

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum RA Nurus Salam

1. Profil RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Pofil RA Nurus Salam

Nama	: Nurus Salam
NPSN	: 20280448
NSM	: 101235270355
Alamat	: Waru Barat
Kecamatan	: Waru
Kabupaten	: Pamekasan
Provinsi	: Jawa Timur
NPWP	: 74.990.829.9608.000
Kode Pos	: 69353
Email	: -
Website	: -
Status Lembaga	: Swasta
Waktu Belajar	: Pagi
No. SK Pendirian dan Tanggal SK	: RA/28.0355.2017
Tahun Berdiri	: 1992
Status Akreditasi	: B
Tanggal Akreditasi	: 19 November 2012
Penyelenggara	: Yayasan Nurus Salam
Lokasi Lembaga	: -

- Jarak ke Kecamatan : 1 Km
- Jarak ke Kabupaten : 32 Km
- Status Bangunan Madrasah : Milik Sendiri

2. Visi & Misi

Visi

Terciptanya generasi yang beriman, bertaqwa, berakhlakul karimah, cerdas, kreatif, mandiri, serta berjiwa qur'ani.

Misi

- a. Berupaya menanamkan nilai-nilai keimanan kepada anak didik melalui pengembangan agama islam.
- b. Berupaya menanamkan nilai-nilai ketaqwaan kepada anak didik melalui pembiasaan dalam aktivita sehari-hari.
- c. Memberikan bimbingan dan arahan dalam mempersiapkan insan yang barahlaqul karimah melalui pembiasaan dalam suritauladan dari segenap guru.
- d. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum serta memeperhatikan tumbuh kembang dan kemampuan anak.
- e. Melaksanakan pembelajran sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan anak.
- f. Memberikan bimbingan intensif belajar membaca al-qur'an dengan fasih sesuai aturan tajwid.

3. Data Guru RA Nurus Salam

- Komite : Abdul Bari, SE, MM
- Kepala Ra : Nurul Azizatul K, S.Pd.

Wakil Kepala	: Nur Aini Fajaiyah, S. Pd. I
Waka Kurikulum	: Halimatus Zahrah
Waka Kesiswaan	: Suhairiyah
Bendahara	: Yana
Walin Kelas A	: Sitti Zainab
Wali Kelas B	: Hayyah
Tata Usaha	: Mushoddiq

4. Data Anak Kelompok B di RA Nurus Salam

Berikut disajikan tabel 4.1 tentang data anak kelompok B di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Tabel 4.1 Data anak Kelompok B RA Nurus Salam Waru Barat

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abdurrohman Suyuti	Laki-laki
2	Abidah Ulul Izzah	Perempuan
3	Adiba Gabrielia Fathim	Perempuan
4	Adiba Shakila Atmarini	Perempuan
5	Adinda Saraswati Al Fahira	Perempuan
6	Adisty Mizaira Rafida	Laki-laki
7	Ahmad Fawaid Abizar	Laki-laki
8	Aisyah Ayudia Inara	Perempuan
9	Arsy Magdalena Ahmad	Perempuan
10	Aulya Azzahra	Perempuan
11	Delisa Putri Ramadani	Perempuan
12	Dzakir Ali Sya'bana	Laki-laki
13	Firman Al Abqori	Laki-laki
14	Ghiroh Syaugia Putri El Irawan	Perempuan
15	Gian Gunawan	Laki-laki
16	Gibran Al Fatih Amin	Laki-laki
17	Hilya Eko Assyifa	Perempuan
18	Kaysya Adibah Adawiyah	Perempuan
19	Keisha Helda Amelia	Perempuan
20	Moh. Arfan Abdullah	Laki-laki
21	Moh. Hafifur Rohman Al Mursid	Laki-laki
22	Muhammad Ghifar Ali Azmi	Laki-laki
23	Naora Fitriah	Perempuan
24	Nazla Mufia	Perempuan
25	Nouvan Arisby Putra	Laki-laki
26	Nur Al Yana Safira	Perempuan
27	Adira Anindya Salsabila	Perempuan
28	Afrin Maulidya Irsad	Laki-laki
29	Alainaljeenan Maulidia Lufi	Perempuan

30	Alka Pratama	Laki-laki
31	Hilmi Nor Izzatil Adibah	Perempuan
32	Moh Delvin Arvino	Laki-laki
33	Moh. Zafran Al Fatih	Laki-laki

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat diketahui bahwasanya anak kelompok B di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan berjumlah 33 yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 18 anak perempuan.

5. Sarana Dan Prasarana

Berikut akan disajikan sarana dan prasarana yang ada di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana

No.	Sarana Dan Prasarana	Unit/ Ruang
1.	Ruang Belajar	2
2.	Kantor	2
3.	Kamar Mandi	2
4.	Mushalla	1
5.	Kantin	3
6.	Ruang Penyimpanan Barang atau Gudang	1

Tabel diatas menunjukkan sarana dan prasarana yang ada di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan yang terdiri dari 6 ruangan yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Sedangkan sarana dan prasarana yang ada di setiap kelas disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Sarana Yang Ada Di Dalam Kelas

No	Sarana dan Prasarana	Unit/Ruang
1.	Meja Siswa	3
2.	Meja Guru	1
3.	Kursi Guru	1
4.	Lemari Buku	1
5.	Jam Dinding	1
6.	Hiasan Dinding	5
7.	P3K	1
8.	Sapu Lantai	2
9.	Sapu Pel	1
10.	Tempat Sampah	1
11.	Lemari Loker Siswa	1

Berdasarkan tabel 4.3 diatas terlihat bahwa setiap ruang kelas memiliki sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan

belajar mengajar dikelas. Sedangkan sarana prasarana di kantor disajikan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Sarana Di Kantor

No	Sarana dan Prasarana	Unit/Ruang
1.	Rak Buku	1
2.	Lemari Penyimpanan Berkas	1
3.	Meja	8
4.	Kursi	8
5.	MP3	1
6.	Komputer	1
7.	Printer	1
8.	Papan Organisasi	1
9.	Jam Dinding	1
10.	Kalender	1
11.	Lemari Piala	1

Berdasarkan tabel 4.4 diatas terlihat bahwa terdapat 11 item sarana dan prasarana yang terdapat di kantor dengan jumlah unit per item disesuaikan dengan kebutuhan untuk mendukung operasional dan administrasi sekolah. Selanjutnya pada tabel 4.5 disajikan sarana dan prasarana permainan siswa di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Tabel 4.5 Sarana Permainan Anak

No	Sarana dan Prasarana	Unit/Ruang
1.	Ayunan	1
2.	Prosotan	1
3.	Jungkat Jungkit	1

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa terdapat 3 item sarana permainan untuk anak yang jumlahnya 1 di setiap item nya.

