

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TK NEGERI 1 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dela Anggitia**

**06141382025071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TK NEGERI 1 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Dela Anggitia**

**06141382025071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TK NEGERI 1 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Dela Anggitia**

**NIM: 06141382025071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan:**

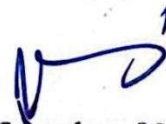
**Koordinator Program Studi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP. 198906212019032017**

**Pembimbing Skripsi**




**Dra. Hasmalena, M.Pd**


**NIP. 195905261984032001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**NIP. 195901011986032001**



**PENGARUH PERMAINAN BOWLING TERHADAP  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TK NEGERI 1 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh:**

**Dela Anggitia**

**06141382025071**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 21 Mei 2024**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd. ....**

**2. Anggota : Akbari, M.Pd. ....**

**Palembang, 21 Mei 2024**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**  
**NIP. 198906212019032017**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dela Anggitia

NIM : 06141382025071

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Negeri 1 Sembawa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 21 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Dela Anggitia

06141382025071

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK NEGERI 1 SEMBAWA” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan Skripsi ini, Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd serta tidak lupa terima kasih juga kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik, Mahyumi Rantina, M.Pd, Febriyanti, M.Pd, Taruni Suningsih, M.Pd, Akbari, M.Pd, Rina Rahayu Siregar, S.Pd, M.Psi, Dara Zulaiha, M.Pd, Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd. Serta ucapan terima kasih kepada admin Program Studi PG-PAUD, Riansih, S.Pd dan Tesi Faizah, S.T atas kemudahan dan bantuannya pada pengurusan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Palembang, 21 Mei 2024

Penulis

Dela Anggitia

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil'alamin Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan Rahmat-Nya lah saya dapat menyelesaikan Skripsi ini .Shalawat serta salam tak lupa selalu dihaturkan kepada nabi besar Muhammad Salallahu'alaihi wassalam. Demikianlah skripsi ini penulis persembahkan kepada orang- orang yang telah terlibat dalam memberikan dukungan dan bantuan penulisan skripsi ini.

- ❖ Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua saya, Papa cinta pertamaku yang begitu banyak mengeluarkan pengorbanan yang begitu hebat dan sangat berarti bagi saya,cinta kasih yang tulus membesarkan penulis sehingga menjadi sarjana muda yang Insya Allah berguna bagi orang lain,
- ❖ Terimakasih Mama bagian hidupku duniaku,wanita yang tidak takut apapun wanita strong terima kasih penulis ucapkan untuk mama, makasih pengorbanan mama sedari penulis bayi hingga sekarang 21 tahun, penerangku disaat terpuruk, terimakasih telah merawat,memfasilitasi,hidup enak,hadiah drem car yang selalu penulis bawa saat menuntut ilmu,banyak kata yang tidak bisa diperjelas satu persatu, semoga kalian sehat selalu mama dan papa tercinta.
- ❖ Terima kasih kepada saudara kandungku kakakku tersayang Ardhi Yusuf Bachtiar, yang sarjana nya sudah 2 kali semoga penulis cepat menyusul, untukmu kata yang paling tepat adalah kamu sempurna, sabar tabah menghadapi adikmu yang narsis,eksis,cerewet,manja dan terimakasih hadiah ulang tahun yang telah diberi sehingga penulis menjadi sangat semangat menyelesaikan perkuliahan ini tepat waktu, yes I did.
- ❖ Dosen pembimbingku yang terhormat, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu atas bimbingan, perhatian, dan kesabaran yang selama ini telah ibu berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Koordinator Program Studi PG PAUD Ibu Dr Windi Dwi Andika M.Pd yang telah memberikan kemudahan, dukungan dan arahan dalam pelaksanaan skripsi ini.

- ❖ Seluruh dosen PG-PAUD, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra, Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dra, Rukiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, ibu Taruni Suningsih, M.Pd, ibu Lia Ayu Pagarwati, M.Pd, ibu Rina Rahayu Siregar M.Psi, Ibu Dara Z. M.Pd, dan Bapak Akbari, M.Pd yang selama ini telah membimbingku. Terima kasih telah sabar mendidik dan memberi ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di FKIP PG-PAUD Universitas Sriwijaya.
- ❖ Terima kasih kepada bude pakde yang lain tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, makasih doa dukungan untuk penulis yang selalu kalian ucapkan saat kita berpapasan.
- ❖ Terima kasih kepada sepupuku canda tawa kalian hahaha, walaupun penulis yang paling bungsu paling aktif, tetapi masih bisa akrab, pira, mas bong, mas arif, oca, wahyu, mbk fitri, makasih support nya.
- ❖ Terimakasih para sahabatku geng yang kita bangun sejak pramuka SMA tempat curhat penulis, tempat berbagi canda tawa, keluh kesah dunia, cepon, idoy, noyok, ayu.
- ❖ Terimakasih sahabatku dikampus Annisya Dwi Safitri, Methiara Ulfa Idrus, sahabat penulis menghabiskan waktu sepulang kuliah yang selalu ayokk kalau kemana aja, semoga kita bisa meraih mimpi ini menjadi independent woman yeaahh hahaa.
- ❖ Terimakasih teman masa kecilku Attira Tasya, Rindu Naqqiyah, Dieva, Salwa, kita hebat bisa meraih mimpi disaat kita masih unyu unyu cepat sekali ya waktu berlalu, makasih telah memberi pelajaran hidup selama kita hidup.
- ❖ Kepala Sekolah, Guru-guru serta anak-anak Tk Negeri 1 Sembawa yang sudah berpartisipasi dalam pengambilan data.
- ❖ Almamater Kebanggaan dan Kampus tercintaku Universitas Sriwijaya.
- ❖ Kepada seluruh keluarga PG-PAUD Angkatan 2020
- ❖ Untuk diriku Princess terimakasih banyak tetap ceria, senyum, happy, smart



**MOTTO**

*“If you want something done, ask a woman”*

*Sembawa city, 2024*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	3
1.4.2 Manfaat Praktis .....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Kemampuan Kognitif.....	5
2.1.1 Pengertian Aspek Kognitif.....	5
2.1.2 Faktor Penunjang Perkembangan Kognitif .....	6
2.1.3 Karakteristik Kemampuan Kognitif.....	8
2.1.4 Tahap Perkembangan Kognitif .....	11
2.2 Hakikat Permainan .....	15
2.2.1 Pengertian Permainan.....	15
2.2.2 Pengertian Permainan <i>Bowling</i> .....	16
2.2.3 Langkah- Langkah Permainan <i>Bowling</i> .....	17
2.2.4 Manfaat Permainan <i>Bowling</i> .....	18
2.3 Hakikat Anak Usia Dini .....	19

2.3.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	19
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	20
2.5 Kerangka Berpikir .....	26
2.6 Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III.....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode penelitian .....	28
3.2 Desain Penelitian .....	28
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.4 Populasi dan Sampel .....	29
3.4.1 Populasi .....	29
3.4.2 Sampel.....	29
3.5 Variabel penelitian .....	29
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel .....	30
3.6.1. Definisi Konseptual.....	30
3.6.2. Definisi Operasional.....	30
3.7. Prosedur Penelitian.....	30
3.7.1 Tahap Persiapan .....	30
3.7.2 Tahap Pelaksanaan .....	31
3.7.3 Tahap Analisis Data .....	31
3.8. Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.9. Instrumen Penelitian.....	33
3.10 Pengujian Persyaratan Analisis .....	33
3.10.1 Uji Validitas .....	33
3.10.2 Uji Reliabilitas Instrumen .....	34
3.11 Teknik Analisis Data .....	34
3.12. Uji Normalitas .....	35
3.13 Uji Hipotesis.....	36
<b>BAB IV .....</b>	<b>37</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	37

4.2.1 Deskripsi Data Akhir Penelitian.....	47
4.3 Pengujian Persyaratan Analisis .....	48
4.3.1 Uji Validitas .....	48
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	49
4.4 Analisis Data Akhir .....	50
4.4.1 Uji Normalitas .....	50
4.4.2 Uji Hipotesis.....	52
4.5 Pembahasan .....	53
<b>BAB V.....</b>	<b>57</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Kemampuan Kognitif.....	8
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 3. 1 Desain penelitian One Shot Case Study.....	28
Tabel 3. 2 Pedoman Lembar Observasi Cheklist.....	32
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Obserasi Kemampuan Kognitif.....	33
Tabel 3. 4 Konversi Nilai Sesuai Dengan Kriterion.....	35
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas 1 Instrumen.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Realibilitas Instrumen.....	50
Tabel 4. 5 Pengujian Normalitas Data Chi-Kuadrat.....	50
Tabel 4. 6 Pengujian Normalitas Uji Normalitas Data Chi-Kuadrat.....	51

