

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling
Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Aulia Kecamatan Pontang
Kabupaten Serang**

Elis Mayasari¹, Nuni Yuniawati², Tati Masliati³, Mujayanah⁴

PG PAUD STKIP SITUS BANTEN

Email: elismayasari.elzan@gmail.com¹, yuniawatinuni@gmail.com²,
masliatitati@gmail.com³, mujayanah352@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan bowling angka terhadap peningkatan kognitif anak di kelompok A PAUD Aulia yang terdiri dari 10 anak yang 5 anak perempuan dan 5 anak laki – laki. Bowling adalah olahraga yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan tangan. Bola tersebut melemparkan ke pin yang telah disusun sedemikian rupa. 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. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ditemukan adanya pengaruh permainan Bowling terhadap perkembangan kognitif anak, hal ini dapat terlihat adanya peningkatan presentase kemampuan anak dalam setiap siklusnya. Dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus yang mana setiap siklusnya meningkat, dari prasiklus mencapai nilai rata-rata 36% kemudian pada siklus I mengalami kenaikan nilai rata-rata 60,5% dan setelah di adakan tindakan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 82,45% atau dengan kata lain mengalami kenaikan 21,95%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien serta mencapai hasil yang optimal. Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media-media yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak-anak.

Kata kunci : Angka, Bowling, AUD

Abstract

This study aims to determine the effect of the number bowling game on cognitive improvement in group A Aulia PAUD which consists of 10 children, 5 girls and 5 boys. Bowling is a sport that is played by rolling or throwing a ball with the hands. The ball is thrown to the pin that has been arranged in such a way. The bowling game played by early childhood turns out to provide various benefits in aspects of child development, such as physical motoric aspects and also cognitive aspects of children. The methodology used in this study is a classroom action research methodology with data collection techniques through observation,

interviews and documentation. From the results of the study it was found that there was an influence of bowling games on children's cognitive development, this can be seen from an increase in the percentage of children's abilities in each cycle. In this study, 2 cycles were carried out in which each cycle increased, from pre-cycle it reached an average value of 36% then in cycle I it experienced an increase in the average value of 60.5% and after taking action in cycle II it increased to 82.45%. or in other words an increase of 21.95%. So it can be concluded that the number bowling game can improve children's cognitive abilities in recognizing numbers and learning objectives can be achieved effectively and efficiently and achieve optimal results. For future researchers, they can use media that are more varied and fun for children.

Keywords: Numbers, Bowling, AUD

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Masalah Pendidikan adalah sebuah pembentukan karakter dari seorang peserta didik untuk mewujudkan bakat anak yang berbeda-beda serta memberikan ilmu yang bermanfaat. Pendidikan di Indonesia biasanya diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu suatu perilaku yang menanamkan kesadaran, kecerdasan, dan pengetahuan terhadap peserta didik di sekolah untuk mewujudkan sebuah kepribadian. Anak usia dini dalam pasal 28 ayat 1 undang-undang republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, disebutkan "bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun".

Pendidikan anak usia dini atau disebut dengan paud adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia prasekolah.

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Perkembangan anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari – hari.

Berdasarkan hasil pengamatan guru selama mengajar di paud Aulia Pontang masih ditemukan anak yang belum dapat mengenal lambang bilangan dan ada beberapa yang masih tertukar dalam menyebutkan lambang bilangan, maka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak peneliti ingin mencoba permainan bowling angka untuk mengembangkan anak dalam mengenal lambang bilangan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan.

Bermain bowling menurut Dworetzky dalam Isjoni (2014:87) "bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih di tekankan pada caranya dari pada hasil yang di peroleh dari kegiatan itu" Sehingga dari uraian yang sebelumnya dapat dikatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang di senangi oleh anak-anak dan dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar bagi anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Bowling “ialah cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada (*pin*) yang berderet, dan kemudian bisa tertata kembali lagi secara otomatis”.