A. Paparan Data

Pada penelitian ini peneliti memaparkan temuan yang ada di RA Nurus Salam selama penelitian dilakukan yang berkaitan dengan implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam. Pada penelitian ini terdapat dua fokus penelitian dimana fokus penelitian yang

pertama yaitu bagaimana implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam. Fokus penelitian yang kedua yaitu apa faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam.

Peneliti mendapatkan data pada penelitian ini yang berkaitan dengan implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam proses pembelajaran di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan. Temuan yang ditemukan di lapangan yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Permainan sebagai salah satu metode pembelajaran yang diterapkan di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan, penggunaan permainan disini memiliki tujuan agar anak bisa lebih mudah memahami pelajaran karena mengingat bahwa bermain adalah dunia anak. Oleh karena itu RA Nurus Salam mengimplementasikan permainan *Bowling* angka dalam proses meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Untuk mengkaji tentang implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat

Pamekasan dilakukan wawancara dan observasi mulai dari alasan pemilihan permainan *bowling* angka, persiapan, sampai pada dampak yang diperoleh anak dari pengimplementasian permainan *bowling* angka. Pertama-tama peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Hayyah, beliau mengatakan bahwa:

“Saya melihat anak-anak masih kurang mengenal angka, bosan ketika belajar, juga lebih sering bermain. Jadi saya dan juga ibu Yana berinisiatif untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara bermain untuk menarik minat dan semangat belajar anak. Jadi saya konsultasi dengan kepala sekolah dan Alhamdulillah kepala sekolah memperbolehkan saya menerapkan belajar sambil bermain karena menurut beliau pembelajaran di dalam kelas itu semuanya di pasrahkan kepada guru kelas dan guru pendamping.”⁶⁹

Pernyataan dari guru kelas ini, juga di paparkan oleh kepala sekolah, yaitu ibu Nurul Azizah beliau mengatakan bahwa:

“Kalau pembelajaran disini saya pasrahkan kepada guru kelas dan guru pendamping di setiap kelompok belajar, karena mereka yang tau bagaimana kondisi anak di kelompok itu, hanya saja para guru disini masih tetap melakukan kordinasi dan ijin kepada saya ketika ingin melakukan pembelajaran dengan media dan metode yang baru”⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwasanya pembelajaran di RA Nurus Salam dipasrahkan sepenuhnya kepada guru kelas dan guru pendamping, selanjutnya guru mulai menyusun persiapan dan kebutuhan yang dibutuhkan ketika pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam. Dalam hal ini, peneliti kembali melakukan wawancara dengan guru kelas, beliau mengatakan bahwa:

⁶⁹Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁷⁰Nurul Azizatul, Kepala RANurus Salam, *Wawancara Langsung* (12 Maret 2025).

“Setelah saya dan guru pendamping ijin dengan kepala sekolah, kemudian saya dan guru pendamping membagi tugas dimana ada yang membuat modul ajar, dan mempersiapkan alat dan bahan yang di butuhkan ketika pelaksanaan. Saya sendiri kebagian membuat modul ajar dan ibu yana mempersiapkan alat-alat yang diperlukan selama penerapan permainan *bowling* ini dan tidak lupa untuk menyiapkan lembar penilaian.”⁷¹

Apa yang di paparkan oleh ibu Hayyah juga di benarkan oleh

ibu Yana selaku guru pendamping, beliau mengatakan bahwa:

“Iya benar dik, saya membagi tugas dengan ibu Hayyah biar mempermudah dan mempercepat pelaksanaan permainan *bowling* ini, saya kebagian tugas untuk menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan. Dan alhamdulillah nya alat-alat untuk *bowling* disini ada, mulai dari bola dan pin nya, hanya saja disini saya menambah pasir dan talam untuk anak bisa menuliskan angka dari pin yang jatuh itu.”⁷²

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwasanya untuk pengimplementasian permainan *bowling* angka ini dibutuhkan beberapa persiapan yang harus disiapkan oleh guru yaitu menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan. Untuk mengkaji lebih mendalam tentang pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat, peneliti melakukan wawancara lebih mendalam dengan guru kelas, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk melaksanakan permainan ini, setelah mempersiapkan alat yang dibutuhkan kemudian saya dengan ibu Yana bergantian memberikan contoh bagaimana cara bermain menggunakan *bowling* ini.”⁷³

Hal ini diperkuat oleh ibu Yana selaku guru pendamping, beliau mengatakan bahwa:

⁷¹ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁷² Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁷³ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

“Untuk memulai permainan ini, selain mempersiapkan alat yang dibutuhkan saya dan ibu Yana juga mempersiapkan anak-anak untuk memulai permainan tersebut. Setelah semua persiapan selesai, kami memberikan arahan kepada anak-anak tentang aturan permainan dan cara melempar bola dengan benar. Kami juga memastikan bahwa setiap anak mendapat kesempatan untuk mencoba agar mereka bisa merasakan pengalaman bermain secara langsung.”⁷⁴

Kemudian ibu Yana kembali menjelaskan secara detail tentang arahan dan aturan yang di maksud beliau, beliau mengatakan bahwa:

“Saya menjelaskan aturan bermain kepada anak-anak dimana anak arus bergantian untuk menggelindingkan bola dengan cara berbaris sesuai dengan absensi dan tidak boleh berebut dengan anak yang lain agar pelaksanaan permainan ini berjalan kondusif, dan juga saya memberikan contoh menggelindingkan bola dengan benar agar tepat sasaran dan uisa menjatuhkan pin sebanyak mungkin.”⁷⁵

Selanjutnya, peneliti kembali menanyakan tata caa bermain kepada guru kelas, beliau mengatakan bahwa:

“Pelaksanaan permainan *bowling* ini dilakukan ketika anak memiliki waktu senggang, dimana ketika anak mulai bosan dengan pembelajaran di dalam kelas, kami menggunakan ruang kelas pada saat pelaksanaan permainan ini. Pertama-tama saya memberikan contoh bagaimana cara bermain nya kemudian kaminmemposisikan anak untuk berbaris secara beraturan sesuai dengan absen di bagian posisi kanan dan kiri area bermain, dan memanggil satu persatu anak sesuai absen untuk bergantian menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin, setelah pin jatuh mereka berlari menghitung pin yang jatuh dan nomor pin berapa saja yang jatuh, kemudian saya meminta anak untuk berlari kembali ke arah Ibu Yana yang sudah berdiri di dekat nampan berisi pasir untuk anak menuliskan angka berapa saja yang jatuh dan jumlah pin yang jatuh di atas pasir.”⁷⁶

