



## Penggunaan Permainan Bowling dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani

Samhani Siregar<sup>1\*</sup>, Ali Masran Daulay<sup>2</sup>, Hanifah Oktarina<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

[ssmhanisiregar@gmail.com](mailto:ssmhanisiregar@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [alimasrandaulay123@gmail.com](mailto:alimasrandaulay123@gmail.com)<sup>2</sup>, [hanifahoktarina@stain-madina.ac.id](mailto:hanifahoktarina@stain-madina.ac.id)<sup>3</sup>

Alamat: Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nst Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec.Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22976

Korespondensi penulis: [ssmhanisiregar@gmail.com](mailto:ssmhanisiregar@gmail.com)

**Abstract:** Samhani Siregar. Nim (19030058). This thesis is about the Use of Bowling Game in the introduction of numbers to early childhood at RA Tadika Adnani with research objectives 1. How to use bowling games to improve number recognition for early childhood in RA Adnani Kindergarten research is included in qualitative descriptive research, data collection is carried out using observation methods, documentation. Data analysis is carried out after the data is collected using triangulation techniques (comparing, checking, checking the validity of the data) with the results of observation and documentation. The results of the analysis of the use of educational game tools using bowling games in the recognition of numbers for early childhood at RA Adnani Kindergarten have begun to develop as expected, the evaluation carried out by teachers provides reports on children's behavior and development to parents. This is very helpful for children in developing early childhood number bowling games that have been applied by teachers so that children are able to recognize numbers well and correctly. The indicators developed in the bowling game are that children are able to recognize numbers, children are able to pronounce numbers 0-9 clearly, children are able to match number symbols.

**Keywords:** use, increase, recognition of numbers to early childhood

**Abstrak:** Samhani Siregar. Nim (19030058). Skripsi ini merupakan tentang Penggunaan Permainan Bowling dalam pengenalan angka terhadap anak usia dini di RA Tadika Adnani dengan tujuan penelitian 1. Bagaimana penggunaan permainan bowling untuk meningkatkan pengenalan angka terhadap anak usia dini di RA Tadika Adnani penelitian termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi. Analisis data yang dilakukan setelah data terkumpul dengan menggunakan teknik triangulasi (membandingkan memeriksa, mengecek keabsahan data) dengan hasil observasi dan dokumentasi. Hasil dari analisis penggunaan alat permainan edukatif penggunaan permainan bowling dalam pengenalan angka terhadap anak usia dini di RA Tadika Adnani sudah mulai berkembang sesuai dengan yang diharapkan, evaluasi yang dilakukan guru memberikan laporan perilaku dan perkembangan anak kepada orang tua. Ini sangat membantu anak dalam mengembangkan permainan bowling angka anak usia dini yang sudah diterapkan oleh guru sehingga anak mampu mengenal angka dengan baik dan benar. Indikator yang dikembangkan dalam permainan bowling bowling yaitu anak mampu mengenali angka, anak mampu mengucapkan angka 0-9 dengan jelas, anak mampu mencocokkan lambang bilangan/angka.

**Kata kunci:** penggunaan, meningkatkan, pengenalan angka terhadap anak usia dini

### 1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikandi taman kanak-kanak bertujuan untuk membantu anak dalam mengembangkan berbagai potensi baik fisikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Masa usia taman kanak-kanak merupakan masa emas, di mana perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional bahasa dan seni anak berkembang dengan sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang lebih di kenal dengan kegiatan bermain.

Usia dini adalah masa emas, dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, anak usia dini dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan melalui pengetahuan baru yang diperolehnya, serta mengembangkan dalam memahami sesuatu dengan cara melihat bermacam-macam hubungan antar suatu objek yang lain nya berdasarkan perbedaan serta persamaan. Anak dapat berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, selanjutnya anak akan berusaha memecahkan masalah serta memberikan alasan tersebut (Aprinawati2017).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, pada masa ini sedang mengalami proses pertumbuhan perkembangan yang luar biasa anak memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain orangtua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik. Melalui permainan bowling maka peneliti dan guru dapat bekerja sama untuk dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan menggali pengetahuannya serta anak juga dapat menggali berbagai macam benda dan warna yang ada dari media bowling tersebut dan memenuhi prinsip kekonkritan dalam belajar sebagai prinsip pendidikan anak usia dini.

Permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar dari pelakunya. Menurut Santrock permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat menyenangkan untuk dilaksanakan dalam kepentingan kegiatan itu sendiri (Fauziddin 2018). melalui permainan, anak dapat memperoleh informasi atau pengetahuan lebih banyak sehingga pemahamannya akan lebih banyak serta mendalam. Apabila informasi baru ini berbeda dengan yang telah ia ketahui sebelumnya, maka anak mendapatkan pengetahuan baru dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam serta lebih kaya dan sempurna (Fauziddin 2018).

Piaget menyatakan bahwa pengalaman dapat membentuk perkembangan kognitif, Anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif dengan mengadaptasi dari lingkungan tempat tinggal mereka. Rovee-Collier berpendapat bahwa anak dapat menyimpan informasi dari pengalaman yang dikondisikan dan perlu di tunjukkan secara berulang agar anak lebih mudah mengingat sesuatu yang sudah diajarkan. Sehingga untuk mengajarkan sesuatu kepada anak harus menggunakan cara dan media yang tepat seperti mengajak anak bermain.

Singer, Golinkoff, dan Hirsh-pasek secara tegas menyebut aktivitas bermain pada anak-anak adalah proses belajar (Mukhlis2019). Karena hampir semua aspek permainan adalah hiburan, maka permainan merukan alat yang sangat penting untuk memungkinkan

pembelajaran dengan cara yang menarik. Bagi anak bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi juga merupakan sebuah kebutuhan anak. Bermain dapat menjadi stimulus bagi anak untuk menarik perhatian sehingga memungkinkan anak untuk belajar dan mengingat karakteristik dari suatu yang sudah dikenali.

Bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak. Bermain dapat memberikan konteks dimana anak-anak mencapai pembelajaran yang mendalam memaulai integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, spiritual dan dapat memberi mereka kesempatan untuk berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan. Ketika bermain anak-anak akan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah ia temukan contohnya saat anak bermain pasir anak akan belajar tentang tekstur pasir dan belajar membuat berbagai macam bentuk dari pasir. Dengan demikian secara tidak langsung anak sudah belajar tentang banyak hal yang dapat memberikan dampak baik bagi perkembangan mereka, di samping mendapatkan kesenangan saat bermain mereka juga mendapatkan pengetahuan baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Santrock mengatakan bahwa kognisi sama juga dengan pemikiran, kognisi atau kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan yang berpusat pada otak dan berhubungan dengan pemikiran. Vygotsky menggambarkan perkembangan anak sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sosial dan budaya. Menurutnya interaksi antara anak-anak dengan orang dewasa yang lebih terampil dan teman sebayanya sangat diperlukan untuk perkembangan kognitif mereka. Bagian dari perkembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir simbolis. Kemajuan dalam pemikiran simbolis diiringi dengan tumbuhnya pemahaman mengenai ruang, hubungan sebab-akibat, identitas, kategorisasi dan angka. Fungsi simbolis merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, angka, gambar yang memiliki arti tertentu, berpikir simbolis yaitu ketika anak dapat memakai simbol atau lambang saat mereka melihat sebuah benda atau melakukan tindakan untuk menerangkan sesuatu yang sedang tidak ada dihadapannya (Permata 2020).

Pemahaman terhadap angka pada masa anak-anak awal yaitu umur 5-6 tahun (kelompok B) berfokus pada menghitung angka 0-9. Pemahaman terhadap angka memiliki lima prinsip berhitung yaitu prinsip 1 untuk 1, prinsip urutan yang tetap, prinsip urutan yang tidak relevan (menghitung acak), prinsip kardinalitas (jumlah total benda) dan prinsip abstrak. Usaha yang dilakukan untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh

anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung (Khan 2016).

