PEMANFAATAN PERMAINAN *BOWLING* DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Oleh:
DINI AYU PUSPITA
NPM. 1811070150

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

PEMANFAATAN PERMAINAN *BOWLING* DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
DINI AYU PUSPITA
NPM. 1811070150

Jurusan: Pendidikan Anak Usia Dini

Pembimbing I : Ida Fiteriani, M. Pd
Pembimbing II : Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Perkembangan kognitif adalah salah satu proses berfikir anak dalam menyelesaikan berbagai masalah yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang ditentukan. perkembangan pemikiran anak pada dasarnya akan berkembang pada setiap harinya ketika mereka belajar dengan orang-orang yang berada pada sekitarnya. Pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya adalah pemanfaat permainan *bowling*. Dalam pemanfaatan permainan *bowling* anak-anak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, menyebutkan lambang bilangan pada pin dan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, serta anak juga dapat menjumlahkan pin yang terjatuh. Oleh karena itu perlu adanya sebuah peranan dari seorang guru dalam membimbing peserta didiknya agar bermain dengan permainan *bowling* yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi perkembangan anak. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah "untuk mengetahui pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung."

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu 1 guru dan 17 peserta didik dikelas B1 sedangkan objek penelitian ini terdiri dari masalah yang diteliti yaitu mengembangkan kognitif anak melalui permainan *bowling*. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan adalah: metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan tekhink analisis reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 telah dilaksanakan dengan optimal sesuai dengan langkah-langkah, diantaranya ialah: persiapan, pelaksanaan dan penutup. Pada pengamatan ini menghasilkan beberapa objek diantaranya: a) permainan yang bersifat sederhana untuk dimainkan anak-anak, b) permainan yang dapat mengembangkan daya ingat dan konsentrasi, c) permainan bowling yang dilakukan secara berdiri dan melibatkan banyak gerak tangan, kaki dan daya fikir, d) permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah 10 buah.

Oleh karena itu, sebaiknya guru dapat lebih kreatif dalam mempersiapkan alat/media agar anak tidak merasa bosan saat bermain

dan anak dapat merasakan langsung kegiatan bealajar yang dilaksanakan.

Kunci: permainan bowling dan perkembangan kognitif.

ABSTRACT

Cognitive development is one of the child's thinking processes in solving various problems related to the specified level of intelligence. The development of children's thinking will basically develop every day when they learn with the people around them. One of the lessons that can be used to develop children's cognitive abilities is the use of *bowling games.* In the use of *bowling* , children can solve problems in everyday life, mention number symbols on pins and children can classify objects based on color, and children can also add up fallen pins. Therefore, it is necessary for a teacher to play a role in guiding his students to play with *bowling* that can be beneficial for children's development. The research objective in this study was "to determine the use of *bowling* in developing the cognitive development of children aged 5-6 years in Aisyiyah 1 Kindergarten Labuhan Ratu Bandar Lampung."

This research is descriptive qualitative with research subjects, namely 1 teacher and 17 students in class B1 while the object of this research consists of the problems studied, namely developing children's cognitive through *bowling games.* The data collection tools used are: observation, interview, and documentation methods with data reduction analysis techniques, data presentation and draw conclusions.

Based on the results of this study, researchers can conclude that the use of *bowling* in developing the cognitive of children aged 5-6 has been carried out optimally in accordance with the steps, including: preparation, implementation and closing. This observation resulted in several objects including: a) a simple game for children to play, b) a game that can develop memory and concentration, c) a bowling game which is done standing up and involves a lot of hand, foot and thinking movements, d) a game played by rolling the ball by hand towards the 10 pins.

Therefore, teachers should be more creative in preparing tools/media so that children do not feel bored while playing and children can feel directly the learning activities carried out.

Key: bowling game and cognitive development.

KEMENTRIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dini Ayu Puspita
NPM : 1811070150
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PEMANFAATAN PERMAINAN *BOWLING* DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG** adalah benar-benar merupakan hasil karya Penyusunan sendiri,bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karyaini,bertanggung jawab sepenuhnya ada pada pihak penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agardapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 2022

Dini Ayu Puspita
NPM. 1811070150

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PEMANFAATAN PERMAINAN BOWLING DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**

Nama : **DINI AYU PUSPITA**

NPM : **1811070150**

Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Fakultas :**Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Ida Fiteriani, M. Pd	**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**
NIP. 198206242011012004	**NIP. 196208231999031001**

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PEMANFAATAN PERMAINAN BOWLING DALAM MNGEMBANGKAN KONGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh : **Dini Ayu Puspita,** NPM : 1811070150, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah di Munaqosyahkan pada hari/tanggal : Kamis, 02 Juni 2022

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Dr. Umi Hijriyah, M. Pd	(.....)
Sekretaris	: Kanada Komariyah, M. Pd. I	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Oki Darmawan, M. Pd	(.....)
Penguji I	: Ida Fiteriani, M. Pd	(.....)
Penguji II	: Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd	(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

قُلِ ٱنظُرُواْ مَاذَا فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِۚ وَمَا تُغۡنِي ٱلۡأٓيَٰتُ وَٱلنُّذُرُ عَن قَوۡمٖ
لَّا يُؤۡمِنُونَ ١٠١

Artinya: Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi! "Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman"
(QS. Yunus Ayat 101)

PERSEMBAHAN

Allhamdulillah Hirobbil Alamin

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Sekripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orang tua saya Ayahanda Supono dan Ibunda Sulastri yang telah mendidik dan merawatku dengan penuh kasih sayang serta telah mensuport dan memberikan segalanya untuk saya, serta tiada hentinya selalu mendoakan saya dalam sujud dan tahajud untuk keberhasilanku.
2. Kepada kakak-kakak tersayanngku M. Abdul Latief, fachrurozi, dan Dina Putri Anggraini. Kalian adalah segalanya bagi saya, meskipun kalian jugalah yang telah menjahili saya sampai membuat saya menangis tetapi itu tidak terlepas dari tugas-tugas kalian sebagai kakak yang selalu menjaga adiknya dengan baik.
3. Kepada sahabat-sahabatku, Femmy Nurzulianti Z, Elsha Rolinda, Sinta Nuria Ningsih, Dian Ayu Ningrum, Maina Wahyuni, Arsya Yosefa terimakasih telah memberiku suport dalam dalam proses pengerjaan skripsi ini saya ucapkan terimakasih.
4. Kepada teman-teman kosku “Anak Makwo” Maina, Arsya, Okta, Mb Sulis, Mb Anggun, Siti, Tri, Meli dan Wardah terimakasih sudah menjadi rumah kedua yang telah mengingatkan semuanya, sehingga saya dapat melewati hari-hari dengan kuat dan baik.
5. Terimakasih kepada Almamaterku kampus tercinta UIN Raden Intan Lampung.
6. Kepada teman dekatku Rizqi Kurniawan, terimakasih sudah memberikanku dorongan untuk tidak menyerah, serta membantuku disaatku dalam keadaan sulit.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dini Ayu Puspita, Yang dilahirkan di Baturaja, Kecamatan Lubuk Raja, pada tanggal 24 September 2000 sebagai anak ke 4 dari 4 bersaudara dari Bapak Supono dan Ibu Sulatri. Perjalanan` pendidikan penulis yaitu berawal dari SD N 31 OKU dari tahun 2007-2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan SMP N 14 OKU pada tahun 2013-2015, kembali melanjutkan di pendidikan SMA N 02 OKU pada tahun 2016-2018, dan selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi S1 di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2018-2022.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini yakni Kuliah Ta'ruf (Kulta), peroses pembelajaran dari semester 1-6, pada semester 7 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Battu Winangun, dimana desa tersebut adalah kampung halaman penulis dan melaksanakan PPL di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Selanjutnya penulis telah meraih beberapa piala dari Fakultas Tarbiyah dan kegururuan.

1. Juara 1 Tari Kreasi pada Pagelaran Seni Mahasiswa PIAUD UIN Raden Intan Lampung pada Desember 2019.
2. Juara 3 Lomba Make Up Fancy Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Peringatan Ulang Tahun RI Ke-79 pada 17 Agustus 2021.