Hal ini juga di paparkan ole ibu Yana, beliau mengatakan bahwa:

⁷⁴ Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

“Benar kata ibu Hayyah, disini ibu hayyah sebagai pemberi contoh dan yang memberikan arahan kepada anak, sedangkan saya disini bertugas sebagai penilai saja. Karena pada permainan ini kan tujuannya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dimana agar anak mulai mengenal angka dan menghitung angka, jadi saya sebagai penilai melihat anak ketika menyebutkan dan menuliskan angka di pasir yang sudah saya siapkan sebelumnya.”⁷⁷

Kemudian setelah peneliti menemukan tata cara pengimplementasian permainan *bowling* angka ini, peneliti kemudian menggali lebih mendalam tentang penilaian yang dilakukan pada saat pengimplementasian permainan *bowling* angka ini, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Hayyah, beliau mengatakan bahwa:

“Nah untuk lembar penilaian ini kan bagian tugasnya ibu Yana, tetapi untuk aspek yang dinilai kami rembukkan dulu apa saja agar pada saat pengimplementasian permainan *bowling* angka ini berjalan dengan apa yang kami harapkan.”⁷⁸

Lebih jelasnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Yana selaku pembuat lembar penilaian untuk permainan *bowling* ini, beliau mengatakan bahwa:

“Benar yang dikatakan ibu Hayyah bawa sebelumnya kan kami sudah dibagi tugas dan saya ditugaskan untuk membuat lembar penilaian, kami melakukan rapat internal terlebih dahulu menentukan aspek yang akan dinilai. Setelah kami rembukkan karena permainan ni berfokus pada perkembangan kognitif anak maka ang jadi fokus utama peniaian adalah aspek kognitif yang bisa dilihat dari beberapa indikator yaitu anak dapat menghitung dan mengenal angka, kemudian aspek yang dinilai yaitu motorik anak baik motorik kasar maupun motorik halus. Dari aspek motorik itu ada juga indikatornya seperti anak berlari, anak menulis. Dan yang terakhir aspek yan dinilai yaitu sosial emosional anak dimana anak apakah bisa berinteraksi dengan baik bersama temannya, belaku tertib dan

⁷⁷ Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁷⁸ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

juga antusiasme anak dalam menjalankan permainan bowling angka ini.”⁷⁹

Untuk memperkuat hasil wawancara diatas, peneliti melakukan observasi langsung. Berdasarkan hasil observasi di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan pada tanggal 13, 20 Maret dan 10, 17 April terlihat guru mempersiapkan dengan matang alat-alat yang memang dibutuhkan pada saat pengimplementasian permainan *bowling* dan juga mempersiapkan anak sebelum pengimplementasian permainan *bowling* ini dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu, tata cara dan aturan dalam mengimplementasikan permainan *bowling* ini, dan juga ada guru pendamping yang siap memberikan penilaian kepada anak terhadap aktivitas anak dan ketanggapan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka.⁸⁰ Selain wawancara dan observasi peneliti juga melampirkan pelaksanaan permainan *bowling* angka yang terlampir.⁸¹

Selain tentang pelaksanaan permainan *bowling* angka ini, peneliti juga melakukan observasi tentang respon anak terhadap permainan *bowling* angka dengan cara mengamati gerak gerik anak ketika bermain. Terlihat bahwa anak sangat antusias dan bersemangat ketika bermain, anak secara bergantian menggelindingkan bola dan berlari menghitung angka. Terlihat bahwa anak sudah mulai mengenal angka dan menghitung angka meskipun tidak semua anak bisa cepat tanggap dalam mengenal dan menghitung angka.

⁷⁹ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁸⁰ Observasi, (13, 20 Maret dan 10,17 April), 128-129.

⁸¹ Pelaksanaan Permainan *Bowling* Angka, Lampiran 13, 130-133.

Selain mengamati tentang respon anak pada saat permainan ini, peneliti juga ingin mencari jawaban terkait dengan dampak yang di peroleh anak pada saat pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat, oleh karena itu, peneliti kembali melakukan wawancara dengan kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa:

“Permainan *bowling* angka memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, ketika saya perhatian pada saat pelaksanaannya, manfaat yang paling terlihat adalah peningkatan kemampuan anak dalam mengenali angka dan berhitung sederhana. Anak-anak sudah mulai bisa menghitung angka dari 1-10 meskipun tidak terlalu fasih dan juga saya melihat anak-anak sangat aktif ketika mereka bermain, jadi saya simpulkan bahwa permainan dapat membuat anak rileks dan senang sehingga membuat anak lebih tanggap dan pelajaran akan mudah masuk di otak anak.”⁸²

Selain mewawancarai kepala sekolah, peneliti juga mewawancarai guru kelas selaku guru yang mengimplementasikan permainan ini, beliau mengatakan bahwa:

“Saya melihat permainan *bowling* ini memiliki banyak manfaat bagi anak, selain yang dipaparkan oleh kepala sekolah itu ada juga dampak yang menurut saya berpengaruh bagi anak, yaitu anak bukan sekedar belajar menghitung angka tapi dengan permainan ini anak juga diajarkan untuk berpikir dan menyusun strategi bagaimana cara merobohkan pin dengan bola *bowling* ini, juga secara tidak langsung anak juga dapat melatih motorik kasar dan halus anak.”⁸³

⁸² Nurul Azizatul, Kepala RANurus Salam, *Wawancara Langsung* (12 Maret 2025).

⁸³ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

Apa yang dipaparkan oleh ibu Hayyah dibenarkan dan diperkuat oleh ibu Yana selaku guru pendamping, beliau mengatakan bahwa:

“Benar yang dikatakan ibu Hayyah tadi, banyak sekali manfaat dari permainan *bowling* angka ini bagi anak, selain melatih dan mengembangkan kemampuan kognitif anak, permainan ini juga melatih motorik kasar dan halus anak, motorik kasar anak dilihat ketika anak senang dapat menjatuhkan pin jadi anak itu senang sehingga anak melompat-lompat dan berlari menghitung pin yang jatuh sedangkan motorik halus saya lihat itu terdapat pada ketika anak menggelindingkan bola *bowling*.”⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas tentang dampak yang diperoleh anak dari pengimplementasian permainan *bowling* angka, dapat dilihat bahwa banyak sekali manfaat yang diperoleh anak, dimana anak selain dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, anak juga dapat melatih motorik dan sosial emosionalnya.