Sehingga dari pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan bowling ialah suatu permainan atau olah raga melempar atau menggelindingkan bola kearah pin yang disusun. Permainan bowling dapat dikemas menjadi permainan yang sederhana dan dapat dimainkan oleh anak usia dini. (Maimunah Hasan, 2010: 340). Dari pendapat diatas maka permainan bowling juga dapat di modifikasi menjadi sebuah permainan yang dapat digunakan untuk mengenal bilangan.

Bermain bowling angka merupakan kegiatan yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak usia dini karena media yang menarik serta merangsang anak untuk mengenal media dan lambang bilangan tersebut. Terutama pada kemampuan kognitif anak dalam melakukan kegiatan bermain bowling dan sekaligus mengenal lambang bilangan yang tertulis pada bowling untuk memaksimalkan keadaan anak didik dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Dalam pembelajaran, anak diberi kesempatan untuk bermain bowling sambil melihat angka berapa yang ada dibowling yang jatuh, dengan media yang sudah disediakan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD AULIA Jl. Kh Syanwani Kp. Katiban rt/rw 10/04 Desa Kaserangan Kec Pontang Kab Serang Banten dan lokasi PAUD berada di perkampungan masyarakat desa. Subyek Penelitian adalah di PAUD AULIA Pontang dengan Jumlah anak 15 orang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Yakni dilaksanakan pada semester I (ganjil) tahun ajaran 2022-2023.

Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus,yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dan dalam menyusun laporan penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptip kuantitaif. Deskriptif kuantitatif artinya bahwa dalam pelaporan peneliti mendiskripsikan hasil laporan dalam bentuk angka dan atau prosentase peningkatan hasil penelitian.

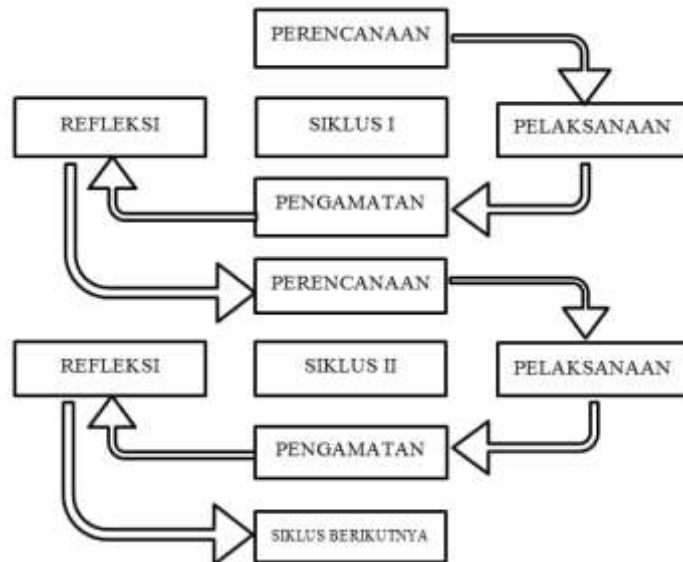
Tahapan penelitian dapat di desain sebagai berikut :

Table 3.1 Desain Penelitian

Siklus	Tahapan	Kegiatan
Prasiklus	Identifikasi masalah	dari hasil pengamatan guru dikelas selama pembelajaran ditemukan adanya beberapa peserta didik yang minat belajarnya rendah,kurang semangat, bermain sendiri dll
Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menentukan dan menyiapkan tema ➤ Membuat rencana pembelajaran ➤ Menyiapkan media pembelajaran ➤ Membuat lembar pengamatan
	Pelaksanaan Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi penjelasan tentang apa yang di maksud permainan bowling ➤ Guru meneliti anak ketika menyimak penjelasan guru