Pada pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini yang dilakukan di taman kanak-kanak (TK/RA), kelompok bermain (KB), dan pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) Guru menyampaikan materi kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan agar mudah dipahami. Pada setiap pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan alat permainan yang dapat mengedukasi siswa. Alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri yaitu alat permainan dapat merangsang siswa secara aktif berpartisipasi dalam permainan, bentuk mainan tidak bertekstur dan permainan dibuat memiliki tujuan untuk pengembangan tertentu (Ardini 2018:37-38). Alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran biasanya menyesuaikan dengan tema yang dipakai pada hari itu, sehingga tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada usia 5-6 tahun (Kelompok B) anak-anak akan lebih mudah menerima dan mengingat segala sesuatu yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mulai mengenalkan angka kepada anak. Ketika mengenalkan simbol angka guru bisa menggunakan berbagai macam alat permainan edukatif yang dapat memudahkan anak untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu permainan edukatif yang bisa digunakan oleh guru dalam mengenalkan symbol angka 0-9 kepada anak-anak yaitu permainan bowling angka. Permainan bowling merupakan cabang olah raga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata kembali (Harista 2016).

Permainan bowling angka terinspirasi dari cara bermain olahraga bermain bowling yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan bowling angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak bowling angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertuliskan angka kedalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka. Permainan bowling angka dapat melatih kemampuan kognitif siswa ketika anak-anak menggelindingkan bola dengan benar sesuai kartu angka, Anak-anak mencocokkan bola dengan angka yang sudah disediakan. Sehingga anak bisa menghafal bentuk lambang bilangan angka 0-9 yang sudah tertulis di bola dan kartu angka.

Pada sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, kebanyakan anak-anak kelompok B belum bisa membedakan lambang bilangan yang bentuknya hampir sama, dan cara penyampaian yang kurang menarik dan monoton akan membuat anak cepat bosan dan

malas untuk belajar bilangan. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya, bahkan anak akan kesulitan berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. Dan terdapat beberapa anak yang belum bisa menghitung 0-9 secara urut dengan benar dan dalam mengenalkan simbol bilangan angka 0-9 guru menggunakan permainan bowling angka untuk meningkatkan pengenalan angka terhadap anak. Berdasarkan temuan masalah disebut peneliti mengambil judul.

RA Tadika Adnani memiliki 6 guru 3 kelas yaitu kelas Abi bin Abi Thalib, Zubeir Awwam, Muawiyah. Dan peneliti memilih guru kelas Zubeir Awwam untuk diteliti yaitu ada dua guru dan kepala sekolah dan anak didik di kelas tersebut sebagai faktor pendukung observasi penelitian. Alasan peneliti memilih kelas tersebut karena kelas zubeir adalah kelas yang sangat aktif dalam berbagai kegiatan di RA tersebut sehingga peneliti tertarik meneliti di kelas ini.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Permainan bowling angka**

Bowling merupakan sebuah cabang olah raga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus kearah pin yang berderet, jika bola tersebut dapat merobohkan pin tersebut maka kemudian pin tersebut dapat tersusun kembali secara otomatis. Bowling (bola gelinding) merupakan olah raga didalam ruangan yang dilakukan dengan menggunakan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan sepuluh pin yang berderet (Amin 2012).

Permainan bowling yang dimainkan oleh anak usia dini ternyata memberikan berbagai manfaat pada aspek perkembangan anak, seperti aspek fisik motorik dan juga aspek kognitif anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (kurniati,2013) menyebutkan bahwa permainan bowling memberikan manfaat pada aspek motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan pada permainan bowling anak banyak melakukan gerakan-gerakan yang menggunakan otot besarnya, misalnya anak berlari, meloncat dan mengayunkan tangannya ketika melempar bola. Selain itu anak dapat lebih meningkatkan koordinasi antara mata, tangan dan kaki agar dapat menjatuhkan pin-pin yang telah disusun.

Bermain bowling diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dari berbagai aspek perkembangan, diantaranya:

- a. Motorik perkembangan
- b. Sosial emosional

- c. bahasa
- d. Kognitif

Adapun kelebihan permainan dari permainan ini adalah salah satu menggunakan bahan bekas ramah lingkungan yang dimodifikasi menjadi pin bowling. Selain itu permainan bowling tidak hanya mengajarkan anak tentang konsep bilangan, akan tetapi juga melatih motorik anak salah satunya motorik kasar, melatih keseimbangan koordinasi mata dengan tangan serta dapat membangun hubungan sosial emosional sesama anak. Permainan ini juga merupakan alat permainan yang ramah untuk anak karena tidak membahayakan diri anak Adapun kelebihan permainan bowling angka adalah

- a. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena anak seperti bermain dengan melempar atau menggelindingkan bola ke arah pin.
- b. Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena diberikan kesempatan dalam memecahkan masalah.
- c. Anak terlibat aktif dalam pembelajaran
- d. Ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai.