Untuk memperkuat hasil wawancara diatas, peneliti melakukan observasi langsung. Berdasarkan hasil observasi di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan pada tanggal 13, 20 Maret dan 10, 17 April. Terlihat anak sangat antusias dan juga permainan ini sangat banyak manfaatnya, dimana terlihat anak mulai bisa menyebutkan angka, mengenal angka dan juga menuliskan angka di atas pasir. Selain kemampuan kognitif, pada permainan ini juga terlihat bahwa anak juga dapat mengembangkan motorik kasar dan halus dan juga sosial

⁸⁴ Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

emosional anak. Selain wawancara dan observasi peneliti juga melampirkan pelaksanaan permainan *bowling* angka yang terlampir.⁸⁵

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru barat Pamekasan dilakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Pertama-tama peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah tentang hal-hal yang mendukung keberhasilan permainan *bowling* angka yang dimulai dari kelengkapan sarana permainan *bowling* angka, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk media *bowling* disini sudah ada, kami kan memang sudah biasa menggunakan metode pembelajaran sambil bermain, salah satunya permainan *bowling* ini jadi kami sudah mempersiapkan media *bowling* ini.”⁸⁶

Selanjutnya peneliti mencari informasi tentang faktor pendukung dari keberhasilan pengimplementasi permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam, hal ini di sampaikan ole guru kelas beliau mengatakan bahwa:

“Menurut saya, ada beberapa faktor yang menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan dari pengimplementasian

⁸⁵ Pelaksanaan Permainan *Bowling* Angka, Lampiran 13, 130-133.

⁸⁶ Nurul Azizatul, Kepala RANurus Salam, *Wawancara Langsung* (12 Maret 2025).

permainan *bowling* angka pada anak disini, yang paling utama ada ketersediaan sarana dan prasarana, juga keaktifan anak yang sangat berpengaruh pada pengimplementasian permainan ini.”⁸⁷

Pernyataan dari Ibu Hayyah ini diperjelas oleh guru pendamping yaitu ibu Yana, beliau mengatakan bahwa:

“Benar yang dikatakan ibu hayyah, selain dari ketersediaan sarana dan prasarana, keaktifan anak juga sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Kenapa saya mengatakan seperti itu, karena disini kami para guru membutuhkan keaktifan anak pada saat pelaksanaan permainan karena ketika anak aktif itu juga merangsang otak anak untuk mengingat angka yang ada di permainan *bowling* ini, dan juga dapat menarik minat anak yang lain agar permainan tidak terkesan monoton.”⁸⁸

Selanjutnya kepala sekolah juga mengungkapkan tentang faktor pendukung keberhasilan pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru barat, beliau mengatakan bahwa:

“Faktor pendukung dari permainan ini, menurut saya terletak pada kesiapan guru, jadi guru diharuskan siap dalam mengatur, mengkondisikan dan memberikan contoh kepada anak. Apabila guru sudah memiliki kesiapan itu maka pengimplementasiannya akan berjalan dengan lancar begitupun tujuan untuk mengenalkan angka kepada anak akan memiliki kemungkinan besar berhasil tercapai.”⁸⁹

Selain menggali tentang faktor pendukung keberhasilan permainan *bowling* angka, peneliti juga menggali tentang faktor penghambat dalam pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di

⁸⁷ Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁸⁸ Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁸⁹ Nurul Azizatul, Kepala RANurus Salam, *Wawancara Langsung* (12 Maret 2025).

RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan. Pertama peneliti mewawancarai kepala sekolah terlebih dahulu, beliau mengatakan bahwa:

“Tentu ada beberapa hal yang menurut saya menjadi penghambat dalam pengimplementasian permainan ini yaitu ketika anak selesai bermain *bowling*nya akan berserakan atau menggelinding kemana-mana, jadi anak mencarinya dengan heboh kadang sampai rusak. Selain itu, jumlah anak dalam satu kelas cukup banyak, sehingga saat bermain kadang anak berebut giliran dan sulit dikendalikan.”⁹⁰

Hal ini dibenarkan oleh ibu Yana selaku guru pendamping, beliau mengatakan bahwa:

“Ya benar sekali yang dikatakan ibu kepala sekolah, anak-anak itu cenderung berebut giliran hingga kami para guru sedikit kesulitan mengkondisikan anak dalam jumlah besar, jika anak tidak bisa dikondisikan kami juga kesulitan untuk mencapai tujuan utama dari permainan *bowling* ini jadi kami harus mengaturnya dengan benar sampai anak kondusif dan membuat absen giliran dalam mencoba permainan *bowling* ini dan kami juga berusaha menyediakan media *bowling* bukan hanya satu jadi ada beberapa agar anak tidak berebut. Dan juga anak yang berebut giliran ini membuat media permainan *bowling* ini rusak akibat di tarik atau dilempar oleh anak.”⁹¹

Selanjutnya peneliti mewawancarai ibu Hayyah selaku guru kelas, beliau mengatakan bahwa:

“Selain sarana yang rusak dan pengkondisian anak yang sulit menurut saya aktor penghambat lainnya itu terletak pada anak, dimana anak itu lebih asik bermain sehingga dapat mengganggu teman yang sedang mencoba menggelindingkan bola *bowling*, bahkan sampai anak bertengkar sehingga menghabiskan waktu untuk meleraikan atau memisahkan dan mengembalikan anak fokus pada pengimplementasian permainan *bowling* ini.”⁹²

⁹⁰ Nurul Azizatul, Kepala RANurus Salam, *Wawancara Langsung* (12 Maret 2025).

⁹¹ Yana, Guru Pendamping RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

⁹² Hayyah, Guru Kelas RA Nurus Salam, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2025).

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Salam Waru Barat Pamekasan terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasiannya. Faktor pendukung nya dapat dilihat dari ketersediaan sarana prasarana atau media *bowling*, kesiapan guru dan keaktifan anak. Sedangkan faktor penghambat dapat dilihat dari sarana dan prasarana yang rusak, kondusifitas anak dalam bermain dan juga anak lebih asik bermain dan mengganggu teman yang sedang mencoba giliran menggelindingkan *bowling*.