		➤ Guru menyebutkan contoh permainan bowling angka
	Observasi	Observasi mengamati sambil membuat catatan mencatat kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran Dengan kegiatan berhitung menggunakan bowling angka.
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> - proses pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, - proses pembelajaran yang menyenangkan, - Hambatannya beberapa anak masih ada yang belum mengikuti pembelajaran, - Beberapa anak masih perlu bantuan dalam mengembangkan kognitif
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apresiasi bahan perbaikan yang telah di ajukan pada siklus I - Guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran - Menyediakan alat dan bahan
	Pelaksanaan Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajar menggunakan permainan bowling angka yang berwarna-warni - Membuat kesepakatan bersama dengan anak tentang tata tertib - Anak dapat menyusun pin bowling angka
	Observasi	Observasi mengamati sambil membuat catatan mencatat kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran Dengan bermain bowling angka diharapkan dapat sepenuhnya meningkatkan kognitif anak.
	Refleksi	Membuat catatan-catatan kelebihan dan kekurangan tentang permainan bowling angka yang meningkatkan kognitif anak.

Bagan 3.1 Alur Penelitian



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dua siklus . Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 6,7,8 di bulan februari 2023 dengan tiga kali pertemuan dalam seminggu dan berjumlah tiga kali pertemuan dalam siklus I, sedangkan siklus dua dilaksanakan pada tanggal 09 dan tanggal 10 di bulan februari tahun 2023 dengan dua kali pertemuan dalam seminggu dan berjumlah tiga dua pertemuan dalam siklus II . Penelitian ini berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui permainan Bowling Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Aulia“, yang dijadikan subjek penelitian adalah di PAUD Aulia Pontang Kecamatan pontang Kabupaten Serang di kelompok A di usia 4-5 tahun dengan berjumlah 10 anak dengan terdiri dari 5 laki – laki dan 5 perempuan. Adapun jadwal penelitian tindakan kelas ini dapat di lihat pada tabel berikut ini .

Hasil pengamatan terhadap keterampilan kognitif dapat dilihat pada siklus 1 dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil presentase siklus 1

Nama Anak	Hasil Presentase siklus 1
AM	65
AR	60
AS	55
DA	52,5
MU	65
MR	52,5
MY	55
NF	70
SA	60
SY	70
Nilai Rata Rata	60,5

Keterangan

0-10	: Belum Berkembang	(BB)
11-19	: Mulai Berkembang	(MB)
20-29	: Berkembang Sesuai Harapan	(BSH)
30-40	: Berkembang Sangat Baik	(BSB)

Kriteria Hasil Presentase

0-24%	= Kurang
25-49%	= Cukup
50-74%	= Baik
75-100%	= Baik Sekali

Berdasarkan hasil Observasi yang telah dilakukan pada siklus 1, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kegiatan kognitif dengan menggunakan bowling angka tergolong kriteria mulai berkembang hal ini karena semua anak belum terbiasa dengan menggunakan permainan bowling angka. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan pada siklus 1 yang hasilnya diperoleh jumlah nilai 242 dari 10 anak dan nilai rata rata 24,2 (60,5%) nilai tertinggi 28 (70%) dan nilai terendah 21 (52,5%) hal ini termasuk pada kriteria cukup namun perlu peningkatan. Dengan demikian peneliti merencanakan untuk melaksanakan siklus 2 tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan bowling angka.

Hasil pengamatan terhadap keterampilan kognitif dapat dilihat pada table siklus II dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil presentase siklus II

Nama Anak	Hasil Presentase siklus II
AM	90
AR	85
AS	80
DA	65
MU	90
MR	67.5
MY	70
NF	95
SA	85
SY	95
Nilai Rata Rata	82.45

Keterangan

0-10	: Belum Berkembang	(BB)
11-19	: Mulai Berkembang	(MB)
20-29	: Berkembang Sesuai Harapan	(BSH)
30-40	: Berkembang Sangat Baik	(BSB)