Adapun kekurangan dalam permainan bowling adalah permainan yang membutuhkan pengulangan dalam menjelaskan dan menghabiskan banyak waktu. Adapun kekurangan permainan bowling yaitu:

- a. Permainan bowling membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran.
- b. Karena permainan bowling belum dikenal siswa sebelumnya, sehingga membutuhkan pengulangan dalam menjelaskan dan menghabiskan banyak waktu.
- c. Permainan bowling hanya terbatas pada materi matematika saja.

### **Pengenalan Angka Untuk Anak**

Pengenalan angka merupakan salah satu pengetahuan matematika dasar yang harus diajarkan pada anak sejak usia dini. Hal ini disebabkan karena pentingnya anak dalam mengenal konsep angka sebelum mereka mengenal matematika yang lebih kompleks. Dalam mengenal angka ada beberapa tahapan-tahapan proses. Proses ini dimulai dari membangun kesenangan atau ketertarikan dari dalam diri anak terhadap angka-angka yang kemudian anak mengetahui apa yang sebenarnya tujuan dari mengenal angka ini (Dunphy 2014). tahapan selanjutnya baru anak berhitung dari 0-9, mengkorespondensi satu-satu, menjumlah, membandingkan dan barulah anak dapat mengenal lambang bilangan atau symbol bilangan yang disebut dengan angka. Adapun keuntungan dari permainan bowling yaitu:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan teman sebaya
- b. Keterampilan berkomunikasi
- c. Konsep matematika
- d. Mengembangkan pemikiran simbolik
- e. Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan motorik halus

Melalui permainan anak di ajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda yang disekitarnya (Trianto2015). bermain secara tidak langsung dapat membuat anak mengembangkan kemampuan-kemampuannya baik fisik motorik, sosial emosional, maupun kognitifnya. Anak yang kekurangan stimulus dalam bermain akan menghambat kreativitas dan berpengaruh juga ke dalam perkembangan kognitifnya (Herentia2012). Setiap anak yang bermain mereka akan menerima pengalaman baru, melakukan manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan merasakan dunia mereka. Bermain adalah stimulasi awal dari seluruh fungsi kognitif berikutnya, oleh karena itu kegiatan bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak (Yusnita 2020).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan permainan bowling angka dalam pengenalan angka kepada anak-anak di RA Tadika Adnani. Penelitian ini dilakukan di lokasi tersebut dari April hingga Mei, dengan fokus pada kelompok B yang masih kesulitan mengenali lambang bilangan. Data yang dikumpulkan berasal dari sumber primer dan sekunder, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti melihat langsung interaksi anak-anak dengan permainan, sementara dokumentasi mencakup foto dan catatan kegiatan yang relevan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang saling melengkapi untuk memastikan validitas informasi. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi metode, membandingkan informasi dari berbagai sumber dan teknik. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bowling angka efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 0-9, serta membantu guru dalam proses pengajaran.

#### **4. HASIL PENELITIAN**

##### **Temuan Umum**

RA Tadika Adnani didirikan oleh H. Adnan Lubis, Lc.MA setelah menyelesaikan studinya di University Kebangsaan Malaysia. Dengan visi untuk memberikan pendidikan yang baik bagi anak-anak usia dini di Kecamatan Panyabungan, ia merespons kebutuhan akan pendidikan yang terprogram dan berkualitas. Pada tahun 2000, dengan dukungan dari berbagai pihak, pusat pendidikan ini mulai dibangun, dan pada tahun ajaran 2001-2002, RA Tadika Adnani resmi beroperasi dengan jumlah murid awal sekitar 30 orang. Meskipun menghadapi banyak kendala, sekolah ini terus berkembang dengan penerapan metode pendidikan yang baik, termasuk pengenalan pengajaran Al-Qur'an.

