

**PENGGUNAAN PERMAINAN BOWLING DALAM PENGENALAN
ANGKA TERHADAP ANAK USIA DINI DI RA TADIKA ADNANI**



SKRIPSI

*Ditulis Untuk Persyaratan Penulisan Skripsi Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

OLEH :

SAMHANI SIREGAR

NIM: 19030058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

**PENGGUNAAN PERMAINAN BOWLING DALAM PENGENALAN
ANGKA TERHADAP ANAK USIA DINI DI RATADIKA ADNANI**



SKRIPSI

*Ditulis Untuk Persyaratan Penulisan Skripsi Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink.

Ali Masran Daulay, M.A
NIP. 196101109086031006

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink.

Hanifah Oktarina, M.Pd
NIP. 199110312019032020

OLEH :

SAMHANI SIREGAR

NIM: 19030058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama samhani sirega, NIM 19030058 yang berjudul "**Penggunaan permainan Bowling Dalam Pengenalan Angka Terhadap anak usia dini di RA Tadika Adnani**" Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk mengikuti sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

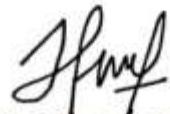
Panyabungan, Agustus 2024

PEMBIMBING I



Ali Masran Daulay, M.A
NIP.196109101986031006

PEMBIMBING II



Hanifa Oktarina, M.Pd
NIP.1991100312019032020

NOTA DINAS

Lamp : 5 (lima) ekp Panyabungan,
Hal : Skripsi Kepada Yth:
a.n. : Samhani Siregar Babak Ketua STAIN MADINA
Di-
Tempat

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi atas nama Samhani Siregar, NIM: 19030058, yang berjudul: "**Penggunaan Permainan Bowling Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani**" Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN MADINA.

Untuk itu dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang *munawasah*, demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama dari bapak kami ucapan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Dosen Pembimbing I



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ali Masrap Daulay".

Ali Masrap Daulay, M.A.
NIP. 196109109086031006

Dosen Pembimbing II



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Hanifah Oktarina".

Hanifah Oktarina, M.Pd.
NIP. 199110312019032020

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Penggunaan Permainan Bowling Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani" a. n Samhani Siregar, NIM. 19030058 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah program sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 26 Agustus 2024.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No.	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Annisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001	Ketua/ Merangkap Penguji I		9/10/2024
2.	Zulpina, M.Pd NIP. 198902012019032017	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		8/10/2024
3.	Kholidah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Penguji III		14/10/2024
4.	Hanifah Oktarina, M.Pd NIP. 19910312019032020	Penguji IV		9/10/2024

Mandailing Natal, September 2024

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samhani Siregar
Nim : 19030058
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat/Tgl Lahir : Batu Mundom, 25 September 2000
Alamat : Sungai Datar, Kec. Dolok, Kab. Paluta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Penggunaan Permainan Bowling Dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani"** adalah benar hasil karya sendiri kecuali kutipan-kutipan yang di ambil dari sumbernya dan saya bertanggung jawab penuh atas semua data yang termuat di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panyabungan, Agustus 2024



Samhani Siregar
NIM. 19030058

MOTTO

**KEGAGALAN ADALAH PELAJARAN BUKAN
AKHIR DARI SEGALANYA**

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah yang maha kuasa, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kerendahan hati, peneliti mempersembahkan keberhasilan studi ini kepada:

1. Ayah dan ibu (bapak mara sahang siregar dan ibu purnama harahap) peneliti yang senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, pengorbanan, serta selalu mendoakan yang terbaik demi keberhasilan anaknya. Terima kasih telah menjadi orang tua yang luar biasa yang selalu memberikan dukungan kepadaku selama Ini.
2. Abang, kakak dan adek serta keluarga besar yang selalu memberikan doa maupun semangat
3. Teman-teman sealmmamater program studi pendidikan islam anak usia dini khususnya Delpita sari barutu, putrid rahmadewi dalimunthe, Ainun mardiah sikumbang, sri novita yanti, mawaddah amini nasution yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
4. Teman-teman sekos yang selalu mendukung dan membantu dalam pembuatan skripsi ini, khususnya yusmiannan rambe, windah nur siregar, wenny elide harahap.
5. Teman-teman mahasiswa STAIN Mandailing Natal jurusan PIAUD angkatang 19
6. Almamater STAIN Mandailing Natal

