan yang matang, koordinasi yang baik, dan pemantauan yang berkelanjutan untuk memastikan keberhasilannya.

2. Permainan *Bowling* Angka

Permainan *bowling* angka merupakan terinspirasi dari cara bermain olahraga *bowling*, yaitu menggelindingkan bola. Dalam permainan ini, guru menyiapkan bola *bowling*, pin dan pasir untuk pelaksanaan permainan *bowling* ini. Anak diminta untuk menggelindingkan bola *bowling* menuju pin kemudian ketika pin terjatuh anak berlari untuk menghitung pin dan menuliskan jumlah pin yang terjatuh di atas pasir.

3. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting untuk perkembangan anak di masa depan. Kemampuan ini meliputi berpikir, belajar, dan memecahkan masalah. Orang tua dan guru dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan memberikan stimulasi yang tepat melalui berbagai kegiatan seperti bermain, membaca, dan belajar. Kemampuan kognitif dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif dalam kategori berfikir simbolik kemampuan anak untuk menyusun strategi menjatuhkan pin *bowling*, menghitung dan menuliskan angka.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) adalah anak yang berusia 0-6 tahun, yaitu masa perkembangan awal yang menjadi fondasi bagi pertumbuhan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral. Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang diberikan kepada anak sejak 0-6 tahun melalui rangsangan. Dalam penelitian ini berfokus pada anak kelas B dengan rentangan usia 5-6 tahun.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kesamaan dalam bahasa terhadap penelitian sebelumnya maka perlu adanya pembahasan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur terhadap judul yang akan dibahas nantinya. Berdasarkan penelusuran penulis terhadap studi karya-karya ilmiah yang berhubungan dengan Tema Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan, penulis menemukan beberapa tema yang sedikit mirip dengan tema yang penulis teliti diantaranya:

1. Rahmawati

Judul penelitiannya adalah “*Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Palembang*”. Penelitian ini dilatarbelakangi karena anak mengalami masalah dalam memahami konsep berhitung. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga ketika anak diminta untuk mengaplikasikan ke dalam permainan masih dalam mengalami kesulitan anak cenderung verbalisme. Anak dapat menunjukkan bilangan yang dimaksud tetapi saat dihadapkan dengan benda kongkrit anak tidak dapat menghubungkan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda.²⁰ Kemampuan berhitung yang di maksudkan disini merupakan kemampuan dasar yang di perlukan untuk tahapan berhitung selanjutnya. Jenis penelitian *Pre- eksperimen dengan desain one shot case study*. Hasil analisis data dalam pembuktian hipotesis adalah *one sample t test* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 13,64 dan t_{tabel} 1,68 dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dalam hal ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 -6 tahun di

²⁰ Rahmawati, “Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Palembang”, (Skripsi: Universitas Sriwijaya, Inderalaya 2015).

TK Pembina Palembang. Dapat disarankan bahwa permainan *bowling* hendaknya digunakan dalam pembelajaran berhitung permulaan untuk kelas yang lain.

2. Mugi Rahayu

Judul penelitiannya adalah “*Mengembangkan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung* ” penelitian ini di latar belakang karena para guru kurang mengembangkan media pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran yang kurang variatif sehingga kemampuan anak-anak kurang berkembang secara optimal.²¹ Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan permainan *bowling* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

3. Putri Rahayu, Yusnira, Melvi Lesmana Alim

Judul penelitiannya adalah “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Aritmatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An-Nur Ujung Padang Kampar Utara* ” penelitian ini di latar belakang oleh masih rendahnya perkembangan kognitif di TK An-Nur Ujung Padang kampar Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain *bowling* aritmatika pada anak usia 4-5 tahun TK An-Nur Ujung

²¹ Mugi Rahayu, “*Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Geomerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung,*” (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2018).

Padang Kampar Utara.²² 19 Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan jumlah anak sebanyak 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Secara umum perkembangan kognitif belum berkembang. Sesudah mulai bermain *bowling* aritmatika pada siklus I dan II ber kriteria baik yang artinya secara klasikal atau secara umum perkembangan kognitif sudah berkembang sangat baik. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari sebelum dilakukan tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 32,8 %. Sedangkan peningkatan perkembangan kognitif dari siklus I dan II sebesar 48,8% dan secara keseluruhan peningkatan perkembangan kognitif dari siklus I ke siklus II sebesar 97,8%.

Berdasarkan 3 penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, berikut akan disajikan perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dalam bentuk tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persamaan & Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/ Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmawati, <i>Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Palembang</i>	Sama-sama menggunakan Permainan <i>Bowling</i> dan menganalisis perkembangan kemampuan kognitif anak. Subjek yang dituju dalam penelitian ini yaitu anak	Subjek penelitian ditujukan untuk anak kelompok B (5-6 tahun), peneliti lebih fokus pada mengembangkan kemampuan berhitung mula anak, desain permainannya berbeda. Metode peneliti yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimental

²² Putri Rahayu, Yusrina, Melvi Lesmana Alim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Arimatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An-Nur Ujung Padang Kampar Utara," *Journal On Teacher Education* 2, No. 1(2020.)

2.	Mugi Rahayu, <i>Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung</i>	Metode yang di gunakan Kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi. Juga sama-sama menggunakan media <i>bowling</i>	Penelitian ini tentang proses guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>bowling</i> dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, subjek penelitian ini adalah salah satu guru kelompok B di TK Gemerlang untuk mengetahui cara guru mengimplementasikan permainan <i>bowling</i> angka. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah berfokus pada permainan <i>bowling</i> yang akan mengembangkan kognitif anak pada usia 5-6 tahun.
3.	Putri Rahayu, Yusnira, Melvi Lesmana Alim, <i>Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Arimatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A TK An-Nur Ujung Padang Kampar Utara</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah variabel bebasnya sama-sama menggunakan permainan <i>bowling</i>	Penelitian ini menggunakan Metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode kualitatif . pada penelitian ini juga subjek penelitiannya yaitu pada anak usia 4-5 tahun sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti subjek penelitiannya yaitu anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu diatas, kebaharuan atau novelty pada penelitian ini terletak pada adanya penerapan permainan *bowling* angka. Jika penelitian sebelumnya menggunakan pin angka biasa kemudian anak diminta menjatuhkan pin dan menghitung jumlah pin yang jatuh sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti memiliki inovasi baru dalam permainan *bowling* nya, dimana setiap pin diberikan angka kemudian anak diminta untuk menjatuhkan pin tersebut dan menghitung jumlah pin dan angka berapa saja yang jatuh kemudian anak diminta menuliskan angka yang jatuh ke dalam wadah yang berisi pasir yang sudah disiapkan oleh peneliti. Sehingga penelitian ini memiliki fungsi yang multidimensi, dimana selain mengembangkan aspek kognitif anak, permainan *bowling* juga akan menstimulus motorik kasar anak, serta

mengembangkan cara berpikir kritis anak dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah.