

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus juga mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. Alat permainan jenis ini tidak hanya alat permainan produksi pabrik namun dapat berwujud benda apapun sepanjang memenuhi kriteria tersebut. Alat permainan edukatif ini juga merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya yang dimana untuk meningkatkan pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. (Ananyanti Rahmawati, 2014:386-387).

Secara umum alat permainan edukatif adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat permainan edukatif juga merupakan seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran yang mengandung dari konsep yang telah dipelajari. (Yusuf, 2023:109).

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Dalam melaksanakan motivasi kegiatan pembelajaran di PAUD, guru sering memakai alat peraga yang dimana untuk memacu dalam rasa ingin tahu oleh anak. Maka dari itulah penggunaan alat permainan edukatif di PAUD mempunyai 3 tujuan, yaitu:

1) Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran anak diharapkan dapat memperjelas materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Ketika guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning kepada anak hanya secara lisan, maka anak hanya mampu menirukan ucapan tanpa tahu secara nyata warna merah, dan kuning lain sebagainya. Berbeda apabila guru dengan memanfaatkan alat permainan “Lotto Warna” maka anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan, dan mengenali berbagai warna. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak dapat menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna. Anak juga mampu menguasai kemampuan lainnya seperti kemampuan membandingkan berbagai warna yang satu dengan yang lainnya.

- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu guru harus berupaya untuk memotivasi dan minat anak agar tumbuh dengan secara baik. Salah satunya adalah alat permainan edukatif *bowling* yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Dengan berbagai makhluk anak dapat berhitung sesuai dengan berapa jumlah yang didapatkan dari jatuhnya pin. Anak juga dapat bereksperimen dari menyusun kembali pin-pin yang telah terjatuh secara rapi.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak PAUD yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, kapan tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Dalam kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik

akan menumbuhkan perasaan senang pada anak dalam melakukan aktivitas belajarnya jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak-anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan. (Andi Aslindah, 2018:12-14).

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak-anak. Dengan bermain, anak juga bisa belajar memahami peraturan, belajar bekerja sama dengan berbagi. Selain itu kegiatan bermain ini juga dapat digunakan sebagai penilaian perkembangan anak, yaitu seperti kognitif, intelektual, personal- sosial dan sebagainya.

Bermain memiliki manfaat sebagai stimulus dalam perkembangan anak titik proses bermain membuat anak-anak harus menggunakan seluruh inderanya. Misalnya, proses berbicara atau komunikasi saat bermain akan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Proses keseimbangan gerak daya tahan kekuatan, keterampilan dan ketangkasan saat bermain akan memberikan stimulus pada perkembangan motorik, intelektual, dan kognitif.

Perkembangan spiritual, personal-sosial dan kepribadian juga akan terstimulasi ketika anak melakukan kegiatan bermain. Keseimbangan Indera dan kesesuaian perkembangan anak dalam proses bermain memiliki dampak positif dalam kesehatan jasmani, kemampuan nalar, imajinasi, watak dan karakter hingga tujuan pendewasaan diri. Semua hal tersebut akan mempengaruhi watak seorang anak sehingga dapat menentukan arah dalam perjalanan hidupnya.

Alat permainan edukatif sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan pada anak usia dini karena belajar sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang telah disampaikan oleh guru terutama untuk pembelajaran konsep dasar seperti membaca, menulis, berhitung di pendidikan anak usia dini. Setiap anak memiliki tahap perkembangan dan karakteristik yang berbeda-beda tergantung pada usianya. Tahap perkembangan bermain dan alat permainan edukatif tentunya juga disesuaikan dengan tingkatan usia pada anak. (Muhammad Asip dkk, 2023:42-43).

2. Bentuk-Bentuk Permainan

Banyak sekali bentuk-bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak, baik permainan yang dilakukan secara aktif maupun pasif, di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Ketika anak bermain di luar ruangan.²⁸ permainan

yang dilakukan oleh anak cenderung permainan yang aktif, karena ketika berada di luar ruangan akan dapat bebas dalam bergerak dan mengekspresikan perasaan mereka melalui berlari, melompat, meloncat, maupun berguling-guling.