KATA PENGANTAR

Bissmillahirohmanirrohim

Solawat beserta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam terang benderang yaitu agama Islam.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan serta motivasi dan saran dalam penulisan sekripsi ini, untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ida Fiteriani, M. Pd, selaku pembimbing I dan Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd, selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepada seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.
5. Kepada TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan dalam penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat seperjuanganku Jurusan PIAUD khususnya kelas B yang telah menjadi tempat berbagi canda dant awa selama menempuh pendidikan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tiada kata yang dapat penulis berikan kepada semuanya,selain kata terimakasih dan semoga amal baik Bapak Ibu dan semuanya diterima Allah SWT dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari

kesempurnaan akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Bandar Lampung, Mei 2022
Penulis

Dini Ayu Puspita
NPM. 1811071050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
SURAT PERNYATAAN v
PERSETUJUAN vi
PENGESAHAN vii
MOTTO viii
PERSEMBAHAN ix
RIWAYAT HIDUP x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiii

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian 11
D. Rumusan Masalah 11
E. Tujuan Penelitian 11
F. Manfaat Penelitian 11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 12
H. Metode Penelitian 16
1. Jenis dan Sifat Penelitian 16
2. Subjek dan Objek Penelitian 18
3. Lokasi Penelitian 18
4. Instrumen Penelitian 18
5. Teknik Pengumpulan Data 19
6. Teknik Analisis Data 22
7. Uji Keabsahan Data 23
I. Sistematika Pembahasan 24

BAB II LANDASAN TEORI
A. Permainan *Bowling* 25
1. Pengertian Permainan 25
2. Pengertian Permainan *Bowling* 26
3. Keuntungan Permainan *Bowling* 29
4. Manfaat Permainan *Bowling* 30

B. Perkembangan Kognitif 31
1. Pengertian Perkembangan Kognitif 31
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif 37
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif 39
4. Urgensi Perkembangan Kognitif 42

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN
A. Gambaran Umum Objek 45
1. Tujuan TK Aisyiyah 1 46
2. Visi dan Misi TK Aisyiyah 1 47
3. Proses Belajar dan Pembelajaran 47
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian 48
1. Data Jumlah Peserta Didik TK Aisyiyah 1 48
2. Sarana dan Prasarana 49
3. Kondisi Kebersihan 50

BAB IV ANALISIS DATA
A. Analisis Data Penelitian 51
B. Temuan Penelitian 53
C. Pembahasan 54

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 57
B. Rekomendasi 57

DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 5

Tabel 1.2 Pra-Penelitian Perkembangan Kognitif 8

Tabel 1.3 Hasil Presentase Pra-Penelitian 9

Tabel 3.1 Data Tenaga Pengajar..... 45

Tabel 3.2 Kondisi Anak Didik 48

Tabel 3.3 Keadaan Sarana dan Prasarana..... 49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kegiatan Anak Sebelum Memasuki Ruangan Kelas

Gambar 2 Kegiatan Sebelum Mulainya Pembelajaran

Gambar 3 Alat/media Permainan Bowling

Gambar 4 Kegiatan Persiapan, Guru Menjelaskan Langkah-langkah dan Alat Permainan Bowling

Gambar 5 Guru Mencontohkan Cara Bermain Bowling

Gambar 6 Kegiatan Anak Saat Bermain Bowling

Gambar 7 Kegiatan Anak Saat Menyebutkan Warna dan Lambang Bilangan

Gambar 8 Kegiatan Anak Saat Diberi Kesempatan untuk Bermain

Gambar 9 Kegiatan Anak Saat Menjumlahkan Pin dan Lambang Bilangan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penelitian
Lampiran 2	Surat Balasan
Lampiran 3	Rpph
Lampiran 4	Surat Keterangan Validasi
Lampiran 5	Instrumen Penilaian
Lampiran 6	Pedoman Lembar Observasi
Lampiran 7	Pedoman Lembar Wawancara
Lampiran 8	Lembar Hasil Wawancara
Lampiran 9	Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul penelitian ini adalah "Pemanfaatan Permainan *Bowling* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung". Untuk menegaskan arti pada judul ini, maka terlebih dahulu dijelaskan beberapa istilah dari judul skripsi ini sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

   Pemanfaatan merupakan salah satu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar secara sistematis dari pendidik kepada peserta didik. Perinsip-perinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar.[1] Disini peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan adalah suatu hal yang dapat telah guna membantu pencapaian suatu tujuan secara efektif dengan memanfaatkan suatu benda untuk kepentingan khusus seperti pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik.

2. Permainan *Bowling*

   Permainan *Bowling* merupakan sebuah permainan bola gelinding yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi segitiga jika sekali gelinding atau lemparan.[2]

3. Perkembangan Kognitif

   Piaget menyatakan kognitif merupakan cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan

---

[1] Siti Kulsum Syifa Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): h. 2152.

[2] Robert H. Strickland, *Bowling*, 2nd ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003).

dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif.[3] Perkembangan kognitif anak yang terjadi pada anak mempunyai empat aspek, yaitu perkembangan dari susunan syaraf (kematangan), penagalaman (adanya hubungan timbal balik antar organisme dan lingkungan), pengaruh-pengaruh yang didapat dalam hubungannya dengan lingkungan sosial (transmisi sosial), serta adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbngan dan penyesuaian dari terhadap lingkungan (ekuilibrasi).[4]

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentan usia 0-6 tahun, istilah lain menyebutkan bahwa usia dini adalah masa emass bagi anak ketika mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.[5]

Berdasarkan pada uraian penegasan judul diatas, dapat dipahami bahwa peneliti ingin mengungkapkan bahwa dengan adanya permainan *bowling* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Menurut UU RI 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14, dimana pendidikan anak usia dini merupakan suatu suatu upaya pembinaan yang ditunjukan terhadap anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan dalam mengoptimalkan

---

[3] F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 29.

[4] Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Al Athaf* 2, no. 2 (2019): 65.

[5] Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 3, https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26.

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan berikutnya.[6]

Banyak anjuran dalam Al-Quran yang menjelaskan mengenai kewajiban menuntut ilmu salah satunya:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَٰقَ بَنِىٓ إِسْرَٰٓءِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا ٱللَّهَ وَبِٱلْوَٰلِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِى ٱلْقُرْبَىٰ وَٱلْيَتَٰمَىٰ وَٱلْمَسَٰكِينِ وَقُولُوا۟ لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا۟ ٱلصَّلَوٰةَ وَءَاتُوا۟ ٱلزَّكَوٰةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنكُمْ وَأَنتُم مُّعْرِضُونَ ﴿٨٣﴾

Artinya:

"Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil, "Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat-baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertuturkatalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat dan tunaikanlah zakat. kemudian kamu berpaling (mengingkari), kecuali sebagian kecil dari kamu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang". (QS. Al-Baqarah: 83).[7]

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajarkan kepada umat muslim terutama anak untuk tidak menyembah kecuali Allah. Pada surat ini anak diajarkan untuk berbuat baik kepada kedua orang tua jika tidak berbakti dan berani terhadap orang tua maka mereka akan mendapat dosa yang besar sehingga dapat masuk neraka. Tidak hanya kepada orang tua anak juga diajarkan untuk tidak bermusuh-musuhan terhadap temannya baik didalam maupun diluar sekolah.

Usia dini adalah masa emas, dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, anak usia

---

[6] Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

[7] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2012).

dini dapat mengembangakan 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 lainnya berdasarkan perbedaan serta persamaan. Anak dapat berfikir logis, kritis, memberikan alaasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, selanjutnya anak akan berusaha memecahkan masalah serta memberikan alasan tersebut.[8]

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, sebagaimana keadaaan kelak dimasa datang bergantung dari pendidikan orang tuanya. Hal ini dijelaskan Rasulullah dalam hadist:

حَدَّثَنَا حَاجِبُ بْنُ الْوَلِيدِ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ حَرْبٍ عَنْ الزُّبَيْدِيِّ عَنْ الزُّهْرِيِّ أَخْبَرَنِي سَعِيدُ بْنُ الْمُسَيَّبِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّهُ كَانَ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيُمَجِّسَانِهِ

Artinya: "*Seorang bayi tidak dilahirkan kedunia ini melainkan ia berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun Masuji*." (H.R. Bukhari)

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan pada masa ini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa anak memilki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik. Proses kognitif yang diperlukan untuk mengembangkan dimasa kecil untuk membantu individu membuat rasa kompleksitas atau hubungan antar manusia dunia disekitar mereka yang tangguh. Gaya kognitif seorang anak, yang menggabungkan pandangan mereka

---

[8] Iis Aprinawati, *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1. No 1, (2017), h.78.

tentang diri mereka sendiri, dunia dan masa depan. Melibatkan proses dimana seorang anak belajar untuk memahami peristiwa disekitar mereka, serta menafsirkan interaksi bevariasi sosial, baik diprediksi dan terduga yang mereka hadapi.