Untuk memperkuat hasil wawancara diatas, peneliti melakukan observasi langsung. Berdasarkan hasil observasi di RA Nurul Salam Waru Barat Pamekasan pada tanggal 13, 20 Maret dan 10, 17 April. Menunjukkan bahwa di RA Nurul Salam Waru Barat Pamekasan sudah terdapat media *bowling* yang lengkap juga terlihat bahwa faktor pendukung dalam permainan ini adalah keaktifan anak dan juga kesiapan guru disini berfungsi sebagai bentuk semangat antar teman agar permainan tidak monoton dan dapat menarik minat anak dalam bermain. Sedangkan kesiapan guru sangat dibutuhkan karena peneliti melihat anak di RA Nurul Salam sangat aktif sehingga guru perlu mengontrol, mengawasi dan mengkondisikan anak agar permainan kapan dilaksanakan secara tertib. Sedangkan faktor penghambat pada pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurul Salam

terlihat bahwa media yang rusak atau hilang sehingga menghambat keberlangsungan permainan. Selain itu pada kondusifitas anak dimana anak cenderung berebut giliran bermain sehingga memicu pertengkaran antar teman. Selain wawancara dan observasi peneliti juga melampirkan pelaksanaan permainan *bowling* angka yang terlampir.⁹³

B. Temuan Data

1. Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Berdasarkan hasil paparan data diatas, peneliti menemukan beberapa temuan penelitian tentang implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan sebagai berikut:

a. Persiapan atau Perencanaan

- 1) Sebelum pelaksanaan guru melaksanakan permainan *bowling* angka guru melakukan konsultasi dan meminta ijin kepada kepala sekolah terlebih dahulu.
- 2) Guru mempersiapkan modul ajar sebelum melaksanakan pembelajaran.
- 3) Guru menyiapkan alat dan bahan (sarana prasarana).

b. Pelaksanaan

- 1) Guru memberi contoh cara bermain mulai dari aturan dan tata cara bermain.

⁹³ Pelaksanaan Permainan *Bowling* Angka, Lampiran 13, 130-133.

2) Pelaksanaan permainan *bowling* dilaksanakan dimulai dari memosisikan anak untuk berbaris, kemudian anak melempar bowling untuk menjatuhkan pin kemudian anak berlari menghitung pin yang jatuh dan yang terakhir anak menuliskan ada berapa pin yang jatuh dan angka berapa saja di pasir yang sudah di sediakan guru.

c. Refleksi atau Dampak

- 1) Berdasarkan hasil observasi, terlihat anak begitu antusias dan semangat ketika pengimplementasian permainan *bowling* angka.
- 2) Dampak yang bisa dilihat pada pengimplementasian permainan *bowling* yaitu anak mulai bisa menghitung angka.
- 3) Permainan *bowling* angka ini bukan hanya untuk mengembangkan kognitif anak, pada permainan ini anak diajarkan berpikir kritis untuk menyusun strategi cara menjatuhkan pin, melatih motorik kasar anak dengan cara berlari dan menggelindingkan bola. Selain itu juga melatih sosial emosional anak dilihat dari anak senang ketika pengimplementasian permainan bowling angka ini.

d. Penilaian

Penilaian yang di nilai pada saat permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat meliputi aspek kognitif, motorik, dan sosial emosional anak.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Berdasarkan hasil paparan data diatas, peneliti menemukan beberapa temuan penelitian tentang faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan sebagai berikut:

- a. Faktor pendukung implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan
 - 1) Ketersediaan sarana prasarana (media *bowling*).
 - 2) Kesiapan guru dalam mempersiapkan bahan ajar, mengkondisikan anak dan mengatur anak.
 - 3) Untuk membuat pengimplementasian permainan *bowling* berhasil maka diperlukan keaktifan anak untuk membuat permainan ini tidak membosankan atau monoton. Keaktifan anak juga menjadi faktor pendukung agar tujuan permainan ini tercapai.
- b. Faktor penghambat implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

- 1) Media bowling yang rusak menjadi sebuah faktor penghambat dari pengimplementasian permainan *bowling* ini.
- 2) Anak cenderung berebut bola *bowling* sehingga kelancaran dan kondusifitas pelaksanaan permainan *bowling* ini terganggu.
- 3) Anak lebih asik bermain dan cenderung mengganggu teman yang lain sehingga guru membutuhkan waktu untuk meleraikan dan mengembalikan fokus anak pada permainan *bowling* ini.

C. Pembahasan

Pada bagian ini, akan dipaparkan hasil temuan data yang diintegrasikan dengan teori-teori yang relevan dengan temuan data yang diperoleh di lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti. Berikut pembahasan hasil temuan data yang disesuaikan dengan teori sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Temuan peneliti tentang implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan meliputi, perencanaan atau persiapan, pelaksanaan, refleksi atau dampak, penilaian. Hal tersebut senada dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 pasal 11 tentang standar proses yang mencakup

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian pembelajaran dan pengawasan pembelajaran.⁹⁴

a. Perencanaan atau persiapan Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

Sebelum melaksanakan pembelajaran terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan pelaksanaan pengimplementasian permainan *bowling* angka dimulai dari perencanaan sebagai berikut:

1) Konsultasi Kepada Kepala Sekolah

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di satuan PAUD, konsultasi kepada kepala sekolah merupakan langkah strategis dan penting sebagai bagian dari proses koordinasi, evaluasi, serta peningkatan mutu pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai pelaksana kegiatan, tetapi juga sebagai perencana dan evaluator yang membutuhkan arahan serta dukungan dari kepala sekolah agar kegiatan dapat berjalan optimal.

Konsultasi dilakukan baik sebelum, selama, maupun setelah kegiatan berlangsung. Sebelum kegiatan, guru dapat berkonsultasi mengenai perencanaan, ketersediaan sarana prasarana, serta kelayakan media yang digunakan—seperti media *bowling*.

⁹⁴ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Standart Proses.

Hal ini sejalan dengan tugas kepala satuan PAUD yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, Kepala PAUD adalah seorang guru yang diberi tugas tambahan sebagai kepala PAUD bertugas dan bertanggung jawab melakukan pembinaan pada kegiatan PAUD sehingga menjamin kualitas pembelajaran dan membina dan melatih guru dan staf dibawahnya, pembinaan terhadap guru lebih ditekankan pada keilmuan, pedagogi, sosial dan profesionalitas dalam mengajar sedangkan pembinaan terhadap staf PAUD lebih pada keterampilan teknis untuk menyelesaikan persoalan-persoalan operasional secara praktis.⁹⁵ Oleh karena itu, konsultasi dengan kepala sekolah merupakan bagian dari implementasi standar manajemen dan mutu lembaga PAUD.