Berbeda dengan ketika anak melakukan permainan di dalam ruangan. Di dalam ruangan permainan yang dilakukan cenderung pada permainan yang pasif karena anak-anak memiliki keterbatasan dalam bergerak. Kegiatan bermain menurut jenisnya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

Bermain aktif banyak dilakukan oleh anak pada masa awal kanak-kanak, sedangkan bermain pasif lebih banyak dilakukan pada masa akhir anak-anak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi maupun minat anak. Permainan aktif yaitu jenis permainan yang dilakukan dengan banyak melibatkan aktifitas tubuh. Permainan aktif ini dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya:

1. Permainan bebas dan spontan, permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan tidak terdapat peraturan selama anak bisa melakukannya
2. Permainan konstruktif, merupakan permainan yang menggunakan berbagai benda dan dapat menghasilkan suatu karya. Permainan konstruktif ini berguna untuk meningkatkan kreativitas, seni dan daya pikir anak (Naili Rohmah 2016:3)

3. Permainan khayal atau bermain peran, permainan yang dilakukan dengan pemberian atribut tertentu pada suatu benda, situasi dan tokoh yang mereka pilih (Betti Erlina 2019:9)
4. Permainan dengan mengumpulkan benda-benda, anak-anakan mengumpulkan benda-benda yang mereka senangi atau yang merekaminati.
5. Permainan dengan melakukan penjelajahan (ekplorasi), merupakan ketika berada di luar ruangan akan dapat bebas dalam bergerak (Fortanata Linda, dkk 2017:11

Mengekspresikan perasaan mereka melalui berlari, melompat, meloncat, Maupun berguling-guling. Berbeda dengan ketika anak melakukan:

- a) Permainan di dalam ruangan yaitu permainan yang dilakukan cenderung pada permainan yang pasif karena anak-anak memiliki keterbatasan dalam bergerak. Kegiatan bermain menurut jenisnya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif banyak dilakukan oleh anak pada masa awal kanak-kanak, sedangkan bermain pasif lebih banyak dilakukan pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi maupun minat anak Permainan aktif yaitu jenis permainan yang dilakukan dengan banyak melibatkan aktifitas tubuh. Permainan aktif ini dibagi

menjadi beberapa bentuk, diantaranya permainan bebas dan spontan, permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan tidak terdapat peraturan selama anak bisa melakukannya.

- b) Permainan konstruktif, merupakan permainan yang menggunakan berbagai benda dan dapat menghasilkan suatu karya. Permainan konstruktif ini berguna untuk meningkatkan kreativitas, seni dan daya pikir anak.
- c) Permainan khayal atau bermain peran, permainan yang dilakukan dengan pemberian atribut tertentu pada suatu benda, situasi dan tokoh yang mereka pilih.
- d) Pin bowling sepuluh pin diatur pada akhir jalur bowling pada awal tiap susunan pin diatur dalam formasi segitiga, dengan ujung segitiga menghadap permainan. ada satu pin dibaris depan, yang merupakan kepala pin, dua pin pada baris kedua, tiga pada baris ketiga, dan empat baris
- e) Pemain bowling sejati, anda harus mengetahui istilah bowling. mengetahui istilah ini akan memudahkan anda dalam memahami peraturan.
- f) Permainan bowling terdiri dari 10 susunan. tiap susunan setara dengan satu giliran untuk

permainan.tujuan permainan adalah menjatuhkan pin sebanyak mungkin dalam satu susunan idenealnya.

3. Permainan Bowling

Permainan *bowling* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan *bowling* modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Adapun modifikasi yang dilakukan adalah pada ukuran bola, ukuran lapangan, dan ukuran pin. umumnya permainan *bowling* memiliki langkah-langkah mendapatkan posisi-keseimbangan dan menggunakan posisi yang konsisten. Dalam penelitian ini kegiatan yang diamati hanyalah cara memegang bola, posisi tubuh, melindungi bola kebawah dan melindungi bola mengenai pin. (Nita, 2016:5).

Pada saat diberikan treatment menggunakan permainan *bowling* modifikasi, peneliti melihat anak terlihat lebih tertarik karena anak merasa bahwa saat ini anak akan bermain. Antusias anak sangat terlihat pada saat peneliti mengenalkan permainan *bowling* modifikasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Purnama S, (2019) pada buku "Alat Permainan Edukatif", bahwa melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif, yaitu perhatian dan konsentrasi anak akan meningkat, anak menjadi kreatif, melatih ingatan anak, dan lain sebagainya. Dari pernyataan tersebut, terbukti bahwa pada saat *bowling* anak terlihat kurang tertarik dengan membilang atau menyebutkan urutan

benda karena alat yang digunakan tidak menarik untuk anak, akan tetapi pada saat diberikan treatment menggunakan permainan *bowling* modifikasi anak terlihat sangat antusias. (Aulia dkk, 2023:133).