Kognitif merupakan tingkah laku-tingkah laku yang membuat orang mendapatkan pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembngan kognitif menunjukan perkembangan dari cara anak berfikir. Kemampuan anak dalam mengkoordinasikan cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang digunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.[9]

Perkembangan kognitif sangatlah diperlukan untuk anak, misalnya anak dapat mengelompokan, mengenal bilangan,, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep waktu,mengenal berbagai pola yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

Aspek	Tingkat Pencapaian perkembangan
Kognitif	1. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 3. Menklasifikasikan benda berdasarkan warna

[9] Siti Fatimah Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, "Perananan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomulyo," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018): h. 5.

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajarkan kepada umat muslim terutama anak untuk tidak menyembah kecuali Allah. Pada surat ini anak diajarkan untuk berbuat baik kepada kedua orang tua jika tidak berbakti dan berani terhadap orang tua maka mereka akan mendapat dosa yang besar sehingga dapat masuk neraka. Tidak hanya kepada orang tua anak juga diajarkan untuk tidak bermusuh-musuhan terhadap temannya baik didalam maupun diluar sekolah.

Menurut Robert H. Strickland permainan *bowling* merupakan permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun berbentuk segitiga jika dilihat dari atas, pin dijatuhkan dalam sekali gelindingan atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.[10]

Melalui permainan *bowling* tersebut maka peneliti dan guru dapat berkerja sama untuk dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan menggali pengetahuannya serta anak juga dapat mengenali berbagai macam benda dan warna yang ada dari media bowling tersebut dan memenuhi prinsip kekontritan dalam belajar sabagai 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.[11] 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

---

[10] Strickland, *Bowling*. h.. 5.

[11] Mohammad Fauziddin. *Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cognitive Aspects In Early Childhood Education*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.Vol. 2, No. 2. 2018

permainan struktur kognitif anak lebih dalam serta lebih kaya dan sempurna.[12]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemanfaatan adalah hal memanfaatkan, permanfaatan merupakan turunan dari kata "Manfaat" yang imbuhannya pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan.[13] Menurut Dennis Mc Quail dan Sven Windahl, manfaat merupakan harapan sama artinya dengan *explore* "penghadapan semata-mata menunjukan suatu kegiatan menerima". Selain itu Dennise juga mengatakan bahwa adanya dua hal yang dapat mendorong munculnya pemanfaatan yaitu, adanya oposisi terhadap pandangan deterministis tentang media masa, serta adanya keinginan untuk melepaskan perdebatan yang bersifat berkepanjangan tentang selera media masa. Menurut penulis pemafaatan adalah suatu hal yang dapat dimamanfaatkan dan digunakan untuk kepentingan tertentu yang dapat berguna.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas B1 yang bernama Ibu Suswartini S. Pd. Perkembangan kognitif anak mulai berkembang dengan penggunaan media bermain salah satu nya bermain *bowling*. Namun seperti yang kita ketahui bahwa setiap perkembangan anak tidaklah selalu sama. Disini para pendidik sedikit kewalahan dalam melakukan kegiatan bermain karena kurang kondusifnya anak-anak saat bermain seperti sulit diatur, tidak sabar, tidak patuh, serta senang mengganggu rekannya. Adapun data awal hasil observasi dan wawancara pra penelitian mengenai pemanfaatan media *bowling* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 1 terhadap 17 anak yang perkembangan kognitifnya dapat dilihat pada tabel dibawah yang dimana terdapat beberapa indikator penenilaian perkembangan kognitif anak yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

---

[12] Moh Fauziddin, "Pemanfaatan Permainan Tepuk Dalam Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini," *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* 2, no. 5 (2018): 1371–72.

[13] Dendy Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (jakarta: Pusat Bahasa, 2008),h.982.

Tabel 1.2

Pra Penelitian Perkembangan Kognitif di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung

No	Nama	Indikator perkembangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Azkadina Rafani M			✓		BSH
2.	Aiza Kimora M.T		✓			MB
3.	Arjuna Faqih Fadilah		✓			MB
4.	Devandara Nakhla Raffi P		✓			MB
5.	Fathan Rafka Alfarizqi Y		✓			MB
6.	Fathian Ahlan Baihaqi		✓			MB
7.	Husein Al Ghossan A	✓				BB
8.	Jihan Humairoh Faqihah			✓		BSH
9.	Muhammad Faisal Sofyan		✓			MB
10.	Muhammad Fiqri Haikal			✓		BSH
11.	Nada Varisha Rahsetia		✓			MB
12.	Qiyana Putri Nandira				✓	BSB
13.	Raziq Azfar Alfathan				✓	BSB
14.	Rilona Cantika			✓		BSH
15.	Husain Baihaqi	✓				BB
16.	Khalid Najib Ismail	✓				BB
17.	Ali Ismail	✓				BB

Sumber: *Hasil Pra Penelitian di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.*

Indikator:

1. Anak dapat menggelindingkan bola kearah pin didepannya
2. Anak mampu mengamati/mengobservasi warna, angka dan abjad yang ada pada pin *bowling*
3. Anak mampu mengklasifikasikan pin sesuai warna
4. Anak dapat menjumlahkan angka yang terdapat pada beberapa pin yang telah terjatuh

Keterangan:

BB (Belum Berkembang): jika anak belum dapat melakukan sendiri atau masih harus dangan bantuan dari guru.

MB (Mulai Berkembang): jika anak dapat melakukan dengan sedikit bantuan dari guru.

BSH (Berkembang Sesuai Harapan): jika anak dapat melakukan sendiri tanpa bantuan dari guru.

BSB (Berkembang Sangat Baik): jika anak dapat melakukan sendiri serta dapat membantu temannya.

Tabel 1.3

Hasil Presentase Pra-Penelitian Perkembangan Kognitif Di TK Aisyiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Jumlah Presentase
1.	BB (Belum Berkembang)	4	23%
2.	MB (Mulai Berkembang)	7	41%
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	23%
4.	BSB (Berkembang Sesuai Harapan)	2	11%
Jumlah		**17**	**100%**

Sumber: Hasil Presentasi Perkembangan Kognitif Anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung di atas, hasil presentase yang tinggi pada kriteria pencapaian mulai berkembang (MB) menunjukan bahwa kemampuan kognitif anak tergolong cukup tinggi. yang dimana terlihat masih perlu untuk dikembangkan, hal ini ditunjukan dengan saat anak berkegiatan dengan mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal mengklasifikasikan benda yang berdasarkan warna.

Menurut wawancara dengan pendidik ibu Inta M.Pd, permainan *bowling* jarang digunakan untuk pembelajaran di sekolah ini karena dalam permainan ini memiliki beberapa kendala atau kesulitan seperti anak sulit diatur dan tidak sabar saat permainan berlangsung. Selanjutnya dari permainan ini anak dapat belajar banyak tentang urutan dan susunan angka serta bilangan.[14]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian diatas yang dilakukan dengan ibu intan pada desember dapat disimpulkan bahwa pada TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan *bowling*. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung untuk melihat lebih lanjut pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu peneliti membuat penelitian yang berjudul: ”Pemanfaatan Permainan *Bowling* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung”.

[14] Intan Kurnia Sari, *wawacara guru kelas B1*, TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, 16 Desember 2021.

C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, untuk menghindari perluasan masalah dalam suatu pembahasan dan penelitian maka dalam hal ini diperlukanlah fokus penelitian. Fokus penelitian ini yakni: Pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Sedangkan sub fokus yakni melihat bagaimana pelaksanaan pemanfaat permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Oleh sebab itu peneliti membuat penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Permainan *Bowling* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah diatas, maka rumusan penelitian masalah ini yaitu "Bagaimanakah pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung"?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimanakah pemanfaatan permainan *bowling*`dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Sebagai landasan teoritis hasil penelitian dapat memberikan informasi dan wawasan serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif anak terutama melalui permainan *bowling* pada jenjang anak usia dini.