Seiring waktu, RA Tadika Adnani mendapat sambutan positif dari masyarakat berkat program-program yang ditawarkan, seperti pengajaran surah-surah pendek dan praktik sholat. Pada tahun 2004, sekolah ini membuka jenjang pendidikan lebih lanjut, termasuk SD Islam Terpadu Adnani. Perubahan nama dan status lembaga dilakukan untuk mencerminkan perkembangan dan akreditasi yang diperoleh. Hingga 2009, lembaga ini berubah menjadi Yayasan Pendidikan Islam Adnani, terus berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan masyarakat.

Visi RA Tadika Adnani adalah membina akhlakul karimah, meraih prestasi, serta membentuk siswa yang sehat jasmani dan rohani serta bertaqwa. Misi sekolah ini meliputi penguatan aqidah Islamiyah melalui pengamalan ajaran agama, pengoptimalan proses belajar mengajar, serta pengembangan pengetahuan di bidang IPTEK, bahasa, olahraga, dan seni budaya. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, RA Tadika Adnani berusaha untuk memaksimalkan potensi siswa agar mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang berkualitas dan berkarakter.

Proses belajar mengajar di RA Tadika Adnani dilaksanakan setiap pagi dengan jadwal yang terstruktur. Kegiatan dimulai dengan apel pagi, dilanjutkan dengan pembelajaran, makan bersama, istirahat, praktik sholat, dan penutup sebelum pulang. Dalam kegiatan belajar, guru menggunakan berbagai metode dan alat pembelajaran yang mendukung agar anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, suasana kelas yang menarik dan lingkungan yang aman juga berkontribusi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pendidikan.

RA Tadika Adnani memiliki tenaga pengajar yang profesional, dengan sebagian besar guru memiliki gelar sarjana. Meskipun tidak semua guru berasal dari jurusan

pendidikan Islam, mereka menunjukkan dedikasi yang tinggi dalam mendidik anak-anak. Pada tahun ajaran 2022/2023, sekolah ini memiliki 74 siswa yang terbagi dalam beberapa kelas. Kondisi fisik sekolah sangat baik, dengan sarana prasarana yang memadai serta lokasi yang strategis dan aman, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak-anak.

### **Temuan Khusus**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bowling angka di RA Tadika Adnani secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak, khususnya di kelas B Zubeir bin Awwam. Dari 20 anak, 18 di antaranya menunjukkan perkembangan yang baik dalam mengenali dan menyebutkan angka secara berurutan. Dengan menggunakan media bowling angka, anak-anak tidak hanya belajar mengenal lambang bilangan, tetapi juga dapat berinteraksi dengan lingkungan mereka dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang lebih efektif.

Langkah-langkah dalam penggunaan permainan ini meliputi persiapan alat dan pengenalan angka kepada anak-anak. Guru menjelaskan cara bermain dan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berpartisipasi langsung. Kegiatan diawali dengan penyusunan rencana pembelajaran yang jelas, termasuk pengulangan materi sebelumnya untuk memperkuat ingatan anak. Dalam kegiatan inti, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok untuk mengikuti lomba mengenali angka, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan permainan bowling angka, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti kelas yang kurang kondusif akibat semangat berlebih anak-anak dan fokus guru yang masih teralih oleh penggunaan buku paket. Selain itu, metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada sentra juga dapat mengurangi penggunaan media permainan ini. Oleh karena itu, guru perlu lebih kreatif dalam memanfaatkan permainan ini agar tetap menarik dan tidak monoton.

Secara keseluruhan, permainan bowling angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Anak-anak menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir, logika matematis, dan pengetahuan tentang bilangan dengan lebih baik. Dengan peran aktif guru dalam mempersiapkan dan menyediakan alat pembelajaran, serta keterlibatan anak-anak dalam proses belajar, diharapkan kemampuan mengenal angka mereka dapat terus meningkat.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa permainan bowling memotivasi dan mendukung kegiatan pembelajaran mengenal angka 0-9 sehingga merasa senang dalam proses pembelajaran, anak akan lebih bersemangat dalam belajar serta mendukung anak untuk lebih aktif belajar serta memahami angka dan bilang yang di tuliskan pada botol bowling (sandy, 2017). penggunaa media bowling angka merupakan salah satu alternatif yang digunakan pada anak untuk dapat mengembangkan kignitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Perkembangan kognitif sangat penting dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Penggunaan permainan bowling angka ini juga dapat memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Dapat di simpulkan bahwa (Hibana S. Rahman 2002:112) mengungkapkan bahwa dampak permainan bowling angka terhadap kemampuan membilang, diantaranya anak mampu mengembangkan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak mampu mengembangkan segenap potensi yang di miliki sesuai dengan kemampuannya. Permainan bowling angka membuat anak dapat belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman angka dengan baik (Moesley dan Merindih, 2003:13) urutan angka yang di maksud seperti anak dapat mengurutkan angka 0,1,2,3, dan seterusnya yang di acak. Dari permainan tersebut pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak di ketahui.