ABSTRAK

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

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

ABSTRACT

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

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan yang maha kuasa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang di Ridhoi Allah SWT.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, maka dalam hal ini penulis menyusun Proposal Skripsi yang berjudul: **“PENGGUNAAN PERMAINAN BOWLING UNTUK PENGENALAN ANGKA TERHADAP ANAK USIA DINI DI RA TADIKA ADNANI”**

Menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, dan penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan, dukungan, nasihat dan motivasi kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. selaku Ketua STAIN Mandailing Natal.
2. Ibu Kholidah Nur, S.Ag, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, an telah memberikan iin dan persetujuan terhadap judul skripsi yang penulis ajukan dan selalu memberikan motivasi agar tidak lengah dalam mengerjakan skripsi
3. Ibu sartika Dewi Harahap, M. Hum, selaku Sekretaris Program Studi pendidikan islam anak usia dini, yang selalu memberikan motivasi dan dorongan selama perkuliahan hingga pada tahap skripsi
4. Bapak Ali Masran Daulay, M.A selaku dosen pembibing I yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam meyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu hanifah oktarina,M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini selesai.
6. Teristimewa ayah dan ibu mara sahang siregar dan purnama harahap Terima kasih untuk kasih sayang yang sangat luar biasa, doa, dukungan, bimbingan, biaya serta untuk semua kebahagiaan yang diberikan kepada peneliti selama ini
7. Seluruh dosen STAIN Mandailing Natal yang telah banyak membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti.
8. Ketua ayasan dan kepala sekolah RA Tadika Adnani yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di kelar zubeir bin awwam.
9. Guru kelas RA Tadika Adnani yang telah membantu untuk melaksanakan penelitian di kelas zubeir bin awwam.
10. Peserta didik kelas zubeir bin awwam yang dijadikan penulis factor pendukung dalam penelitian skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa piaud dan khususna sahabat-sahabat saya yang memberikan dukungan dukungan dan berjuang sama pada proses pendidikan hingga pada tahap akhir skripsi.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik. Namun, sebagai manusia biasa yang memiliki keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat menerima masukan berupa saran serta kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Panyabungan, Agustus 2024



Samhani Siregar

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUIAN	1
A. Latar BelakangMasalah	1
B. RumusanMasalah.....	5
C. TujuanPenelitian.....	5
D. ManfaatPenelitian.....	6
E. PenjelasaniIstilah	6
F. SistematikaPembahasan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Permainan Bowling Angka.....	9
1. PengertianBermain	9
2. Manfaat permainan bowling.....	9
3. Kelebihan dan kekurangan permainan bowling	11
4. Keuntungan permainan bowling	12
5. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.....	14
6. Pengenalan angka untuk anak	15
B. KajianPenelitian Yang Relevan.....	17
C. Kerangka berfikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. JenisPenelitian	20
B. LokasidanwaktuPenelitian.....	20
C. Sumber Data penelitian	21
D. TeknikPengumpulan Data	21
E. Analisis Data	22
F. TeknikKeabsahan Data.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	25
A. Temuan Umum.....	25
1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Tadika Adnani	25

2. Visi dan Misi RA Tadika Adnani.....	26
3. Mars Adnani.....	27
4. Proses Belajar dan Pembelajaran	27
5. Kondisi dan Data Guru di RA Tadika Adnani	27
6. Kondisi Siswa Ra Tadika Adnani	29
7. Kondisi Lokasi RA Tadika Adnani	29
8. Keadaan Sarana Pra Sarana.....	30
B. TemuanKhusus.....	32
C. Pembahasan Hasil Penelitian	44
1. Anak mampu mengenali angka	44
2. Anak mampu mengucapkan angka dengan jelas	44
3. anak mampu mencocokkan lambang bilangan/angka.....	44
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, pada masa ini sedang mengalami proses pertumbuhan perkembangan yang luar biasa anak memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain orangtua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

Melalui permainan bowling maka peneliti dan guru dapat bekerja sama untuk dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan menggali pengetahuannya serta anak juga dapat menggali berbagai macam benda dan warna yang ada dari media bowling tersebut dan memenuhi prinsip kekonkritan dalam belajar sebagai prinsip pendidikan anak usia dini.