Kriteria Hasil Presentase

0-24%	= Kurang
25-49%	= Cukup
50-74%	= Baik
75-100%	= Baik Sekali

Dapat disimpulkan dari data yang telah disajikan, bahwa kegiatan bermain bowling angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat di buktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada siklus II 32,9 (82.45%) nilai tertinggi 38 (95%) dan nilai terendah 26 (65%). Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini di nyatakan berhasil dan di sudahi pada dua siklus.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kognitif Anak dari kegiatan Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Perolehan nilai			Peningkatan	Presentase
		Pra siklus	Siklu I	Siklus II		
1	AM	16	26	36	10	25
2	AR	14	24	34	10	25
3	AS	12	22	32	10	25
4	DA	11	21	26	5	12.5
5	MU	18	26	36	8	20
6	MR	11	21	27	6	15
7	MY	12	22	28	6	15
8	NF	18	28	38	10	25
9	SA	14	24	34	10	25
10	SY	18	28	38	10	25
Jumlah		144	242	329	85	212.5
Nilai rata-rata		14.4	24,2	32.9	8.5	21.25
Nilai tertinggi		18	28	38	10	25
Nilai terendah		11	21	26	5	12.5

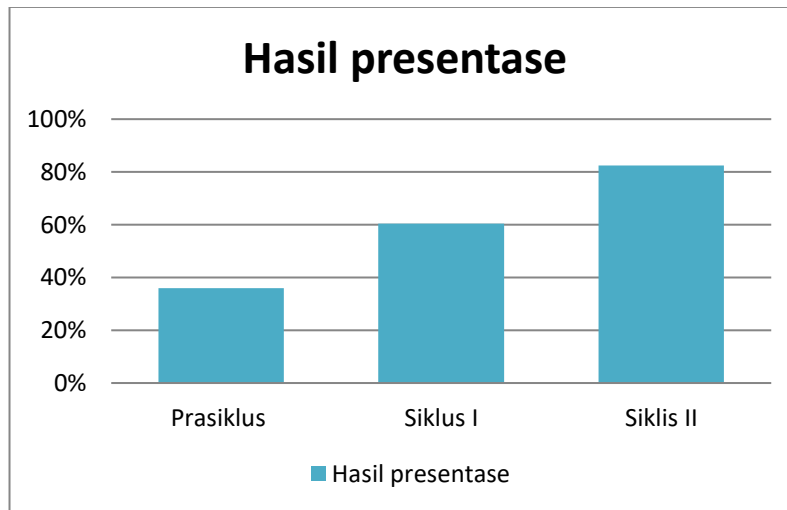
Kriteria Nilai

- 0 - 10 : Belum Berkembang (1) (BB)
- 11 – 19 : Mulai Berkembang (2) (MB)
- 20 – 29 : Berkembang Sesuai Harapan (3) (BSH)
- 30 – 40 : Berkembang Sangat Baik (4) (BSB)

Kriteria hasil prosentase

- 0 -24 % = Kurang
- 25 -49% = Cukup
- 50 -74% = Baik
- 75 -100%= Baik sekali

Dari table diatas dapat di buat grafik seperti pada gambar di bawah ini



Grafik 4.1 rekapitulasi peningkatan hasil observasi kognitif anak pada penelitian tindakan kelas Pra siklus, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data-data hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berupa dokumentasi dan observasi. Maka dideskripsikan sebagai berikut:

Pra siklus dapat di jelaskan hasil selama pelaksanaan, hasil pengamatan tentang kognitif anak yaitu tergolong masih kurang. Hal ini dibuktikan dari pengamatan dengan perolehan nilai 144 dari jumlah peserta didik 10 dengan nilai rata-rata 14,4 (36%) Siklus I Berdasarkan data tindakan pada siklus I diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan nilai rata-rata 24,2% (85,2%). Dengan demikian hasil oservasi kemampuan kognitif anak sudah cukup menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari sebelum tindakan (prasiklus) ke siklus I. Siklus II Berdasarkan data tindakan pada siklus II diperoleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan nilai rata-rata 32.9% (82.45%). Dengan demikian hasil oservasi kemampuan kognitif anak sudah cukup menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, peneliti dapat menjawab dan menyimpulkan. Dalam pembelajaran tentang perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Aulia kecamatan Pontang dengan kegiatan bermain bowling angka sehingga dapat pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa belajar. Dengan melihat proses pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di PAUD Aulia kecamatan Pontang dikategorikan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dalam pembelajaran tentang perkembangan kognitif anak di PAUD Aulia kecamatan Pontang siklus I dan siklus II upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bowling angka di PAUD Aulia Kecamatan Pontang Kabupaten Serang Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa : Permainan bowling angka menjadi media pembelajaran yang disukai oleh anak, pembelajarannya pun menjadi efektif dan lebih bersemangat. Permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 14,4%, menigkat pada siklus I sebesar 24,2%, di tambah lagi adanya peningkatan pada siklus II sebesar 32,9% sehingga pencapaian rata rata kelas mencapai 82,45%. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari hasil rata-rata observasi tentang perkembangan kognitif anak pada pembelajaran sudah mulai ada peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tentang perkembangan kemampuan