2) Menyusun modul ajar

Pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam dimulai dari penyusunan modul ajar agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tersusun agar tujuan pembelajaran yang diharapkan mudah tercapai. Karena pada hakikatnya modul ajar menurut Daryanto et.al., dalam (Salsabilla, Jannah, Juanda) menyatakan bahwa salah satu bentuk bahan ajar yang di susun secara sistematis dan

⁹⁵ Muhammad Yusri Bachtiar, "Pendidik Dan Tenaga Kependidikan" *Jurnal Publikasi Pendidikan* 6 no. 3 (Oktober, 2016), 197.

utuh yang di dalam nya berisi seperangkat materi ajar yang akan di ajarkan dan memandu berjalannya proses pembelajaran dikelas guna mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik.⁹⁶

Penyusunan modul ajar merupakan hal penting dalam sebuah perencanaan pembelajaran karena tanpa adanya modul ajar maka pembelajaran akan terlihat tidak terstruktur dan tanpa arah, karena modul ajar disini berfungsi sebagai panduan dalam proses belajar mengajar. Adanya modul ajar, guru dapat memastikan bahwa semua materi dan komponen yang diperlukan dalam proses belajar mengajar sudah lengkap dan modul ajar merupakan panduan pembelajaran yang kompresif dan efisien karena modul ajar dapat membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran dengan waktu yang efisien karena di dalam modul ajar terdapat peta alur kegiatan pembelajaran.⁹⁷

- 3) Menyiapkan Sarana dan prasarana yang dibutuhkan (media *bowling*).

Sebelum pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan, dibutuhkan sarana dan prasarana yang harus dipersiapkan sebelum pelaksanaan permainan *bowling*, karena dengan

⁹⁶ Irmaliya Izzah Salsabilla, Erisya Jannah, Juanda, "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka," *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* 3 No. 1 (2023), 35.

⁹⁷ Helmi Rismawanda dan Dea Mustika, "Kemampuan Guru Dalam Menyusun Modul Ajar Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *Aulad* 7 no. 1 (Januari-Februari 2024), 34-42.

adanya sarana dan prasarana maka pengimplementasian permainan *bowling* akan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan dan sebaliknya jika sarana dan prasarana tidak lengkap maka pengimplementasian permainan *bowling* akan terhambat karena sarana dan prasarana merupakan komponen penting dalam permainan *bowling* ini. Hal ini didukung oleh pernyataan Afrila (dalam Mustika) yang menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang memadai akan mendukung proses pembelajaran dan akan mendorong motivasi anak dalam belajar.⁹⁸

b. Pengemplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di RA Nur Salam Waru Barat Pamekasan

1) Guru memberi contoh cara bermain mulai dari aturan dan tata cara bermain.

Guru menjelaskan aturan bermain dengan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami oleh anak. Hal ini memudahkan anak untuk memahami suatu hal yang menurut anak abstrak menjadi hal yang lebih konkret dengan bantuan arahan dari guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky et.al (dalam Tamrin) yang menyatakan bahwa anak mampu belajar dengan

⁹⁸ Yola Pramai Shela dan Dea Mustika, "Sarana Prasarana, Media Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 9, no. 4 (2023), 2174.

baik dapat bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien apabila anak di dampingi dan di arahkan oleh orang yang lebih dewasa dan mampu yang dalam hal ini adalah seorang guru.⁹⁹

Selanjutnya guru menunjukkan Tata Cara Bermain kepada anak dengan memberikan contoh langsung dimulai dari memposisikan anak untuk berbaris, kemudian anak melempar *bowling* untuk menjatuhkan pin kemudian anak berlari menghitung pin yang jatuh dan yang terakhir anak menuliskan ada berapa pin yang jatuh dan angka berapa saja di pasir yang sudah di sediakan guru. Cara ini membantu anak memahami tata cara bermain dengan cara mengamati guru yang kemudian mempraktekkan nya langsung dengan percaya diri. Hal ini sesuai dengan teori belajar sosial yang di kemukakan oleh Bandura (dalam Shalma) yang menyatakan bahwa anak cenderung belajar dengan cara mengamati dan meniru orang yang dikenal sebagai permodelan hingga anak tersebut memiliki gambaran terkait apa yang akan anak lakukan

⁹⁹ Marwia Tamrin et.al, "Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika," *Sigma* 3 no. 1 (2011), 41.

yang nantinya akan di implementasikan dilain waktu dengan percaya diri.¹⁰⁰

Sama halnya dengan yang terjadi di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan, guru memberikan contoh cara bermain *bowling* sedangkan anak memperhatikan guru yang nantinya anak akan mencoba mempraktekkan apa yang anak lihat dengan percaya diri.

2) Pelaksanaan permainan *bowling* di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan.

Pelaksanaan permainan *bowling* di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan dimulai dari memposisikan anak untuk berbaris, kemudian anak melempar *bowling* untuk menjatuhkan pin kemudian anak berlari menghitung pin yang jatuh dan yang terakhir anak menuliskan ada berapa pin yang jatuh dan angka berapa saja di pasir yang sudah di sediakan guru. pelaksanaan permainan *bowling* angka dilakukan secara bertahap dan terstruktur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Kegiatan diawali dengan mempersiapkan anak untuk berbaris secara tertib. Langkah ini tidak hanya melatih disiplin, tetapi juga membiasakan anak untuk

¹⁰⁰ Najela Ainus Shalma, "Implementasi Teori Belajar *Modelling* Albert Bandura Dalam Pembelajaran SKI Di MI Mumtaza Islamic School Pamulang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2023), 16.

menunggu giliran dan belajar menghormati teman. Setelah anak diposisikan, secara bergiliran anak melempar bola ke arah pin yang telah disusun oleh guru. Setelah melempar, anak kemudian berlari menuju pin yang terjatuh. Kegiatan berlari ini kembali melatih kekuatan fisik dan kelincahan anak.

Kegiatan melempar bola dan berlari menuju pin ini melibatkan koordinasi mata dan tangan serta kekuatan otot tubuh, yang menjadi bagian dari stimulasi motorik kasar anak. Sesuai dengan pengertian motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.¹⁰¹

Selanjutnya, anak menghitung jumlah pin yang berhasil dijatuhkan, yang merupakan bentuk penerapan konsep kognitif, khususnya pengenalan angka dan kemampuan berhitung. Langkah terakhir, anak diminta untuk menuliskan jumlah dan angka pin yang jatuh di atas pasir yang telah disediakan oleh guru. Menulis di pasir merupakan metode yang menyenangkan dan

¹⁰¹ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), 2.

bermanfaat untuk melatih motorik halus serta koordinasi tangan-mata.¹⁰²

c. Refleksi atau Dampak Pengimplementasian permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di RA Nurul Salam Waru Barat Pamekasan

1) Berdasarkan hasil observasi, terlihat anak begitu antusias dan semangat ketika pengimplementasian permainan *bowling* angka. Antusiasme ini menunjukkan bahwa anak merasa senang dan terlibat secara aktif dalam kegiatan, yang menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak usia dini.