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

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

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

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

Bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak.Bermain dapat memberikan konteks dimana anak-anak mencapai pembelajaran yang mendalam memaulai integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, spiritual dan dapat memberi mereka kesempatan untuk berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan. Ketika bermain anak-anak akan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum

pernah ia temukan contohnya saat anak bermain pasir anak akan belajar tentang tekstur pasir dan belajar membuat berbagai macam bentuk dari pasir. Dengan demikian secara tidak lansung anak sudah belajar tentang banyak hal yang dapat memberikan dampak baik bagi perkembangan mereka, di samping mendapatkan kesenangan saat bermain mereka juga mendapatkan pengetahuan baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya.

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

Pemahaman terhadap angka pada masa anak-anak awal yaitu umur 5-6 tahun (kelompok B) berfokus pada menghitung angka 0-9. Pemahaman terhadap angka memiliki lima prinsip berhitung yaitu prinsip 1 untuk 1, prinsip urutan yang tetap, prinsip urutan yang tidak relevan (menghitung acak), prinsip kardinalitas (jumlah total benda) dan prinsip abstrak. Usaha yang dilakukan untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung(Khan 2016).

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

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

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

menghafal bentuk lambang bilangan angka 0-9 yang sudah tertulis di bola dan kartu angka.

Pada sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, kebanyakan anak-anak kelompok B belum bisa membedakan lambang bilangan yang bentuknya hampir sama, dan cara penyampaian yang kurang menarik dan monoton akan membuat anak cepat bosan dan malas untuk belajar bilangan. Akibatnya anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya, bahkan anak akan kesulitan berhitung dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. Dan terdapat beberapa anak yang belum bisa menghitung 0-9 secara urut dengan benar dan dalam mengenalkan simbol bilangan angka 0-9 guru menggunakan permainan bowling angka untuk meningkatkan pengenalan angka terhadap anak. Berdasarkan temuan masalah disebut peneliti mengambil judul.

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

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan permainan bowling untuk meningkatkan pengenalan angka terhadap anak usia dini di RA Tadika Adnani?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan bowling angka dalam mengenal simbol lambang bilangan 0-9.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak ketika menggunakan permainan bowling angkat

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini diharapkan agar guru dapat termotivasi untuk menciptakan permainan edukatif yang dapat menunjang pembelajaran anak terkait pengenalan bilangan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan peneliti serta mampu mengembangkan permainan edukatif yang lebih menarik lagi.

c. Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dokumentasi bagi pihak sekolah yang bersangkutan yakni RA Tadika Adnani terkait penggunaan permainan bowling angka untuk kemampuan kognitif anak.

E. Penjelasan istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul proposal penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan pengertian dari judul di atas dengan harapan agar pembahasan selanjutnya lebih terarah dan diperoleh pemahaman yang lebih jelas.

1. Permainan bowling angka

Permainan bowling angka merupakan permainan yang terinspirasi dari cara bermain olah raga bowling yaitu menggelindingkan bola, dalam permainan bowling angka guru menyusun kartu angka yang dijepitkan pada kotak bowling angka kemudian guru meminta anak-anak memasukkan bola yang sudah bertulisan angka ke dalam lintasan yang sesuai dengan angka yang terdapat di kartu angka.

2. Kemampuan kognitif

Piaget menyatakan bahwa pengalaman dapat membentuk perkembangan kognitif, anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif dengan mengadaptasi dari lingkungan tempat tinggal mereka(Santrock 2011). Piaget membagi tahapan perkembangan menjadi empat bagian salah satunya yaitu tahap pra operasional yang di dalamnya terdapat kemampuan berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol atau representasi mental berupa kata, gambar yang memiliki arti tertentu.Ketika menggunakan permainan bowling angka kemampuan berpikir simbolik yang diterapkan yaitu anak menyebutkan angka, anak menuliskan angka, anak mengurutkan angka, anak mencocokkan angka dan anak hapal bentuk bilangan.

3. Anak Usia Dini.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia(Yuliani 2013).

F. SistematikaPembahasan

Sistematika rencana pembahasan yaitu sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi bab pendahuluan. Pada bab ini, penulis mengungkapkan segala sesuatu yang mana melatarbelakangi penelitian serta acuan-acuan dasar sebagai pijakan berikutnya yang meliputi konsep penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, defenisi istilah, orisinalitas penelitian,dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bagian ini dideskripsikan mengenai kajian pustaka terkait pemikiran pendidikan islam.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yaitu tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi paparan data dan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini diuraikan mengenai jawaban dari masalah penelitian dan menafsirkan temuan penelitian.