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 4. 1 Diagram batang berdasarkan distribusi frekuensi .....	48
Gambar 4. 2 Kurva Uji Normalitas .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen .....	64
Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi .....	67
Lampiran 3 Rubrik Penilaian .....	68
Lampiran 4 Lembar Indikator .....	70
Lampiran 5 Rekapitulasi Lembar Pengamatan .....	76
Lampiran 6 Uji Normalitas .....	77
Lampiran 7 Tabel Chi Kuadrat .....	81
Lampiran 8 Uji Hipotesis .....	82
Lampiran 9 Tabel Distribusi t .....	84
Lampiran 10 Hasil Uji Valliditas dan Reliabilitas .....	85
Lampiran 11 Tabel Nilai r Product Moment .....	87
Lampiran 12 Dokumentasi .....	88
Lampiran 13 Usul Judul .....	92
Lampiran 14 SK Pembimbing .....	93
Lampiran 15 SK Penelitian .....	95
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian .....	96
Lampiran 17 SK Validator .....	98
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian TK .....	100
Lampiran 19 Kartu Bimbingan .....	101
Lampiran 20 Bukti Upload Jurnal .....	103
Lampiran 21 Bukti Cek Plagiarisme .....	104
Lampiran 22 SK Pengecekan Similarity .....	105

## ABSTRAK

Kemampuan kognitif merupakan perkembangan anak dalam berpikir, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Tk Negeri 1 Sembawa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain pre-eksperimen bentuk penelitian one-shot case study. Teknik pengambil sampel menggunakan teknik purposive sampling yang berjumlah 16 anak. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Sembawa. Hal ini dibuktikan dari hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , diterima  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 3,78 sedangkan harga  $t_{tabel}$  1,75. Sehingga dinyatakan ada pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Sembawa.

*Keywords: Kemampuan kognitif, Permainan, Bowling, Anak usia dini*

## ABSTRACT

*Cognitive ability is a child's development in thinking. The aim of this research is to find out whether there is an influence of bowling on the cognitive abilities of group B children at kindergarten 1 Sembawa. The research method used is a quantitative approach with a pre-experimental design experimental method in the form of one-shot case study research. The sampling technique used purposive sampling technique, totaling 16 children. The research results show that there is an influence of bowling on the cognitive abilities of group B children at TK Negeri 1 Sembawa. This is proven by the results of  $t_{count} \geq t_{table}$ ,  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is accepted. Based on the results of the hypothesis test, the  $t_{count}$  is 3.78, while the  $t_{table}$  price is 1.75. So it is stated that there is an influence of bowling on the cognitive abilities of group B children at TK Negeri 1 Sembawa.*

**Keywords:** *Cognitive Abilities, Games, Bowling, Early Childhood*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Susanto (2021:1) Anak usia dini meliputi anak usia 0 sampai 6 tahun. Setiap anak mempunyai sejumlah potensi untuk mengembangkan karakteristik dan aspek perkembangannya. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian penting dalam pengembangan kepribadian dan kemauan memengaruhi perkembangan anak pada masa yang akan datang. Untuk memaksimalkan tahap perkembangan anak maka dibentuklah instansi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun dan dilakukan melalui pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Komang, 2022).

Menurut (Suryana, 2021) memenuhi kebutuhan pertumbuhan adalah tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) dan perkembangan anak dapat juga memberikan pengalaman belajar yang membantu anak dalam bersosialisasi, yaitu berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. PAUD juga bertujuan untuk membangun kepribadian anak dan melihat aspek apa yang dikembangkan atau adakah tahap perkembangan pendidikan. Setelah proses dari tahap pendidikan tersebut selesai, satu tujuan pendidikan ditetapkan dan memberikan pengalaman yang tercapai untuk anak. Berikut ini perkembangan anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosi, dan seni. Perkembangan kognitif adalah aspek pengembangan yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua selama pembelajaran (Lestari, 2020).

Dalam standar capaian perkembangan anak (STPPA) untuk usia lima hingga enam tahun, aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kognitif adalah permainan simbolik, yaitu bermain simbolik merupakan satu jenis bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan. Kemampuan kognitif sangat penting untuk perkembangan anak dan

masa depannya karena kognisi melibatkan proses mental yang mendasari pemahaman, pemecahan masalah, pembelajaran, dan pengambilan keputusan. Kemampuan kognitif yang baik memungkinkan anak untuk mengasah keterampilan intelektual, meningkatkan daya ingat, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dengan lebih baik. Ini juga membantu dalam pembentukan kemampuan akademis yang kuat serta keterampilan hidup yang penting untuk sukses di masa depan, baik dalam pendidikan, karier, maupun kehidupan sosial. Kemampuan kognitif diperlukan untuk memecahkan masalah di hampir setiap aspek kehidupan. Maka kemampuan kognitif menjadi salah satu motivasi masyarakat untuk menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Suryawan, 2021).