Menurut (winarsi, 2012) bahwa pengenalan angka merupakan salah satu indikator dari perkembangan kognitif anak. Dimana pengembangan kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir anak agar dapat mengembangkan kreativitas terhadap dunia sekitar, kemampuan untuk memikirkan berbagai alternative pemecahan masalah dan membantu anak mengembangkan logika dan pengetahuan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan anak.

#### **a. Anak mampu mengenali angka**

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal angka melalui permainan bowling angka untuk anak usia dini kelas zubeir adalah peneliti menyimpulkan bahwa abak mengenal angka dari orang tua anak di rumah karena masih awal pembelajaran di sekolah guru masih mengajar angka mulai dari 0-9 dan ada juga guru yang mengajarkan angka mulai dari 1-10 untuk anak. hal itu pun dilakukan oleh guru melalui kegiatan bernyanyi dan anak melihat angka yang di tulis guru di papan tulis.

b. Anak mampu mengucapkan angka dengan jelas

Berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi tentang keterampilan mengenal angka melalui permainan bowling angka untuk anak usia dini di kelas zubeir bin awwam adalah peneliti menyimpulkan bahwa anak mampu mengucapkan angka dengan jelas sesuai intruksi dari peneliti, dan adapun menurut (fara, 2020) selain membilang/menyebutkan angka secara berurut lewat permainan bowling juga dapat membuat anak bisa menyebutkan lambang angka 0-9 secara acak. Dimana pada saat anak menghitung pin-pin yang terjatuh dan anak dapat menyebutkan angka yang ada di botol bowling tersebut. Pembelajaran melalui permainan bowling ini dapat di kemas dengan cara sederhana danm menyenangkan.

c. Anak mapu mencocokkan lambang bilangan/angka

Berdasarkan hasil observasi dandokumentasi tentang keterampilan mengenal angka melalui permainan bowling angka untuk anak usia dini kelas B zubeir adalah peneliti menyimpulkan bahwa sejak pertemuan ke 2 anak sudah mulai mampu mencocokkan angkanya. Anak selalu semangan untuk menyusun botol bowling yang ada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil dari observaso dan dokumentasi tentang keterampilan mengenal angka melalui permainan bowling angka untuk anak usia dini kelas zubeir adalah peneliti menyimpulkan bahwa sejak awal memang memiliki rasa percaya diri dan berani untuk maju kedepan tanpa harus dibujuk. Anak selalu semangat untuk maju kedepan untuk memainkan media permainan bowling angka , anak berlomba-lomba untuk di tunjuk maju kedepan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan bowling dalam meningkatkan pengenalan angka untuk anak usia dini berhasil dalam mengenalkan angka 0-9 pada anak usia dini, Anak juga mulai bisa mengenal bentuk dan juga bunyi angka. Hal ini dapat sesuai penggunaan permainan bpowling angka yaitu merangsang anak belajar secara aktif dalam mengenal angka dengan cara menyenangkan, juga dapat menumbuhkan rasadi siplin dan menumbuhkan jiwa positif pada diri anak-anak sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak-anak. penggunaan permainan bowling angka juga menupuk sikap percaya diri pada anak, karena anak di ajari untuk berani maju ke depan tanpa di bujuk oleh guru/peneliti saat mencoba permainan. Demikian penggunaan permainan bowling angka yang peneliti lakukan baik dari hasil wawancara, pengamatan (observasi), maupun dokumentasi yang peneliti lakukan selama proses peneliti ini berlangsung. Semoga ini jadi