ADAPUN CARA PENGGUNNAN ALAT PERMAINAN BOWLING

Permainan ini dilakukan dengan cara bola *bowling* digelindingkan ke pin yang berjumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga. Dengan demikian benar apa yang dikemukakan oleh Susanto (2012) bahwa anak yang sudah mengenal konsep bilangan 1-10 itu dapat membilang, menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit. (Nilamsari, 2018:6).

4. Manfaat Bermain Bowling

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. bahwa permainan bowling memberikan manfaat pada aspek motorik kasar anak

usia 4-5 tahun. Permalinan bowling anak banyak melakukannya gerak-gerak yang menggerakkan otot besarnya, misalnya anak berlari, melompat dan mengayunkan tangannya ketika melempar bola. anak dapat lebih meningkatkan koordinasi antara mata, tangan dan kaki agar dapat menjatuhkan pin-pin yang telah disusun. menyebabkan bahwa dengan permalinan bowling yang telah dimodifikasi, anak usia ini mendapatkan manfaat dalam kemampuan berhitung dan mengenal angka. Permalinan bowling yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal angka secara signifikan, hal ini dapat diartikan bahwa permalinan bowling ini dapat diterapkan pada anak TK khususnya anak TK usia 4-5 tahun untuk mengenal angka 1-10 namun dengan modifikasi yang disesuaikan dengan usia dan karakteristik anak (Sodikin 2017:34)

5. Kemampuan Berhitung

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung juga merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di pakai dalam setiap kehidupan manusia. Menurut Susanto dalam Himmatul (2017: 3). Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka

kemampuan berhitung ini perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai meda dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta di lakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. Berhitung juga memiliki manfaat yang sangat besar, adapun manfaat berhitung awal adalah sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan fungsi otak. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari.
- b. Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi dan daya ingat. Ini dicapai dengan melatih otak kiri dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung.

- c. Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir.
- d. Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan semesta dalam otak kita.
- e. Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu.
- f. Menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung. (Fiska dkk, 2020:75).

6. Strategi pengenalan angka

Mengenalkan angka pada anak usia dini bukan merupakan sebuah pekerjaan yang mudah. seorang guru pendidikan anak usia dini (PALULD) perlu memiliki keterampilan (skill) dan strategi agar kegiatan pengenalan angka dapat diterima oleh anak dengan baik dan menyenangkan. Guru dapat mengintegrasikan pengenalan angka dengan melibatkan anak-anak dalam sebuah permainan, membaca cerita/gambar, pekerjaan proyek, maupun pada pembelajaran seni atau olahraga. Pembelajaran atau memberikan beberapa konteks penting dimana anak-anak Palud dapat terlibat dengan ide-ide matematika atau angka (Tadzkiroh Iral Zulkifli 2020:113)

Perkembangan zaman, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah mulai mempromosikan

penggunaan berbagai alat pada anak-anak, termasuk alat digital. Seorang guru juga perlu untuk memiliki pengetahuan tentang penggunaan alat-alat digital yang dapat menunjang proses pembelajaran, pembelajaran angka lebih lanjut menjelaskan bahwa ada beberapa strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, termasuk pengenalan angka pada anak usia dini. Strategi pertama yang dapat dilakukan adalah melalui permainan (play). Mengingat pentingnya bermain sebagai proses belajar untuk anak-anak, penting bahwa pengenalan angka dapat menggunakan keuletan dari manfaat bermain. Sarimal & Clements mengidentifikasi tiga jenis permainan dimana anak-anak terlibat dengan matematika termasuk angka, yaitu: bermain sensorimotor, bermain simbolis atau berpura-pura, dan permainan dengan aturan. Strategi kedua adalah dengan menggunakan buku bergambar (picturebook). Penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan buku bergambar anak-anak memiliki antusiasme dan memberikan kontribusi pada proses pembelajaran matematika termasuk angka (Alpriyansyah 2018:46)

Buku bergambar pada umumnya mencakup gambar dan juga angka-angka yang menarik minat anak. Strategi ketiga adalah pendekatan proyek (project

work). Istilah “proyek” mengacu pada studi mendalam tentang topik tertentu yang dilakukan oleh anak-anak dalam sebuah kelompok kecil. Permalinan diralncanng untuk membalntul anak-anak dalam membalngun pengallalman yang lebih dalam mengenai hal yang mereka pelajari. Strategi keempat adalah dengan penggunaan alat-alat digital (digital tools) sebagai sarana. Pembelajaran angka melalui alat digital seperti komputer maupun compact disk yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran anak usia dini dapat menimbulkan minat dan motivasi anak dalam belajar angka, disebabkan dalam computer alat-alat digital lainnya ini memiliki tampilan yang menarik dengan suara-suara yang dapat meningkatkan antusiasme anak dalam pembelajaran termasuk pembelajaran anak.