2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:
   a. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kognitif melalui kegiatan belajar dengan permainan *bowling*.
   b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kognitif anak dengan kegiatan belajar khususnya perkembangan kognitif.
   c. Bagi sekolah, sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.
   d. Bagi penulis, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai pendukung penelitian ini sebagai berikut:

1. Menurut Artikel Penelitian Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus yang dilakukan oleh M. Amirul Amin yang berjudul " Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata dan Tangan Melalui Permainan *Bowling* Adaptif Pada Anak ADHD *Attention Deficit Hyperactive Disorder*" yaitu Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SLB Amal Bhakti Sicincin yang bertujuan untuk membuktikan implementasi permainan *bowling* adaptif terhadap peningkatan kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan pada anak ADHD. Banyaknya pengamatan dari tes perbuatan yang dilakukan adalah selama dua belas hari, lima hari kondisi baseline dan tujuh hari kondisi intervensi. Walaupun adanya berbagai macam hambatan yang dimiliki oleh anak ADHD, masih mampu untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh anak yaitu meningkatkan kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan anak ADHD melalui permainan *bowling* adaptif. Untuk

meningkatkan kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan anak ADHD melalui permainan *bowling* adaptif, yang mana melalui permainan *bowling* adaptif anak merasa senang diajak untuk bermain dan tidak merasa bosan karena bermain mempunyai banyak manfaat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kondisi baseline anak hanya mampu melakukan satu sampai tiga tes perbuatan yang diberikan. Kondisi baseline menunjukan bahwa kemampuan anak masih lemah. Pada kondisi intervensi terjadinya peningkatan kemampuan koordinasi mata dan tangan anak. Anak mampu melakukan satu sampai enam tes perbuatan yang diberikan hingga pertemuan terakhir. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* adaptif dapat meningkatkan kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan pada anak ADHD. Dapat dinyatakan bahwa kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan anak dapat meningkat melalui permainan *bowling* adaptif di SLB Amal Bhakti Sicincin Kec. Enam Lingkung.[15] Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis dimana sama-sama membahas permainan *bowling* namun penelitian terdahulu membahas mengenai meningkatkan kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan melalui permainan *bowling* adaptif pada anak ADHD. Sedangkan peneliti membahas mengenai pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Menurut Artikel Penelitian Jurnal Tarbiyah al-Aulad yang dilakukan oleh Sri Nurhayati yang berjudul "Penerapan Metode Bermain *Bowling* Aritmatika dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini" menyimpulkan bahwa permaian *Bowling* Aritmatika dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia

[15] M.Amirul Amin, "Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak Adhd Attention Deficit Hyperactive Disorder," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1, no. 2 (2012): h.250.

dini kelompok A. Perkembangan kognitif peneliti fokuskan dengan 3 (tiga) indikator yang peneliti fokuskan. Dari data yang diperoleh peneliti pada penelitian di atas perkembangan berhitung melalui permainan *Bowling* Aritmatika di Kelompok A RA Al Khoeriyah sebelum diberikan perlakuan menggambarkan bahwa rata-rata kemampuan anak pra siklus berada pada kategori anak mulai berkembang sebanyak 7 anak berarti ada 87,5% serta berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak berarti 12,5%. Sedangkan data yang diperoleh peneliti pada penelitian di atas perkembangan berhitung melalui permainan *Bowling* Aritmatika di Kelompok A RA Al Khoeriyah sebelum diberikan perlakuan menggambarkan bahwa rata-rata kemampuan anak pada siklus I berada pada kategori anak mulai berkembang sebanyak 4 anak berarti ada 50% serta berkembang sesuai harapan terdapat 4 anak berarti 50%.[16] Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian penulis yaitu dimana penelitian terdahulu membahas penerapan permainan *bowling* aritmatika dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sedangkan penulis membahas mengenai pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Disini peneliti terdahulu dan peneliti sama-sama membahas mengenai perkembangan kognitif pada anak.

3. Menurut Artikel Penelitian Jurnal Ilmu Pendidikan yang dilakukan oleh Suparno yang berjudul "Dampak Permainan *Bowling* Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini" menyimpulkan bahwa, Permainan dengan aturan berupa bowling imitasi terbukti memiliki dampak positif terhadap kecakapan koordinasi motorik anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental di TKLB/C. Hal tersebut

[16] Nurhayati, "Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Perkembangan Berhitung Pendidikan Anak Usia Dini Kb Al-Hijrah."

ditunjukkan dari adanya peningkatan skor kecakapan motorik tiap sesi pemberian treatment permainan pada setiap subjek. Perubahan terjadi secara berangsur (gradual) dan bervariasi untuk masing-masing subjek. Hal tersebut terjadi sebagai akibat dari adanya permasalahan kognitif yang dihadapi oleh subjek. Oleh karena itu, pendidik yang juga berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan bermain senantiasa mendampingi dan mengarahkan secara intensif pada setiap sesi kegiatan.[17] Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu dimana penelitian terdahulu membahas tentang dampak permainan *bowling* tiruan terhadap kecakapan motorik anak terbelakang mental usia dini. Sedangkan penelitian peneliti membahas tentang pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

4. Menurut Artikel Jurnal Pendidikan Khusus yang dilakukan oleh Devit Kusuma Wardana dengan judul "Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Melalui Permainan Bowling Pada Anak Autis" yang menyimpulkan bahwa permainan *bowling*, mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak autis. Setelah R.W diberikan intervensi dengan kegiatan bermain *bowling* diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa konsentrasi anak mengalami peningkatan. Dari penelitian diatas terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu dimana penelitan terdahulu membahas tentang peningkatan konsentrasi melalui permainan *bowling* pada anak autis sedangkan peneliti

[17] Suparno Suparno, "Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 19, no. 2 (2013): h. 159-160.

membahas tentang pemanfaatan permainan bowling dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.[18]

5. Menurut Artikel Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus yang dilakukan oleh Fitryani Ginting dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosep Bilangan 1-10 Melalui Permainan *Bowling* Plastik Bagi Anak Tuna Rungu Ringan" menyimpulkan bahwa anak tunarungu ringan x mampu mengenal konsep bilangan 1-10 dengan benar setelah diberikan perlakuan dengan permainan bowling plastik, maka dapat dinyatakan bahwa permainan *bowling* plastik dapat meningkatkan kemampuan anak tunarungu x kelas I dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 SDLB N 20 Pondok II Pariaman.[19] Dari penelitian diatas terdapat beberapa perbedaan yakni salah satunya pada penelitian terdahulu membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan *bowling*, sedangkan pada penelitian peneliti membahas tentang pemanfaatan permainan *bowling* pada anak usia 5-6 tahun.

H. Metode Penelitian

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif kualitatif atau suatu pendekatan yang dilakukan untuk dapat mendekripsikan suatu gejala, pristiwa, kejadian yang terjadi saat ini. Dimana penulis mengumpulkan gambar pristiwa dan kejadian yang terjadi serta

---

[18] Devit Kusuma Wardana, "Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Melalui Permainan Bowling Pada Anak Autis," *Jurnal Pendidikan Khusus* 9, no. 3 (2017): 6.

[19] F. Ginting, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1, no. 2 (2012): 110.

menjadikannya sebagai fokus penelitian untuk di jabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpoitivisme digunakan untuk meneliti pada keadaan obyek yang alamiah, sebagai lawannya yakni eksperimen dimana peneliti merupakan instrumen kunci, pengambilan sampe sumber data dilakukan dengan cara purposive serta snowbaal, tehnik pengumpulan dengan gabungan (tringulasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, serta hasil penelitian kualitatif lebih menekankan arti daripada generalisasi.[20] Penelitian kualitatif adalah penelitian yang cenderung berbentuk kata-kata dan gambar yang tidak menekankan pada angka.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian deskripsi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan permainan *bowling*. Dengan demikian penelitian tentang "Pemanfaatan permainan *Bowling* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung" Segnifikan diteliti dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

b. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini konsepsi deskriptif, penulis berusaha untuk memotret pristiwa serta kejadian yang dimaksud yaitu proses dalam pemanfaatan permainanan *bowling* di kelompok B di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung untuk

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).h. 305

mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penulis ini menggambarkan kondisi dilapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya menggambarkan sebuah keadaan yang ada di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik di kelas B1 Di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang berjumlah 17 orang peserta didik sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti, yaitu bagaimana pemanfaaatan dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *bowling*.

3. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memilih melakukan penelitian di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya pendidik dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan *bowling*.

TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga pendidikan yang turut membantu mempersiapkan kemampuan sumber daya manusia Indonesia sejak dini untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan dan berakhlak mulia dengan berbasis keagamaan.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah.[21] Di dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian ialah peneliti itu sendiri. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa berhasilnya penggunaan permainan *Bowling*

[21] Ibid.

dapat memberikan dampak dalam mengembangkan kognitif pada anak.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini instrumen yang penulis gunakan ialah lembar observasi yang digunakan pada saat proses kegiatan. Lembar observasi ini berisikan indikator-indikator dari perkembangan kognitif anak melalui permainan *bowling*. Dalam pedoman observasi digunakan penulis agar saat melakukan observasi lebih terarah sehingga hasil data yang didapat kan mudah diolah.

5. Tehnik Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dilakukan oleh penulis dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai peraturan, berbagai sumber, berbagai cara pengumpulan data yang diperlukan:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainya.[22] dapat disimpulkan bahwa observasi adalah tehnik pengumpulan data secara langsung yang pengamatannya dengan menggunakan panca indranya mata untuk melihat dan telinga untuk mendengar.

Sanafiah Faial mengklasifikasikan observasi menjadi observasi yang berpartisipasi (*participant observation*), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (*over observation dan covert observation*), dan obervasi yang tidak berstruktur (*unstruktured observation).* Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah mengenai bagaimanakah meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penulis

[22] Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Kencana, 2015).h.118

mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangung. Pengamatan ini dilakukan dengan tanda chek list (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah diolah.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu penulis tidak ikut serta dalam berpartisipasi terhadap apa yang akan di observasi. Posisi penulis hanya sebagai pengamat dalam kegiatan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Khususnya pengamatan terhadap perkembangan kognitif pada peserta didik di kelas B1 yang berjumlah 15 anak dan mengamati tentang pemanfaatan permainan *Bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah tehnik pengambilan data di lapangan yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif dengan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden untuk mendapatkan informasi penting.[23] Jenis-jenis wawancara dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan tatap muka dengan responden dilaksanakan.

---

[23] Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur disebut juga dengan wawancara bebas, yaitu suatu wawancara yang tidak menggunakan pedoman wawancara ketika melakukan tanya jawab dengan responden. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang artinya penulis merencanakan terlebih dahulu apa saja yang harus dipersiapkan untuk melalui teknik wawancara tersebut. Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan yaitu ada 1 tenaga pendidik dan 1 kepala sekolah di TK Aisyiysah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang akan di jadikan sebagai sasaran dari kegiatan wawancara yang akan dilakukan oleh penulis karena mereka dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam perkembangan kognitif anak.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pemberian atau pengumpulan data atau bukti-bukti keterangan seperti gambar-gambar, kutipan-kutipan dan surat kabar.[24] Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengetahui hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, buku-buku catatan nilai peserta

[24] Hani Dewi Arriesanti, Muhamad Yusup, and Ceria Marcelina, "Penerapan Multimedia Audio Galery Ilearning Community And Services (Magics) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi Berjudul ' ILearning an Effective Learning Method for Higher Education ', Untung Rahardja (2011) Menjelaskan Bahwa ILearning Adalah Siste," *CCIT Journal* 7, no. 40 (2013): 194.

didik, absen peserta didik, RPPH, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

6. Tehnik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum peneliti memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai dilapangan. Dengan tahap reduksi data (data reduction), Penyajian data (display data), dan menarik kesimpulan (verification/conclusion drawing).

a. Reduksi Data

Data yang dieperoleh dari lapangan jumlahnya cukupi banyak. Oleh karena itu diperlukan pencatatan secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang tidak perlu. Selanjutnya, data yang telah direduksi akan memberiekan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, serta akan mencari data yang dieperlukan.

b. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah display data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dapat dielakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, data sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan bahwa, dalam penyajian data pada penelitian kualitatif yang paling sering digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dalam mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahamie apa yang terjadi.

c. Verifikasi/ Menarik Kesimpulan

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematik dalam bentuk naratif. Data tersebut disimpulkan sehingga

makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

7. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi: *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *credibility* (kredibilitas) yang dilakukan dengan perpanjang pengamatan meningkatkan ketekunan, tringulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi, dan mengadakan Member Chek.[25] teknik keabsahan data dalam penelitian adalah menggunakan teknik triangulasi.

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu:

1) Triangulasi sumber mengharuskan penulis untuk mencari sumber lebih dari satu untuk memahami data atau informasi.
2) Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek.
3) Triangulasi waktu yaitu memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke sekolah, saat mengikuti aktivitas dan ketika akan pulang. [26]

---

[25]Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 186.

[26] Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012).h.89

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tenik triangulasi metode yang dilakukan untuk menguji sumber data, apakah sumber data ketika di-interview dan di observasi akan memberikan informasi yang sama atau berbeda.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan menjelaskan penelitian peningkatan ini, antar bab satu dengan yang lainnya yang saling berkaitan. Untuk mencapai tujuan maka sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab yakni:

Bab I. Pada bab ini, penulis membahas tentang hal yang melatar belakangi dilakukannya penelitian pemanfaatan permainan *bowling* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Bab II. Pada bab ini terdiri dari landasan teori yang digunakan.

Bab III. Pada bab ini, terdiri dari deskripsi penelitian seperti, gambaran umum objek penelitian fakta dan data penelitian.

Bab IV. Pada bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V. Pada bab ini terdiri dari penutupan seperti, kesimpulan, saran dan penutup.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Permainan *Bowling*

1. Pengertian Permainan

Menurut Piaget, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Tidak hanya itu bermain dapat diartikan sebagai kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. selain bermain terdapat pula istilah pemain dan permainan, dimana pemain adalah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencangkup siapa yang bermain dan alat apayang digunakan dalam bermain. [27]

Harlock mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar sebuah kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dalam bermain anak melakukan dengan suka rela, tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak luar. Plato, Aristoteles, Frobel menganggap bermain ialah sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis.[28]

Permainan (play) merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan yang dimana dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock). Melalui permainan, anak dapat memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan mendalam dengan permainan struktur kognitif anak2 lebih

---

[27] Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017).

[28] Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014): 44–45.

dalam serta lebih kaya dan sempurna (Bateson, G., dan Mead).[29]

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga dapat merangsang daya fikir dan kreativitas anak dengan baik dimana anak tidak merasakan tekanan dalam melakukannya.

2. Pengertian Permainan *Bowling*

Bowling merupakan sebuah cabang olah raga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus kearah sejumlah pin yang berderet, jika bola tersebut dapat merobohkan pin tersebut maka kemudian pin tersebut dapat tersusun kembali secara otomatis. Bowling atau boling (bola gelinding) merupakan olah raga didalam ruangan yang dilakukan dengan maenggunakan bola khusus pada sebuah jalur untuk merobohkan sepuluh pin yang berderet.[30]

Dengan permainan *bowling* anak merasakan ada suatu yang berbeda karena dengan permainan *bowling* menjadikan anak lebih bersemangat. Anak yang awalnya bosan dengan sistem pembelajaran yang biasanya, dengan permainan *bowling* anak menjadi senang dan bersemangat belajar berhitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Dengan menggunakan permainan *bowling*, perkembangan kognitif anak menjadi meningkat yang awalnya rata-rata pada pratindakan (kurang), siklus (cukup) dan meningkat menjadi (baik sekali).Setiap anak yang bermain maka mereka akan mendapatkan pengalaman baru, melakukan manipulasi dengan bahan dan alat, mampu berinteraksi dengan orang lain serta anak

---

[29] Fauziddin, "Pemanfaatan Permainan Tepuk Dalam Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini."