Permasalahan yang peneliti temukan di TK saat ini anak sulit berpikir untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru dilihat dalam kegiatan membedakan konsep warna anak masih bingung, Sebagian anak bisa tetapi ada anak yang masih kesulitan. Peneliti mencoba mengajak anak untuk membandingkan benda sesuai urutan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya, ternyata kegiatan ini masih ditemukan anak yang kesulitan, permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media alat pembelajaran edukatif di lingkungan sekolah untuk mendukung proses kegiatan belajar terhadap kemampuan kognitif.

Bermain adalah aktivitas yang paling disukai oleh setiap orang, terutama bagi anak. Alat permainan yang edukatif dan metode bermain yang menyenangkan dapat membantu anak berinteraksi dengan lingkungannya dan memecahkan masalah dalam kehidupan (Aslindah, 2020:7). Permasalahan yang telah ditemukan di Tk tersebut mendorong peneliti untuk memberikan solusi salah satunya dengan permainan yang diterapkan yaitu, permainan bowling. Permainan tersebut dirancang untuk anak pada masa usia dini dan disesuaikan agar sesuai dengan kemampuan anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Anak-anak bermain secara mandiri tetapi dengan bimbingan guru, memberikan pengalaman bermain dengan menggunakan bowling yang menggunakan kemampuan kognitif mereka.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dini (2022) dengan judul "Pemanfaatan Permainan Bowling Dalam Mengembangkan Kognitif

Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung", hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan bowling dalam pengembangan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun telah terlaksana secara maksimal sama dengan tahapan seperti persiapan, pelaksanaan dan penutupan. Hasil observasi ini menghasilkan beberapa hal, antara lain: permainan yang mudah dimainkan anak bowling yang membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi; Bowling dimainkan sambil berdiri dan banyak menggunakan gerakan tangan, kaki, dan daya pikir.

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian mengkaji masalah dan memberikan pembaharuan tentang seberapa besar "**Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri 1 Sembawa**".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak melalui permainan *bowling* pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Sembawa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Sembawa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat dua manfaat penelitian dilakukan, yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat dengan meningkatkan pengetahuan dan wawasan mahasiswa sebagai calon pendidik anak usia dini.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam bidang Pendidikan.

b. Peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti bagaimana pengaruh permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Tk Negeri 1 Sembawa.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

e. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi dan membantu guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrina, I., & Ranika, S. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di RA Ummul Qura Stabat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Alifia Afifah, T., Hafifah, S., Uzlifah, D., Humairoh, U., Annisa Burairoh, S., & Deni Widjayatri, R. (n.d.). *Pemanfaatan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Pada Masa Pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat*.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Aslindah, A. (2020). *APE: Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif* (1st ed.). Kaaffah Learning Center.
- Azis, A. D., Kamaluddin, K., & Khotimah, K. (2021). Pengembangan Metode Permainan Dan Lagu Di Paud/Tk Rinjani Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Abdi Mas TPB Unram*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/ampb.v3i1.66>
- Babullah, R., Nugraha, M. S. (2023). Pengaruh Perkembangan Kognitif Terhadap Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Pelita Jaya Kota Sukabumi. *Pendidikan Indonesia*, 1(3), 89–99. <https://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUPI/article/view/72>
- Citra, N., Pradana, P. H., Nabilah, N., & N, A. I. (2022). Pengaruh Permainan Bowling Bergambar Angka Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 136–141. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4103>
- Deswalantri, S. J. N. Y. S. P. (2023). *Pengantar Belajar Dan Pembelajaran Bahasa: Teori dan Praktik* (Nanny Mayasari, Ed.). Get Press Indonesia.