Hal ini sejalan dengan pendapat Parten (dalam Nazarullail) yang menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menjadi sarana bersosialisasi, sekaligus memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berekspresi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁰³ Melalui permainan *bowling* angka, anak tidak hanya belajar mengenal angka dan berhitung, tetapi juga berinteraksi dengan teman

¹⁰² Hikmatul Hayati, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Beronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B TK PKK Denggen" *Jurnal Edukasi Dan Sains* 1 no. 2 (Oktober, 2019), 222.

¹⁰³ Fikri Nazarullail, "*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Di Era Revolusi Industri 4.0)*," (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2023), 28-29

sebaya, bekerja sama, serta mengembangkan aspek sosial dan emosional secara alami.

- 2) Dampak yang bisa dilihat pada pengimplementasian permainan *bowling* yaitu anak mulai bisa menghitung angka. Anak secara tidak langsung belajar mengenal konsep jumlah dan angka melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan prinsip *happy learning*, di mana bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya.¹⁰⁴

Permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat, anak mengeksplorasi bola, pin yang terdapat angka, sehingga anak dapat menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya secara alami dan menyenangkan.

- 3) Permainan *bowling* angka ini bukan hanya untuk mengembangkan kognitif anak, pada permainan ini anak diajarkan berpikir kritis untuk menyusun strategi cara menjatuhkan pin, melatih motorik kasar anak dengan cara berlari dan menggelindingkan bola. Selain itu juga melatih sosial emosional anak dilihat dari anak

¹⁰⁴ Muhammad Hasbi Sri Wahyuni, "*Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*", (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 3.

senang ketika pengimplementasian permainan bowling angka ini.

Hal ini sejalan dengan pendapat Purnomo (dalam Anugrah) yang menyatakan dengan melakukan permainan *bowling* angka, ada beberapa kecerdasan yang dapat dikembangkan : 1) kecerdasan spasial, dan kinestetik-jasmani, ketika anak mencari strategi, memperkirakan kekuatan yang digunakan, melempar bola, dan berusaha menjatuhkan kaleng sebanyak mungkin. 2) kecerdasan logis matematis, anak dapat menghitung kaleng-kaleng/botol-botol yang telah jatuh. 3) kecerdasan intrapribadi dan antar pribadi, ketika bekerja sama untuk membereskan kembali kaleng-kaleng /botol-botol yang telah jatuh. 4) kecerdasan verbal/linguistik dapat berkembang ketika anak berdiskusi mengenai permainan ini.¹⁰⁵ Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bowling* angka merupakan kegiatan yang holistik, mendukung berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

- d. Penilaian yang di nilai pada saat permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat meliputi aspek kognitif, motorik, dan sosial emosional anak.

¹⁰⁵ Evi Anugrah, "Penerapan Permainan Bowling Terhadap Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini," (Skripsi; Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar, Makasar, 2022), 30-32.

Permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan merupakan pembelajaran yang dibentuk dalam permainan, dimana dalam permainan *bowling* angka ini guru tetap melakukan penilaian. Penilaian yang difokuskan guru pada permainan ini ada 3 aspek yaitu aspek kognitif, motorik dan sosial emosional anak.

Aspek pertama yang dinilai oleh guru adalah aspek kognitif, dimana kognitif adalah Kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahkan masalah.¹⁰⁶ Pada permainan *bowling* angka, guru melihat kognitif anak dari kegiatan anak yaitu menghitung pin yang jatuh dan menyebutkan angka berapa saja yang jatuh yang sudah tertera pada pin. Hal ini sesuai dengan aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: menyebut urutan bilangan 1-10 membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).¹⁰⁷

Aspek kedua yang dinilai pada pengimplementasian permainan *bowling* angka ini yaitu aspek motorik, dimana

¹⁰⁶ Renty Nenu, Andi Nafsia. "Pembelajaran Di Luar Kelas: Studi Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dimasa Libur Sekolah," *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)* 2 no. 3 (Agustus, 2023), 599.

¹⁰⁷ Baiq Nurul Muliani, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api," *Pandawa; Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 1 no. 1 (September, 2019), 26-27.

aspek motorik disini memiliki 2 jenis yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut STPPA, perkembangan fisik motorik harian anak di bagi menjadi dua kategori: perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus:¹⁰⁸

- a) Menurut Beaty (dalam Nurkamelia) menyatakan bahwa perkembangan motorik (*large motor development*) seharusnya memiliki oleh seorang anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. Kemampuan motorik kasar ini dibagi menjadi empat bagian, yaitu berjalan (*walking*), Berlari (*running*), memanjat (*climbing*), dan memanjat. Pada pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat, aspek motorik kasar dinilai ketika anak melari untuk menghitung jumlah pin yang terjatuh dan menggelindingkan bola *bowling*.
- b) Menurut Beaty (dalam Nurkamelia), perkembangan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak untuk menunjukkan atau menguasai gerakan otot yang indah dengan koordinasi, ketangkasan, dan kecekatan menggunakan tangan dan jari jemari

¹⁰⁸ Nurkamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai Di RA Harapan Bangsa Maguwaharjo Condong Catur Yogyakarta," *Kindergarte: Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2 no. 2 (November, 2019). 116.

anak. Penilaian tentang aspek motorik halus yang dilakukan guru di RA Nurussalam Waru Barat melalui permainan bowling angka dilihat atau dinilai ketika anak mampu menuliskan angka di atas pasir yang disediakan oleh guru.

Aspek ketiga yang menjadi penilaian ketika pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurussalam Waru Barat Pamekasan yaitu aspek sosial emosional. menurut Nurjanah et al., dalam (Fauziah, Nasution, Nurlaili) menyatakan bahwa sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut.¹⁰⁹ Aspek sosial emosional anak sering terlihat melalui emosi anak ketika sedang berinteraksi dengan teman sebayanya. Emosi dapat berbentuk rasa senang, marah, kecewa, senang, takut, senang dan sebagainya.¹¹⁰

Pada pengimplementasian permainan *bowling* angka di RA Nurussalam Waru Barat, penilaian terhadap sosial

¹⁰⁹ Sindy Fauziah, Fauziah Nasution, Nurlaili. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Berinteraksi Dengan Teman Sebaya Kelas Darussalam Usia 5-6 Tahun Di RA Shalihah," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 no. 3 (September, 2024), 238.

¹¹⁰ Nazia Nuril Fuadia, "Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini," *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta* 3 no. 1 (2022), 37.

emosional anak dinilai ketika anak mampu bermain dengan teman sebayanya secara tertib dan mengikuti aturan, ketika anak mampu mengekspresikan dirinya bersemangat dan antusias ketika permainan *bowling* dilaksanakan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan *Bowling* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

a. Faktor pendukung implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan.

1) Ketersediaan sarana prasarana (media *bowling*).

