

**PENGARUH PEMAINAN *BOWLING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA  
PALEMBANG**

**Skripsi Oleh :**

**Rahmawati**

**NIM 06111014042**

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

**Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**INDERALAYA**

**2015**

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA  
PALEMBANG**

Skripsi Oleh :

**Rahmawati**

**NIM 06111014042**

**Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Pembimbing 1,**



**Dra. Rukiyah, M.Pd**  
**NIP. 196112251988032001**

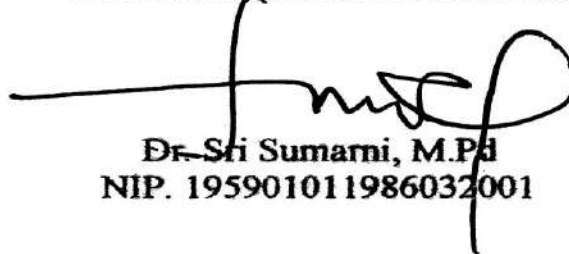
**Pembimbing 2,**



**Dra. Syaifdaningsih, M.Pd**  
**NIP. 195908151986092001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

**Skripsi telah diuji dan Lulus pada :**

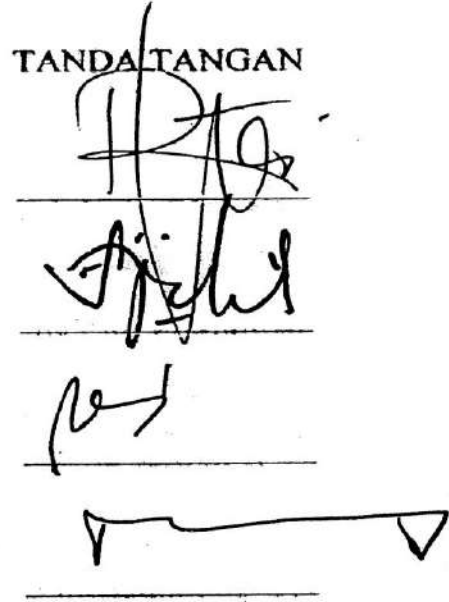
**Hari : Senin**

**Tanggal : 06 Juli 2015**

**TIM PENGUJI**

1. **Ketua : Dra. Rukiyah, M.Pd**
2. **Sekretaris : Dra. Syaifdaningsih, M.Pd**
3. **Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd**
4. **Anggota : Dra. Masitoh, M.Pd**

**TANDA TANGAN**



**Indralaya, 06 Juli 2015**

**Diketahui oleh**

**Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,**



**Dra. Syaifdaningsih, M.Pd**

**NIP.195908151986092001**

## PERNYATAAN

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini :**

**Nama : Rahmawati**

**NIM : 06111014042**

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

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Indralaya,

Yang membuat pernyataan,

Rahmawati

NIM 06111014042

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmawati  
NIM : 06111014042  
Tempat Penelitian : TK Pembina Palembang  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bahwa benar penelitian ini adalah sebagian penelitian dosen. Untuk itu kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Jika dikemudian hari data tersebut tidak benar maka saya bersedia dituntut. Demikianlah pernyataan ini saya buat benar tanpa paksaan dari siapapun juga.

Palembang, 2015  
Yang membuat pernyataan  
Mahasiswa

Rahmawati  
NIM. 06111014042

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

**Skripsi ini Kupersembahkan Kepada :**

- ❖ **Orang tuaku, Ayah Badrie Husin, SE dan Ibu Sri Dahlia yang selalu memanjatkan doa bagi anaknya, memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ **Saudaraku Yulia Eka Lestari, S.S, Muhammad Doddy, SE, Endah Karnita, SE, Muhammad Siddiq yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ **Sahabatku Debby Sundari terima kasih telah memberikan banyak dukungan dalam skripsi ini dan terima kasih atas semua kebaikan yang dilakukan.**
- ❖ **Dosen pembimbing Dra. Rukiyah, M.Pd. dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd. terima kasih telah membimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini.**
- ❖ **Laras, Ajeng, Inak, Bella, Nurul, Indah terima kasih atas kebersamaannya semoga kita sukses di masa yang akan datang.**
- ❖ **Teman-teman seperjuangan PGPAUD Indralaya Angkatan 2011 dan 2012 yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu. Terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.**

**Motto :**

- ❖ **Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow.**
- ❖ **If he can do it, so can i.**
- ❖ **Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri. (Ibu Kartini).**
- ❖ **Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia dalam jihad fisabilah hingga kembali. (HR. Bukhari).**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah mengaruniakan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat beriring salam tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman, yang telah membawa perubahan besar bagi kehidupan umat manusia di dunia ini.