bahan evaluasi guru di RA Tadika Adnani sebagai bahan acuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan terutama sebagai evaluasi pembelajaran di RA Tadika Adnani.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan permainan bowling dalam pengenalan angka pada anak usia dini di RA Tadika Adnani, bahwa dapat disimpulkan kegiatan permainan bowling berperan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dikarenakan dalam kegiatan permainan bowling terdiri dari kegiatan-kegiatan yang dapat melatih kemampuan mengenal angka pada anak. Kegiatan tersebut seperti meningkatkan kemampuan membilang/menyebutkan urutan angka 0-9 secara berurut, menyebut lambang angka 0-9 secara acak dan membilang dengan benda angka 0-9. Anak-anak dapat mengenali, mengucapkan dan mencocokkan angka kemampuan ini dalam teori piaget disebut akomodasi sesuai dengan data lapangan yang menyatakan bahwa permainan bowling angka melatih kemampuan anak dalam mengingat bentuk lambang bilangan sehingga dapat mencocokkan angka dengan baik dan benar.

### **Saran**

Setiap anak didik memiliki perkembangan dan kemampuan mengenal konsep bilangan yang berbeda-beda berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan saran atau rekomendasi dengan adanya penelitian meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan atau angka melalui alat permainan edukatif bowling angka diharapkan bisa dijadikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah membuat media pembelajaran yang lebih menarik mungkin dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

## **DATAR REFERENSI**

- Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo, 2019. Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. UIN Maulana Malik Ibrahah Malang. Vol. 1 No. 1
- Anita Yus, 2013. *Bermain Sebagai kebutuhan Dan strategi Pengembangan diri anak*. Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Medan. Vol 8 No 2

- Hikmah 2019. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui permainan Bowling Aritmatika di Kelompok B TK Almuttaqin Palu. Jurnal Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Palu. Vol. 1, No 1
- Aprinawati Iis, 2017 Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, jurnal pendidikan anak usia dini. Vol, 1. No 1,
- Junaid, Ilham, 2016 *Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pariwisata*. Jurnal Kepariwisata. Politeknik Paristiwa Makassar. Vol. 10, No. 01, Februari
- Santrock John W, 2011 Masa Perkembangan Manusia (Jakarta: Salemba Humanika, Hlm 227
- Moleong Lexy J, 2015 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya). Hlm.4
- Faziddin Mohammad,2018. “Pemamfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek fisik motorik pada anak usia dini,” *Angewandtechemieinternationaledition*, 6(11), 951-952, No, 5
- Mudjia Raharjo (2010). <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html> (diakses 28 juni 2021)
- Mugirahayu (2018). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-kanak Geomerlan Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. Skripsi: Universitas Sriwijaya, Hlm. 1-3
- Musfiroh tadkirotun, pengembangan kecerdasan majemuk tangeran : universitas terbuka (2012), h. 45.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. H. 26.
- Pupung puspa Ardini, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018) h. 7-9.
- Rahmawati. Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Palembang. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung. 2018, Hlm. 6-8
- Rista Dwi permata, *implementasi kemampuan berfikir simbolik melalui penggunaan media flannel Board pada anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal pendidikan. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban VOL 1 NO1,2020.
- Rosa Imani Khan. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. Jurnal Universum. IAIN Kediri, Vol. 1. No. 1, Januari 2016
- Slamet Suyanto, pembelajaran untuk anak taman kanak-kanak, Depdiknas, 2005, h. 158.

- Sofiyani Siregar. *Statistik parametric untuk penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). Hlm.37
- Sri Wahyuningsi, Skripsi: “*mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui media stikang kepada anak tumpak kepuh kecamatan bakung kabupaten biltara tahun ajaran 2014/2015*” ( Kediri : fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas PGRI Kediri, 2015), h. 5.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm. 231
- Sukayati, media pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatan, ( Jakarta: Rajawali press, 2004), h10-11
- Unika Prihatsanti. *Menggunakan studi kasus sebagai metode ilmiah dalam psikologi*. Jurnal Psikologi. Universitas Negeri Gajah Mada. Vol.26, No.2. 2018
- Yuliani Nuriani Sugiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* ( Jakarta Barat: PT. Indeks. 2013). Hlm. 6
- Yuliarti, meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan aular tangga di taman kanak-kanak sadar bakti sungai aur pasaman barat. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol 3 No. 2 ( 2018), h. 103.