[30] Amin, "Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak Adhd Attention Deficit Hyperactive Disorder."

akan merasakan dunia mereka. Dengan bermain merupakan stimulasi awal dari seluruf fungsi kognitif selanjutnya, dengan itu kegiatan bermain sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak.[31]

Menurut Maimunah Hasan permainan *bowling* dapat dikemas menjadi sebuah permainan yang sederhana yang dapat dimainkan oleh anak usia dini dengan menggunakan seperangkat miniatur alat permainan bowling yang terbuat dari plastik bertujuan guna melatih anak dalam mengembangkan daya ingat, serta keseimbangan dan konsentrasi.

Menurut Agung Triharsono permainan menjadi sebuah media guna meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak. Dengan tingkat keseluruhan tertentu anak diharapkan belajar atau bermain dengan lebih serius dalam menyelesaikannya. Termasuk permainan *bowling* yang merupakan salah satu permainan olah raga yang dilakukan dengan menggelindingkan bola dengan lintasan luru untuk menjatuhkan pin yang tersusun dengan sebanyak mungkin. Permainan bowling modifikasi dalam permainan anak usia dini merupakan suatu media permainan yang berbentuk susunan botol dimana botol tersebut menggunakan botol bekas mineral dan sebagainya, selanjutnya pada bagian botol tersebut di berikan angka 1-10 dengan warna yang berbeda untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Untuk melempar pin-pin tersebut menggunakan bola yang aman untuk digunakan anak seperti bola pelastik agar mudah dilemparkan oleh anak untuk menjatuhkan pin-pin tersebut.[32]

---

[31] Yusnita, Optimalisasi dan Stimulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan dan konseling, Vol 3, No 1, (Januari-juni 2020), h. 24-25

[32] Fitriah Hayati and dan Sari Mustika, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di PAUD Kasih Ibu Banda Aceh," *Buah Hati* III (2016),h.3.

Menurut Suyatno permainan bowling dilakukan dengan cara berdiri dan melibatkan banyak gerak tangan dan kakiserta daya pikir untuk menentukan sasaran dan mendapatkan kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan sikap, keterampilang melalui bereksplorasi dan bereksperimen.[33]

Permainan *bowling* menurut Robet H.Stricland adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.[34]

Cara bermain *bowling* menurut Robet H. Stricland yaitu sebagai berikut:

a. Permainan yang dimainkan dengan cara mengggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inchi pada *allery* (lorong) atau lane selebar 42 inchi.
b. Memiliki formasi 10 buah pin yang masing-masing tingginya 15 inchi, yang diatur dalam formasi segitiga sama sisi.
c. Sasaran utama yaitu melakukan *strike* (menjatuhkan semua pin dengan satu gelindingan bola. Sasaran kedua yakni melakukan *spare* (menjatuhkan semua pin yang masih berdiri setelah gelindingan pertama dengan bola kedua. Skor *kumulatif* tetap dihitung.
d. Pin yang jatuh karena bola yang keluar dari channel maka tidak dihitung.

---

[33] Dyah Susanthi, "Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di TK Kyai Hasyim Surabaya," *PAUD Teratai* 2 (2013): 2.

[34] Strickland, *Bowling*.

3. Keuntungan permainan *bowling*

Adapun menurut Asmawati dkk keuntungan dari permainan *bowling* yaitu: [35]

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

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda yang ada disekitarnya.[36] 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 kedalam perkembangan kognitifnya.[37]

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.[38]

---

[35] Qomariah, Mistin, Nurheti Sinartupang,*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Bowling Pada Anak Kelompok A Paud Teratai* Vol. 4 No 1, (2015), h.6

[34]Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 25

[37]Tabita Herentina, Maria Anita Yusiana, Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah, *Jurnal:Stikes*, Vol 5, No 2 (Desember 2012), h.192

[38] Yusnita, Optimalisasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol 3, No 1, (Januari-Juni 2020), h. 24-25

4. Manfaat Permainan *Bowling*

Bermain *bowling* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dari berbagai aspek perkembangan, diantaranya:[39]

a. Motorik Perkembangan

Motorik anak dapat dikembangkan melalui bermain *bowling* dengan melatih antara otot jari tangan dan lengan anak dengan koordinasi mata anak. Sehingga perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik.

b. Sosial Emosional

Ketika bermain *bowling* dengan teman-temannya, kemampuan sosial emosional anak dapat dikembangkan dengan sikap saling tolong menolong, saling berbagi dan mampu bekerjasama dengan baik.

c. Bahasa

Perkembangan bahasa anak dapat berkembang ketika proses berkomunikasi antara anak maupun pendidik. Kosa kata serta pemahaman anak akan bertambah didalam permainan dimana anak akan memberikan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang guru ajukan setelah anak dapat menjatuhkan pin pada permainan.

d. Kognitif

Perkembangan kognitif anak dapat berkembang ketika proses bermain *bowling*. Pada proses ini anak dapat berfikir mengenai proses yang terjadi pada permainan *bowling* seperti menggelindingnya bola dengan lurus serta pengenalan huruf, dll.

---

[39] Eriva Syamsiatin, Op.cit, h.10.9

B. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Dalam istilah, kognitif berasal dari kata cognition yang memiliki arti pengertian dan mengerti, pengertian cognition (kognisi) merupakan perolehan penataan serta penggunaan pengetahuan. Kognitif merupakan suatu istilah yang menjelaskan tentang semua aktivitas mental seseorang yang berhubungan dengan pikiran, ingatan serta pengolahan informasi yang dapat memungkinkan seseorang mendapat pengetahuan, pemecahan masalah, serta rencana masa depan. Maka dari itu, perkembangan kognitif adalah aspek yang sangat penting. Proses kognitif sangatlah berhubungan dengan tingkat kecerdasan intelegensi yang menandai seseorang dalam berbagai minat terutama teradap ide-ide serta belajar.[40] kognitif adalah salah satu aspek perkembangan seseorang yang mengenai berfikir serta mengamati merupakan tingkah laku-tingkah laku yang memberikan orang mendapatkan pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Perkembangan kognitif dapat menunjukan perkembangan cara anak berfikir, kemampuan anak dalam mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan.[41]

Menurut Vygotsky dalam proses perkembangan kemampuan kognitif setiap anak memiliki apa yang disebut zona perkembangan proxsimal yang diartikan sebagai jarak atau selisih antara tingkat perkembangan anak yang actual dengan tingkat perkembangan potensial yang lebih tinggi yang bisa dicapai sang anak jika ia mendapat bimbingan atau bantuan sari seseorang yang

---

[40] Nurhayati, "Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Perkembangan Berhitung Pendidikan Anak Usia Dini Kb Al-Hijrah."

[41] Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, "Perananan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomulyo."

lebih dewasa atau lebih kompeten.[42] Sedangkan menurut Jerome Bruner salah satu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh adalah model dari Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan *Diskovery Learning*. Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar berarti. Bruner menyatakan agar para siswa hendaknya beajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip serta melakukan eksperimen-eksperimen yang mengijinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri secara bebas, hal ini sesuai dengan model pembelajaran berbasis aneka sumber.[43] Berdasarkan teori Ausubel, dalam membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dari suatu materi sangat diperlukan konsep-konsep awal yang sudah dimiliki siswa yang berkaitan dengan pengalaman-pengalaman yang dimiliki dan berada dilingungan sekitar dengan konsep yang yang akan dipelajari.

Selanjutnya menurut Nilawati Tajuddin kognitif menurut Piaget mampu diapahami melalui sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan-kemampuan dapat berubah dari waktu ke waktu. Perkembangan kognitif menurut Piaget dapat ditentukan oleh manipulasi serta interaksi aktif anak dengan lingkungan. Seperti yang dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa kognitif anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional yang dimana anak sudah harus mengenal simbol seperti, mengenal

---

[42] M. Pd. I Dr. Heny Wulandary, *Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Yayasan Perkumpulan Jam'iyah Nahdatul Ulama, 2021).

[43] Ibid.

bentuk geometri, warna, perbedaan ukuran serta mampu memahami menghitung angka.[44]

Dari pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kognitif merupakan suatu proses berfikir anak dalam menyelesaikan berbagai masalah yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang ditentukan oleh manipulasi dan interaksi anak terhadap lingkungannya dimana anak dapat berusaha sendiri untuk pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, yang dapat menghasilkan pengetahuan yang bermakna yang dipengaruhi oleh faktor penting seperti apa yang sudah diketahui, dialami serta melalui berbagai sumber dan pengalaman.