Alhamdulillah, berkat izin dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Palembang”. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik isi maupun penulisannya. Maka dari itu penulis mengharapkan adanya masukan dan kritik yang tentunya bersifat membangun demi terwujudnya hasil yang lebih baik lagi kedepan. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis sendiri maupun kebutuhan ilmu pengetahuan bagi pembaca.

Wassalam,

Penulis



## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwiaya.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Rukiyah, M.Pd. dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Badia Parizade, MBA, selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Prof. Sofendi, M. A, Ph. D., selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Hartono, M. A., selaku pembantu Dekan Bidang Akademik, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Ibu Dr, Sri Sumarni, M.Pd., dan kepada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Serta Petugas Admin Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Bapak Khaidir yang memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah Pembina Palembang yaitu Ibu Reni Syalvida, S.Pd. MM. dan guru kelas Rasiyem, S.Pd. AUD. yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah dapat membalas budi baik kepada segenap pihak yang telah membantu.

Indralaya,                    2015  
Penulis,

Rahmawati

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini .....	5
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	5
2.1.2 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun .....	6
2.1.3 Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini .....	7
2.1.4 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
2.1.5 Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2.2 Sejarah <i>Bowling</i> .....	11
2.2.1 Pengertian <i>Bowling</i> .....	11
2.2.2 Manfaat Permainan <i>Bowling</i> .....	12
2.2.3 Langkah-Langkah Permainan <i>Bowling</i> .....	12
2.3 Hakikat Kemampuan Berhitung Permulaan .....	13
2.3.1 Pengertian Kemampuan .....	13
2.3.2 Pengertian Berhitung .....	14
2.3.3 Indikator Kemampuan Berhitung .....	15
2.3.4 Tujuan Berhitung Permulaan .....	16
2.3.5 Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung Permulaan .....	16
2.3.6 Tahapan Berhitung Permulaan .....	17
2.4 Hakikat Bermain Anak Usia Dini .....	19
2.4.1 Pengertian Bermain .....	19
2.4.2 Karakteristik Bermain Pada Anak Usia Dini .....	20
2.4.3 Prinsip Bermain Anak Usia Dini .....	21
2.4.4 Teori-Teori Permainan .....	21
2.4.5 Manfaat Main Bagi Anak Usia Dini .....	22
2.4.6 Ciri-Ciri Bermain dan Syarat Alat Permainan .....	23
2.5 Perkembangan Kognitif .....	24