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, khususnya pada kegiatan bermain sambil belajar seperti permainan *bowling angka*. Media pembelajaran yang digunakan, seperti pin *bowling* (yang bisa dibuat dari botol bekas atau kaleng), bola plastik, dan area bermain yang memadai, harus tersedia dalam jumlah dan kondisi yang layak agar kegiatan dapat terlaksana dengan optimal.

Kehadiran media *bowling* yang sesuai dan menarik secara visual dapat meningkatkan minat anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Hal ini sejalan dengan

prinsip Montessori yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang disiapkan secara terstruktur, aman, dan mendukung eksplorasi anak.¹¹¹

Dengan demikian, ketersediaan media *bowling* bukan hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

- 2) Kesiapan guru dalam mempersiapkan bahan ajar, mengkondisikan anak dan mengatur anak.

Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Kesiapan guru mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan bahan ajar yang sesuai tahap perkembangan anak, kemampuan dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, hingga strategi dalam mengatur dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

Dalam mempersiapkan bahan ajar, guru perlu memperhatikan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis pengalaman konkret. Materi harus dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu anak, mendorong eksplorasi, dan menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip

¹¹¹ Nursalma Putri Budiani, Siti Munjida, "Implementasi Prinsip Pembelajaran Model Montessori dalam Pengembangan Kurikulum PAUD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 no. 2 (2024), 21866.

Montessori, di mana guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.¹¹²

- 3) Untuk membuat pengimplementasian permainan *bowling* berhasil maka diperlukan keaktifan anak untuk membuat permainan ini tidak membosankan atau monoton. Keaktifan anak juga menjadi faktor pendukung agar tujuan permainan ini tercapai.

Untuk menciptakan kegiatan permainan yang bermakna dan menyenangkan, keaktifan anak menjadi unsur yang sangat penting. Dalam pengimplementasian permainan *bowling* angka, keaktifan anak berperan besar dalam menjaga suasana belajar tetap hidup, tidak membosankan atau monoton. Anak yang aktif akan terlibat secara langsung dalam proses bermain, seperti melempar bola, menghitung pin yang jatuh, serta menulis angka di pasir semua aktivitas ini turut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Keaktifan anak ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana *Active learning* menjadikan peserta didik sebagai subyek belajar dan berpotensi untuk meningkatkan kreativitas atau lebih aktif dalam setiap aktivitas pelajaran yang diberikan, baik di dalam maupun di luar. Dalam strategi ini peserta didik

¹¹² Aulia Aniz Syabily, "Penerapan Metode Montessori Dalam Mendukung Kebutuhan Psikologis Anak Usia Dini," *Journal Of Early Childhood Education* 5 no. 1 (Juni 2024), 6.

diarahkan untuk belajar aktif dengan cara menyentuh (*touching*), merasakan (*feeling*) dan melihat (*looking*) langsung serta mengalami sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna dan cepat dimengerti oleh anak.¹¹³

b. Faktor penghambat implementasi permainan *bowling* angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Nurus Salam Waru Barat Pamekasan

1) Media *bowling* yang rusak menjadi sebuah faktor penghambat dari pengimplementasian permainan *bowling* ini.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu anak usia dini belajar dengan baik, termasuk kegiatan permainan edukatif seperti *bowling* angka. Jika media yang digunakan dalam permainan, seperti bola, pin, atau angka di atas pin, rusak, itu dapat menjadi hambatan besar untuk melakukan kegiatan tersebut dengan baik. Hal ini seperti dengan pendapat Winkel dalam (Kristanto) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara terstruktur.¹¹⁴

¹¹³ Mukhlison Effendi, "Integrasi Pembelajaran *Active Learning* Dan *Internet-Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar" *Jurnal Pendidikan Islam* 7 no. 2 (Oktober 2013), 285.

¹¹⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang, 2016), 5.

- 2) Anak cenderung berebut bola *bowling* sehingga kelancaran dan kondusifitas pelaksanaan permainan *bowling* ini terganggu.

Pengimplementasian permainan *bowling* angka di lingkungan PAUD, dinamika sosial antar anak sering kali muncul, salah satunya adalah kecenderungan anak untuk berebut bola *bowling*. Hal ini dapat mengganggu kelancaran aktivitas dan kondusifitas suasana bermain, karena anak-anak menjadi kurang fokus, suasana menjadi gaduh, bahkan dapat memicu konflik kecil antar teman.

Mengingat bahwa dunia anak adalah bermain dan keseharian anak tidak luput dari bermain oleh karena itu kurangnya kondusifitas dalam permainan *bowling* angka ini mencerminkan tujuan dari bermain bagi anak yaitu sebagai sebuah eksperimen bagi anak yaitu anak mulai mencoba terhadap hal-hal yang anak baru temui yang biasanya akan di sentuh, diraba dan di dimainkan.¹¹⁵ Sama halnya dengan permainan *bowling* angka di RA Nurus Salam Waru Barat, permainan ini merupakan permainan baru bagi anak dan anak sangat antusias untuk mencoba bermain tanpa memikirkan giliran dalam menoba bermain karena anak ingin segera berekserimen atau mencoba pengalaman baru

¹¹⁵ M. Fadlillah, “*Buku Ajar Bermaian & Permainan Anak Usia Dini* ” (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 9-10.

sehingga membuat pengimplementasian permainan *bowling* angka kurang kondusif.

- 3) Anak lebih asik bermain dan cenderung mengganggu teman yang lain sehingga guru membutuhkan waktu untuk meleraikan dan mengembalikan fokus anak pada permainan *bowling* ini.

Pelaksanaan permainan edukatif seperti *bowling* angka, tidak jarang ditemukan anak yang terlalu larut dalam aktivitas bermain hingga kehilangan fokus belajarnya. Beberapa anak terlihat lebih asyik bermain sendiri dengan bola atau pin, bahkan ada yang mulai mengganggu teman yang sedang menjalankan giliran bermain. Tidak heran apabila anak berperilaku seperti ini karena pada hakikatnya bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.¹¹⁶ Menurut Erikson et al., dalam (Khadijah, Zahriani), anak usia dini berada pada tahap perkembangan inisiatif vs rasa bersalah, di mana anak memiliki dorongan kuat untuk mencoba hal baru, anak usia dini ketika melakukan sesuatu tidak mampu berdiam terlalu lama dan suka berpindah-pindah tempat. Sebab anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek sehingga itu perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.¹¹⁷

¹¹⁶ Ibid; 22.

¹¹⁷Khadijah, Nurul Zahriani, "*Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*" (Medan: CV. Merdeka Kreasi, 2021), 10.