Anak usia 5-6 tahun telah berada didalam tahap operasional dimana anak sudah dapat mengenal simbol, mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, warna, ukuran serta memahami menghitung angka. STPPA Permendikbud No 137 tahun 2014 menetapkan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan kognitif yang terbagi menjadi 3 yaitu: [45]

a. Menyelesaikan permasalahan dalam belajar yakni, mengenal konsep dasar sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, dapat menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan ide yang ada pada dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah. Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola terhadap suatu kegiatan dan mampuu menyadari pentingnya waktu, memahami kedudukan ataupun

---

[44] Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014), h. 139.

[45] RI, M. (2014). Permendikbud RI No 137 tahun 2014. Jakarta: Mendikbud RI

posisi di dalam keluarga, ruangan dan lingkungan sosial.

b. Berfikir logis yakni, dapat mengelompokan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna serta ukuran, dapat mengenal dampak sebab-akibat yang terkait pada dirinya, mampu mengelompokan benda yang sejenis atau yang berpasangan dengan 2 variasi serta dapat mengurutkan benda berdasarkan 4 variasi baik dari ukuran maupun warna.

c. Berfikir simbolik yakni, mengenal suatu konsep bilangan, mengenal berbagai aspek berjalan secara holistik, membilang benda dari satu sampai sepuluh.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk endidikan anak yang berada dalam usia 4-6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran penting dalam mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu pendidikan Anak Usia Dini dapat dikatakan sebagai jembatan antara lingkungan keluuarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dan lingkungan lainnya. Pada hakikatnya pendidikan Anak Usia Dini dilakukan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekanan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan untuk Anak Usia Dini perlu menyediakana berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.[46]

Didalam islam tentu sangat memperhatikan kognitif seseorang. Hal ini terlihat dari banyaknya ayat Al-Qur'an maupun Hadist, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang memperlihatkan kebesaran Allah. Ayat Al-

[46] Dr. Heny Wulandary, *Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini*.

Qur'an yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya proses belajar, yakni:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Artinya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemunrah. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya.(QS. Al-Alaq:1-5).[47]

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa islam mengajarkan pentingnya menuntut menguasain ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana memungkinkan umat islam yang memiliki kekuatan serta peradapan yang tinggi. Penugasan tersebut tidak terlepas dari bagaimana orang menerima serta mempersiapkan informasi, bagaimana proses pembelajaran terjadi, bagaimana perkembangan kognitif pada manusia, serta bagaimana informasi tersebut diolah dan bagaimana meningkatkan kecerdasan.

Adapun hadist yang menjelaskan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban seluruh umat muslim yakni:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah).

Dalam pandangan Islam anak merupakan amanah di tangan kedua orang tuanya. Hatinya yang bersih merupakan permata yang berharga, lugu dan bebas dari

[47] RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. h. 597.

segala macam ukiran dan gambaran. Ukiran berupa didikan yang baik akan tumbuh subur pada diri anak, sehingga ia akan berkembang dengan baik dan sesuai ajaran Islam,. Jika anak sejak dini dibiasakan dan dididik dengan hal-hal yang baik dan diajarkan kebaikan kepadanya, ia akan tumbuh dan berkembang dengan baik dan akan memperoleh kebahagiaan serta terhindar dari kesengaraan/siksa baik dalam hidupnya di dunia maupun di akhirat kelak.

Adapun salah satu keutamaan dalam menuntut ilmu yakni dapat membuat kita lebih bertakwa kepada Allah SWT. Hal ini tertulis dalam hadist yang dituliskan sebagai berikut:

مَنْ سَلَكَ طَرِيْقًايَلْتَمِسُ فِيْهِ عِلْمًا,سَهَّلَ اللهُ لَهُ طَرِيْقًا إِلَى الجَنَّةِ .(رَوَاهُ مُسْلِم)

Artinya: "Barang siapa menempuh satu jalan (cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim)

Hadist diatas menjelaskan mengenai betapa besar pengaruh pendidikan orang tua terhadap anaknya dalam menentukan keadaan anaknya kelak, dengan mengajarkan ntuk menuntut ilmu dan belajar untuk bertingkah laku baik, adapun keuntungan dalam menuntut ilmu bagi umat muslim yaitu dimudahkannya jalan menuju syurga. Oleh sebab itu sudah sepatutnya kita memberikan pendidikan anak sejak dini dengan bersungguh-sungguh dan berhati-hati berdasarkan agama dalam mendidiknya.

Tingkat kemampuan kognitif anak relatif berbeda, hal ini dapat diukur dengan dilakukannya tes hasil belajar. Pada tes hasil belajar ini kemampuan kognitif pada anak menghasilkan hasil bervariasi. Nilai yang bervariasi ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan kognitif pada setiap anak yag digambarkan melalui nilai, pengukuran kemampuan kognitif dapat dilaksanakan dengan tes kemampuan belajar anak ataupun tes hasil dari belajar anak.

2. Tahap- tahap Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya dalam dunia pendidikan perkembngan kognitif aspek penting dalam perkembangan anak yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari serta memikirkan lingkungannya.

Tahapan-tahapan perkembangan kognitif terbagi menjadi beberapa fase. Piaget membagi kemampuan kognitif manusia sesuai usia menjadi 4 tahapan yaitu:[48]

a. Tahap sensori *sensori motor* (0-2 tahun)

Dalam usia ini bayi tidak dapat memisahkan diri dengan lingkungan. Pada tahapan ini anak membentuk pemahaman dunia dengan melihat serta mendengar. Pada awal tahapan ini anak yang baru lahir hanya memiliki prilaku refleks dengan tindakan fisik yang disebut sensori motor. Selanjutnya pada usia 2 tahun bayi dapat menghasilkan pola-pola primitif atau berkembangnya pemikiran simbolik anak.

b. Tahapan Praoperasional *Pre-operational* (2-7 tahun)

Pada tahapan ini anak mulai memperlihatkan dunia melalui kata-kata dan gambar dimana yang menunjukan adanya peningkatan terhadap pemikiran simbolis serta telah melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Cara berfikir anak memiliki sifat yang tidak sistematis, konsisten serta logis. Hal ini dapat terlihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

1) *Transductive* reasoning, yaitu cara berfikir yang bukan induktif dan deduktif namun tidak logis.

---

[48] Leny Marinda, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar, Jurnal An-Nisa, Vol 13, No 1, (April 2020), h. 121-122

2) Ketidak jelasan hubungan atara sebab-akibat secara tidak logis.
3) *Animisme*, menganggap bahwa semua benda disekitarnya hidup seperti dirinya.
4) *Artificialism*, yaitu percaya bahwa semua dilingkungan itu memiliki jiwa seperti manusia lainnya.
5) *Preceptually Bound*, menilai Sesutu dengan apa yang anak lihat ataupu yang ia dengar.
6) *Mental experiment*, yakni anak mencoba melakukan saesuatu untuk mendapatkan jawaban persoalan yang dihadapinya.
7) *Centration*, yakni anak memfokuskan terhadap sesuatu ciri yang sangat menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
8) *Egosentrisme*, yakni anak melihat dunia lingkungannya sesuai kehendak dirinya.

c. Tahap Operasi Konkrit *Concrete operational* (7-11 tahun)

Pada tahapan ini penalaran logika anak menggantikan penalaran intutif, tetapi hanya dalam situasi konkret dan dapat menggelompokan benda-benda kedalam bentuk yang berbeda. Selanjutnya kemampuan anak dalam menggolongkan sudah ada tetapi tidak bisa memecahkan problem abstrak. Operasi konkrit merupakan tidakan mental yang dapat dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkrit nyata. Operasi konkrit ini dapat membuat anak dapat mengkoordinasikan beberapa karakteristik. Bukan hanya tertuju pada satu objek saja.

d. Tahapan operasi formal *Formal operational* (11 tahun keatas)

Pada tahapan ini sering dikenal masa remaja. Remaja biasanya akan berfikir dengan cara lebih abstrak, logis serta lebih idealistik. Pada tahapan ini individu mulai memikirkan pengaaman konkrit serta memikirkannya lebih abstra, idealis serta logis. Selanjutnya dalam tahapan ini anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan orang lain. Konsep ini juga menyatakan bahwa anak dapat hipotesis deduktif tentang cara dalam memecahkan masalah problem mencapai kesimpulan secara sisematis dan menggunakan pemikiran logis.