2.5.1 Teori Dasar Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ....	25
2.5.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif .....	25
2.5.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .....	26
2.5.4 Klasifikasi Pengembangan Kognitif .....	27
2.6 Kelebihan dan Kekurangan .....	27
2.7 Kerangka Berpikir . .....	28
2.8 Hipotesis .....	29
2.9 Evaluasi .....	29
2.10 Penelitian Relevan .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Metode Penelitian .....	32
3.2 Variabel Penelitian .....	33
3.3 Definisi Operasional Variabel .....	33
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
3.5 Populasi dan Sampel .....	33
3.6 Prosedur Penelitian .....	34
3.7 Agenda Penelitian .....	36
3.8 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.9 Teknik Analisis Data .....	39
3.10 Uji Statistika .....	43
3.10.1 Uji Normalitas .....	43
3.10.2 Uji Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	47
4.2 Deskripsi Data Awal .....	47
4.4 Deskripsi Penilaian Proses .....	49
4.5 Deskripsi Penilaian Produk .....	52
4.6 Deskripsi Data .....	54
4.7 Uji Normalitas .....	55
4.8 Analisis Uji-t .....	57
4.9 Pembahasan .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kriteria Nilai Rapot .....	21
2. Design Penelitian .....	32
3. Interpretasi Reabilitas Butir Soal.....	35
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	37
5. Lembar Observasi Aktivitas Anak .....	38
6. Tabel Konversi Skor .....	39
7. Indikator Penilaian Observasi .....	41
8. Pengujian Normalitas Data .....	44
9. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berhitung Pada Indikator 1 .....	48
10. Distribusi Frekuensi Proses Permainan <i>Bowling</i> .....	50
11. Distribusi Frekuensi Produk Kemampuan Berhitung.....	53
12. Hasil Uji Coba Normalitas .....	55
13. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Distribusi frekuensi rata-rata proses kemampuan berhitung.....	51
2. Distribusi frekuensi rata-rata posttest kemampuan berhitung.....	54
3. Kurva Uji Normalitas.....	56
4. Kegiatan Awal I .....	112
5. Kegiatan Awal II.....	112
6. Kegiatan Awal III .....	112
7. Anak Mengurutkan Bilangan .....	113
8. Anak Menjumlahkan .....	113
9. Anak Mengerjakan LKPD .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. SK Penunjukan Pembimbing.....	70
2. Surat Izin Penelitian dari FKIP .....	71
3. Surat Keterangan dari TK Pembina Palembang .....	72
4. Lembar Validasi Instrumen .....	73
5. Nilai Rapot Indikator I.....	74
6. Nilai Rapot Indikator II .....	76
7. Nilai Rapot Indikator III.....	78
8. Nilai Proses Permainan <i>Bowling</i> .....	80
9. Nilai Produk Kemampuan Berhitung .....	81
10. Nilai Rata-Rata Setelah Perlakuan .....	82
11. Tabel Chi Kuadrat .....	83
12. Tabel Uji-t .....	84
13. Analisis Uji Normalitas .....	85
14. Kartu Bimbingan (Pembimbing 1) .....	87
15. Kartu Bimbingan (Pembimbing 2).....	89
16. RPP Pertemuan I .....	91
17. RPP Pertemuan II .....	98
18. RPP Pertemuan III .....	105
19. Dokumentasi .....	112

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN  
DI TK PEMBINA PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Permainan *Bowling* terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Pembina Palembang”. Jenis penelitian *Pre-eksperimen* dengan desain *one shoot case study*. Tujuan penelitian di kelas B.3 yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan berhitung anak. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas B.3 yang diambil secara *purposive sampling* dengan pertimbangan kemampuan anak yang bervariasi serta jumlah anak yang memungkinkan untuk diterapkannya permainan *bowling*. Jumlah sampel berjumlah dari 37 orang anak yang terdiri dari 23 orang anak laki-laki dan 14 orang anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes berbentuk tertulis. Hasil analisis data dalam pembuktian hipotesis adalah *one sample t test* diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 13,64 dan  $t_{tabel}$  1,68 dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Dalam hal ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5 -6 tahun di TK Pembina Palembang. Dapat disarankan bahwa permainan *bowling* hendaknya digunakan dalam pembelajaran berhitung permulaan untuk kelas yang lain.

Kata kunci : Permainan *bowling*, kemampuan berhitung permulaan

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini

FKIP UNSRI 2015

Nama : Rahmawati

NIM : 06111014042

Dosen Pembimbing : 1. Dra. Rukiyah, M.Pd.

2. Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini tengah tumbuh dan berkembang; berjalan mengikuti hukum perkembangannya, artinya secara umum manusia berkembang mulai dari janin, bayi, kanak-kanak, remaja, dewasa, dan tua; yang kecepatan perkembangannya berbeda-beda, mulai dari cepat, stabil, melambat, dan berhenti. Semakin tinggi usianya semakin banyak kemampuan yang didapat anak. Perkembangan anak usia dini berjalan cepat, bahkan lebih cepat dari usia sesudahnya; berkaitan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf (neuron). Sejak dalam kandungan, sel-sel saraf tersebut berkembang mengikuti pengalaman anak, semakin banyak pengalaman yang diperoleh anak semakin banyak muncul cabang neuron tumbuh sehingga semakin besar potensi anak serta semakin siap seorang anak memasuki dunia yang baru baginya. Masnipal (2013:79-80)

Kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) semata, tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya, anak yang cerdas bukan hanya yang otaknya berkembang cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain. Kecerdasan pada aspek-aspek yang lain ini ditentukan oleh tingkat pencapaian tumbuh kembang pada semua aspek anak. Aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan ras beragama. Suyadi. (2010:79)

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.