kognitif anak dengan menggunakan permainan bowling angka dalam proses pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga dapat dipertahankan di PAUD Aulia Kecamatan Pontang. Dengan cara terus di pelajari dan terus di tingkatkan sesuai dengan perkembangan kognitif anak yang ada di PAUD Aulia untuk menanamkan nilai-nilai kognitif pada anak usia dini setelah di tanamkan maka kognitif anak akan meningkat. Jika program ini tidak berjalan guru akan segera mengambil atau mencari cara lain agar anak tetap tertarik untuk mempelajari nilai-nilai kognitif sesuai dengan perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah Nurul (2015) *"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Bola Bowling Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Ikhlas Karangrejo Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015"* Universitas Nusantara Kediri : Tidak diterbitkan
- Asrori,M, (2003) *Perkembangan Peserta Didik* Wineka Pedia : Malang
- Habsari, N.F (2013) *"Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Pada Anak Kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sragen Tahun Ajaran 2012/2013"* Universitas Muhammadiyah Surakarta : Tidak diterbitkan
- Jakni, (2017) Penelitian Tindakan Kelas (online). Tersedia : <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/model-dan-jenis-jenis-ptk.html> (Desember 2020)
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan (2014) *" Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 "* Tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini : Jakarta
- Khadijah (2016) *Pengembangan Kognitif Anak teori Pengembangannya* Perdana Publising : Medan
- Kholilah Kholis (2020) *"upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan hasta karya dari bahan daur ulang limbah anorganik pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di PAUD Purnama kecamatan Padarincang"* STKIP Situs Banten : tidak diterbitkan
- Megawati (2019) *"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di T K Kemala Bhayangkari Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa"* Universitas Muhammadiyah Makasar : tidak diterbitkan
- Nuryati & Mufrodi, A.M. (2020) *Manajemen Penyelenggaraan Paud* Yayasan Bercode : Serang
- Pudjiati, S,R.R & Masykouri, Alzena, (2011) *Mengasuh Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun* Dirjen Paudni : Jakarta
- Putra, E.W (2014) *"Pengaruh Diskon Terhadap Minat Beli Seta Dampaknya Pada Keputusan Pembelian"* Universitas Brawijaya : Tidak diterbitkan
- Rahayu Mugi (2018) *"Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung"* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung : tidak diterbitkan
- Salma, (2021) Pengertian Observasi dan Jenis-Jenisnya (Online). Tersedia : <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-observasi-dan-jenis-jenisnya/> (18 November 2021)
- Saadiah Nana (2008) *Metodologi Penelitian Pendidikan* PT Rosdakarya : Bandung
- Sartika (2022) *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Iqra Pontang Legon Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang Banten"* STKIP Situs Banten : tidak diterbitkan
- Sujiono, N.Y, dkk (2004) *Metode Pengembangan Kognitif* Universitas Terbuka : Jakarta
- Surya Muhammad (2015) *Strategi Kognitif Dalam Proses Pembelajaran* Alfabeta : Bandung
- Sutanto Teguh (2019) *Buku Pintar Olahraga* Pustaka Baru Press : Yogyakarta

Wulandari Nurul (2016) *“Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar 1-5 Kelompok A TK Pertiwi Pacekulon Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016”* Universitas Nusantara PGRI Kediri : tidak diterbitkan

Yuliani, Nuraini Sujiono (2009) *Metode Pengembangan Kognitif* Universitas Terbuka : Jakarta