Menurut Piaget, dalam tahapan demi tahapan perkembangan kognitif adalah perbaikan dan perkembangan dari tahapan sebelumnya. Setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif yang bersifat tetap serta tidak melompat ataupun mundur. Perubahan ini adalah dorongan serta pengaruh dari faktor biologis dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak terdiri dari faktor hereditas dan lingkungan.

a. Faktor hereditas

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan karena adanya rangkaian hubungan antaratalikeluarga dengan ukuran IQ. Pada umunya setiap individu yangmemiliki hubungan kekeluargaan akan cenderung memiliki IQ yang relatif sama.

Menurut Jenks dan Munsinger mengatakan bahwa IQ pada anak relatif sama dengan IQ orang tuanya. Dengan demikian, setiap anak membawa kemungkinan, apakah anak memiliki kemampuan bersifat normal, diatas normal atau dibawah normal. Namun perkembangan tersebut tidak dapat berkembang secara optimal jika tidak didukung dengan lingkungan yang dapat mentimulus anak untuk berkembang. Oleh karena itu, hereditas merupakan peranan penting dalam menentukan perkembangan intelegensi anak.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belumada tulisan atau noda sedikitpun. Potensi yang dimiliki anak sejak lahir akan berkembang ketika dibesarkan dalam lingkungan yang mendukung. Sebaliknya, bagaimanapun besarnya potensi seseorang, tidak akan berarti apa-apa bila tidak dikembangkan dalam lingkungan yang baik.[49]

Adapun faktor lingkungan yang sangat penting dalam mempengaruhi kognitif anak, dapat dibagi menjadi dua yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah:

1. Lingkungan Keluarga

Menurut Munandar keluarga dalam arti kata sempit adalah suatu kelompok sosial terkecil dari masyarakat yang terbentuk berdasarkan pernikahan dan terdiri dari seorang suami (ayah), isteri (ibu) dan anak-anak mereka. Sedangkan keluarga dalam arti

[49] Lutfi Nur, Anne Hafina, Nandang Rusmana, Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 10, No 1, (Januari 2020) h. 43

kata yang lebih luas misalnya keluarga RT, keluarga kompleks atau keluarga indonesia.[50]

Dalam keluarga yang menjadi pendidik dalam bertanggung jawab atas perkembangan anak serta anggota dalam keluarganya adalah orang tua. Banyak sekali peran keluarga khususnya orang tua diantaranya bertanggung jawab baik kebutuhanjasmani maupun rohani.

Lingkungan pendidikan yang pertama dan utama adalah lingkungan keluarga. Disebut sebagai lingkungan pertama karena sejak anak berada dalam kandungan dan lahir mereka berada dalam lingkungan keluarga. Dikatakan utama dikarenakan keluarga merupakan faktor pembentuk pribadi yang utuh. Sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat dibentuk dalam lingkungan ini.

2. Lingkungan Sekolah

Setelah keluarga, lingkungan sekolah juga memegang peran yang penting bagi perkembangan kognitif anak. karena, sekolah merupakan lembaga formal yang diberi tanggung jawab dalam meningkatkan perkembangan termasuk perkembangan kognitif anak. peran sekolah antara lain ialah:

a) Menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik, dengan hubungan yang akrab tersebut, maka peserta didik akan merasa aman, sehingga jika anak mengalami masalah secara bebas dapat dikonsultasikan dengan guru mereka.

---

[50]Wenny Hulukati, Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal: Usawa*, Vol. 7, No.2, (Desember 2015), h.273

b) Memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang ahli dan berpengalaman dalam berbagai bidang ilmu penge- tahuan, sehingga dapat menunjang pekembangan kognitif para peserta didik.

c) memantau dan meningkatkan pertumbuhan fisik anak baik melalui kegiatan olah raga maupun menyediakan gizi seimbang yang sangat penting dalam perkembangan berfikir peserta didik. Sebab jika peserta didik tidak terganggu secara fisik perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak terdiri dari faktor hereditas dan lingkungan baik lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga yang memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perkembangan anak.

4. Urgensi Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya perkembangan kognitif anak bertujuan supaya anak dapat melakukan eksplorasi dengan dunia sekitarnya melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang diperoleh tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan dapat menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Allah yang harus memberdayakan nikmat yang ada didunia ini baik untuk kepentingan diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak sangat penting untuk distimulus hal ini disebabkan agar anak dapat:[51]

1. Anak mampu mengembangkan kemampuan daya persepsinya sesuai dengan apayang dilihat dan dirasakannya sehingga anak memiliki pemahaman yang bersifat utuh dan komprehensif.
2. Anak mampu memperkuat ingatannya terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami.
3. Anak mampu mengembangkan pemikiran dalam menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Anak mampu memahami simbol yang terdapat disekitarnya.
5. Anak mampu menggunakan penalarannya, baik terhadap kejadian secara alamiah (spontan) maupun ilmiah (percobaan).
6. Anak mampu memecahkan masalah hidup yang dialaminya sehingga pada akhirnya anak menjadi individu yang dapat menolong dirinya sendiri.

[51]Khulusinniyah, Kognitif Development, *Jurnal : Lisan Al-Hal*, Vol 10, No 2, (Desember 2016), h. 261

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah Isna, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Al Athaf* 2, no. 2 (2019).

Amin, "Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak Adhd Attention Deficit Hyperactive Disorder."

Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).

Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Kencana, 2015).

Dendy Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (jakarta: Pusat Bahasa, 2008).

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2012).

Devit Kusuma Wardana, "Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Melalui Permainan Bowling Pada Anak Autis," *Jurnal Pendidikan Khusus* 9, no. 3 (2017).

Dr. Heny Wulandary, *Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini*.

Dyah Susanthi, "Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di TK Kyai Hasyim Surabaya," *PAUD Teratai* 2 (2013).

Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, "Perananan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomulyo."

F. Ginting, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1 (2012).

F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).

Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017).

Fauziddin, "Pemanfaatan Permainan Tepuk Dalam Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini."

Fitriah Hayati and dan Sari Mustika, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di PAUD Kasih Ibu Banda Aceh," *Buah Hati* III (2016).

Hani Dewi Arriesanti, Muhamad Yusup, and Ceria Marcelina, "Penerapan Multimedia Audio Galery Ilearning Community And Services (Magics) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi Berjudul ' ILearning an Effective Learning Method for Higher Education ', Untung Rahardja (2011) Menjelaskan Bahwa ILearning Adalah Siste," *CCIT Journal* 7, no. 40 (2013).

Iis Aprinawati, *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan*

Berbicara Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1. No 1, (2017).

Intan Kurnia Sari, *wawacara guru kelas B1*, TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, 16 Desember 2021.

Leny Marinda, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak

Usia Sekolah Dasar, Jurnal An-Nisa, Vol 13, No 1, (April 2020).

Lutfi Nur, Anne Hafina, Nandang Rusmana, Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam

Pembelajaran Akuatik, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 10, No 1, (Januari 2020)

Dr. Heny Wulandary, *Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta:

Yayasan Perkumpulan Jam'iyah Nahdatul Ulama, 2021).

M.Amirul Amin, "Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak Adhd Attention Deficit Hyperactive Disorder," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1, no. 2 (2012).

Moh Fauziddin, "Pemanfaatan Permainan Tepuk Dalam Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini," *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* 2, no. 5 (2018).

Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014).

Nurhayati, "Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Meningkatkan Perkembangan Berhitung Pendidikan Anak Usia Dini Kb Al-Hijrah."

Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012).

Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 3, https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.

Qomariah, Mistin, Nurheti Sinartupang,*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep*

Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Bowling Pada Anak Kelompok A Paud Teratai Vol. 4 No 1, (2015).

RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*..

RI, M. (2014). Permendikbud RI No 137 tahun 2014. Jakarta: Mendikbud RI

Robert H. Strickland, *Bowling*, 2nd ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003).

Siti Fatimah Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, "Perananan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomulyo," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018).

Siti Kulsum Syifa Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021)..

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).

Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).

Suparno Suparno, "Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 19, no. 2 (2013).

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yusnita, Optimalisasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,

Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Vol 3, No 1, (Januari-Juni 2020)