Kemampuan yang penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Berhitung permulaan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Munandar dikutip oleh Susanto (2011:97).

Seseorang yang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang telah dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ialah potensi seseorang yang merupakan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Susanto (2011:97).

Hasil observasi peneliti di Taman Kanak-Kanak Pembina Palembang ditemukan anak yang mengalami masalah dalam memahami konsep berhitung. Pemahaman konsep anak masih sebatas mengingat sehingga ketika anak diminta untuk mengaplikasikan kedalam permainan masih dalam mengalami kesulitan anak cenderung verbalisme. Anak dapat menunjukkan bilangan yang dimaksud tetapi saat dihadapkan dengan benda kongkrit anak tidak dapat menghubungkan antara bilangan yang disebut dengan jumlah benda. yang ditunjuk anak padahal kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk tahapan berhitung selanjutnya. (terlampir hal 73-77).

Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Adanya permainan anak akan menjadi lebih tertarik dan semangat. Dengan metode bermain menjadikan anak berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang akan dihadapi. Karena dengan permainan anak dapat belajar melalui benda-benda konkret, mengenal banyak warna, bentuk dan ukuran sehingga anak belajar berhitung melalui permainan agar lebih menyenangkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut , salah satu cara yang dapat dilakukan melalui permainan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis permainan berupa permainan *bowling*. Hal ini akan bisa memusatkan perhatian

anak untuk belajar. Melalui permainan *bowling* diharapkan anak dapat bermain sambil belajar secara langsung terhadap benda-benda konkrit, sehingga akan menetap lama di dalam ingatan anak (*Long Term Memory*). Berdasarkan pengalaman observasi tersebut penulis merasa perlu melakukan penelitian guna menerapkan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan melalui permainan *bowling* untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan permainan *bowling* yang dilakukan oleh Anjrah Herry Yunanto (2013) di dapat data pada siklus pertama menunjukkan 53% kemampuan kognitif anak melalui permainan *bowling* aritmatika, pada siklus kedua 70% dan ketiga 92% hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan *bowling*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian serta permasalahan rendahnya kemampuan berhitung permulaan dengan judul **“Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Palembang”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Palembang?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Permainan *Bowling* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian dengan menggunakan permainan *bowling* dapat menambah pengalaman belajar yang baru bagi anak.

2. Bagi Guru

Diharapkan permainan *bowling* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan.

3. Bagi Penulis

Memberikan pengetahuan kepada peneliti dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan *bowling*.

4. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yaitu meningkatkan mutu disekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Arianti. 2013. Pengaruh Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SD Wonotirto Bulu Temang. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga. Dgilib.uin-suka.ac.id. diakses tanggal 23 April 2015
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Chilampikunnel, Mani. 2010. *A manual for parents, teacher, and principles on early childhood education*. Xlibris Corporation
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dewi. Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:
- Djaali. 2004. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz
- Fitriana. Eke. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Bermain Boling Di Paud Harapan Ibu Desa Bandar Agung Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu. Repository. Unib.ac.id. Diakses tanggal 30 April 2015
- Ginanjjar, Atmasubrata. 2012. *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa
- Herry. Anjrah. 2013. Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Lib.unnes.ac.id. diakses tanggal 30 Mei 2015
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Jatmika, Yusep Nur. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. 2012. Jogjakarta: Diva Press
- Kunandar. 2009 . Guru Profesional KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru.

- Latif Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Komputindo
- Mayesky, Mary. 2008. *Creative Activities For Young Children*. Cengage Learning Publishing
- Mayke. 2003. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo Media
- Mikanda, Rahmani. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Univeritas terbuka
- Nurvita. Fitri. 2013. Pengaruh Permainan Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Karanglor, Wonogiri. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Eprints.ums.ac.id. diakses tanggal 02 Juni 2015
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Solehuddin. 2009. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sovia, Emma. 2015. *Buat Anak Anda Jago Eksakta*. 2015. Yogyakarta. Diva Press
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2011. Jakarta: PT Indeks
- \_\_\_\_\_. *Metode Pengembangan Kognitif*. 2011. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyadi, 2010. *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Wiyani, Novan Ardy. *Format PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media