- Fadillah, & Robi'ah. (2021). *Pendidikan Karakter* (I. M. Ariful, Ed.; Pertama). CV Agrapana Media.
- Fatmawati, F. (2020). Penerapan Permainan Sentra Persiapan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Inklusi di RA Ar- Rafif Sleman Yogyakarta. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 165–178.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *KIDDO: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 2(1), 27–39.
- Haerudin, D. A. (2022). Anak PAUD Berkarakter Menurut Teori Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 78–83. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2475>
- Hasmalena, & Yosef, R. (2019). *Bermain dan Permainan: Untuk Anak Usia Dini* (andika,Dia Sari, Ed.; 1st ed., Vol. 1). EDU PUBLISHER.
- Hanafi, I., & Sumitro, A. E. (2019). Perkembangan Kognitif Menurut “Jean Piaget” Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Handrayanti, A., Robert, D., & Desyani, J. (2023). *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan* (L. Rangki & Sukarni, Eds.; 1st ed., Vol. 2). PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA.
- Haq, V. A. (2022). Menguji Validitas dan Reliabilitas pada Mata. *An-Nawa: Jurnal Studi Islam*, 04(01), 11–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.37758/annawa.v4i1.419>
- Hayati, T., & Ratnasih, T. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Angka Melalui Permainan *Bowling* Matematika. *In Gunung Djati Conference Series*, 13, 399–420.

- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Komang Inten Sanjiwani, & Didith Pramunditya Ambara. (2022). Studi Kasus Kesulitan Menulis Awal Pada Anak Kelompok B Di Tk Kencana Kumara Mas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 190–196. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.50859>
- Kurniawan, A., & Ningrum, Reza. A. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini* (N. Ramadhani, Ed.; 1st Ed.). Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Lestari, E. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Deepublish, Ed.; pertama, Vol. 6230213273). Deepublish.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik *problem solving* pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Mahdalena, A., Afifah, S. N., Susari, H. D., & Kunci, K. (2023). *Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun* (Vol. 7, Issue 1).
- Marta, R. (2017). *Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini* (Vol. 1). <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi>
- Masruroh, U., & candra Kusumawati, N. (n.d.). *Permainan Tradisional Boy Boyan (Lempar Kereweng) Membentuk Karakter Keberanian Anak*.
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263.
- Mogelea, B., & Setyaningsih, D. (2023). Edukasi Menabung dalam meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini di TK Tunas Muda IKKT Jati Makmur. *Jurnal Aksara Ilmu Pendidikan NonFormal*, 9(2).

- Nurrilizalia, M., & Nengsih, K. (2022). *Buku Ajar Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Nonformal*. Bening Media Publishing.
- Pasca Sarjana Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, H. (2016). *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*.
- Pendidikan Guru, J., Anak, P., Dini, U., Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (n.d.). *Cahaya Paud Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*.
- Puspa, P., & Jaya, M. P. S. (2023). 'Pengaruh Metode Bermain *Bowling* Aritmatika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Al-Ishlah Rambutan/Banyuasin'. *Urnal Lentera Pedagogi*, 94–98.
- Putri, S. D., & Marlin, L. (2023). Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Idilia Palembang. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 359–371.
- Rahma, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan *Bowling* Botol. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 9(1).
- Riduwan Santoso, T., Munzilah Saefy, U., Hasani, S., Setiana Ardiati, S., & Rahayu, R. (2023). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Kinesthetic Intelligence pada Anak Usia Dini: Permasalahan dan Solusinya. *Universitas Gadjah Mada*, 7(2), 2547–2556. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4506>
- Rukminingsih, & Gunawan, A. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (pertama). Erhaka Utama.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D): Vol. 2(1)* (3rd ed.). ALFABETA.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.



- Suryawan, A., & Endaryanto, A. (2021). Perkembangan Otak dan Kognitif Anak: Peran Penting Sistem Imun pada Usia Dini. *Sari Pediatri*, 23(4), 279. <https://doi.org/10.14238/sp23.4.2021.279-84>
- Susanto, Ahmad., (2021). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (suryani, Ed.; pertama). PT Bumi Aksara.
- Susanto, E. (2021). *Merancang Dan Membuat Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (L. Nisa, Ed.). EDU PUBLISHER.
- Suwarno, tri. (2022). *Pengantar micro teaching* (R. Widyaningrum, Ed.; 1st ed.). Pradina Pustaka.
- Syamsidah. (2019). *45 Permainan Matematika* (1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Veronica, N. (n.d.). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*.
- Warmansyah, J., & Utami, T. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Widyaningsih, A., N. I., & S. W., Nur, I. , & Sastro, W. (2024). Karakteristik Perkembangan Kognitif. *Perkembangan. EDU MANAGE-Journal of STAI Nurul Ilmi Tanjungbalai*, 3(1).
- Wulandari, D., Nelvia, N., & Saputra, D. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Beradaptasi Sosial Siswa Retardasi Mental. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 93–107. <https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.80>