7. Kemampuan Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 tahun

Kemampuan mengenali angka merupakan salah satu hal yang penting untuk dikembangkan pada awal masa sekolah anak (anak usia TK AL). Melatih kemampuan anak akan menjadi bekal pada anak agar memiliki keahlian untuk menerima pembelajaran berhitung pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Muhandar menjelaskan bahwa kemampuan merupakan sebuah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil

dari suatu pembalwaan dan juga latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu hal karena mereka memiliki suatu kemampuan, berdasarkan pandangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu potensi yang dimiliki seseorang dan merupakan balwaan sejak anak lahir (D AL Sandy 2018:3-4)

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menimbulkan kemampuan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak. Hal ini didukung oleh pendapat Rijt et all. Kemampuan berhitung juga yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, agar mampu menyalpkan mental untuk masa depan. Sejalan dengan pendapat Frank menyatakan bahwa mengembangkan kemampuan berhitung. (Hibnal S Rahman 2019:21)

Kemampuan ini dipermatang dengan adanya stimulus, pembiasaan dan latihan-latihan yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya sehingga ia dapat melakukan sesuatu, apabila melihat dari pengertian di atas, maka kemampuan memang telah dimiliki oleh seorang anak sejak dini termasuk kemampuan dalam mengenali angka, ini mengindikasikan bahwa pengenalan

angka sangat perlu untuk diberikan kepada anak sejak anak masih berada pada. Awal masa sekolah (prasekolah) yang tentu saja harus disesuaikan dengan tingkat perkembangannya dan juga usia anak. Sehingga menyatakan bahwa kemampuan mengenai angka pada usia prasekolah (TK B) adalah sebagai berikut:

- a. Mengenali lambang bilangan (angka).
- b. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan (angka).
- c. Memasangkan benda-benda balik berupa gambar maupun benda konkret dengan angka (anak tidak disuruh untuk menulis)
- d. Mengetahui benda yang memiliki jumlah lebih banyak, lebih sedikit dan
- e. jumlahnya sama. Selain dengan hal itu, dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangannya Anak (STPPAL) untuk pengenalan angka anak usia 4-5 tahun termasuk dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik, di mana tingkat perkembangannya.
- f. Membilang banyak benda 1-10.
- g. Mengenali konsep bilangan.
- h. Mengenali lambang bilangan.

8. Peningkatan yang ditemui pada anak dalam permainan bowling

Kegiatan bermain *bowling* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada aspek pemahaman konsep bilangan, keterampilan menjumlahkan, dan pemecahan masalah. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu memberikan pemahaman kepada anak terkait pembelajaran yang akan dilakukan. Guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak kaku kepada anak agar anak merasa senang dan tidak terbebani dengan apa yang dilakukannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Romlah et al., (2016) suasana belajar yang menyenangkan dan tidak kaku dengan cara setiap ditengah pelajaran diselingi lagu-lagu yang memberi semangat seperti “tepuk semangat” kemudian guru memberi permainan yaitu “tembak anak pintar” agar anak tidak merasa bosan.

Adanya penggunaan permainan *bowling* modifikasi sangat baik dan memotivasi serta mendukung kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10, sehingga membuat rasa senang dalam proses pembelajaran anak pun muncul, anak akan lebih bersemangat dalam belajar serta mendukung anak untuk lebih aktif dalam belajar mengenal serta memahami angka dan bilangan yang berdampak kepada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 anak semakin baik. Analisis ini memberi penjelasan bahwa permainan

media *bowling* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di TK Witri 1 Kota Bengkulu dimana permainan adalah salah satu aktivitas menggembarakan dan dengan permainan anak dapat meningkatkan kemahiran serta membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan baik dari nilai norma dan moral agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Permainan *bowling* juga dapat dimainkan oleh anak usia dini namun tetap harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini itu sendiri. Sejalan yang dikemukakan oleh Williams (2013) menyebutkan bahwa permainan *bowling* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak secara bergiliran dengan menggelindingkan bola menggunakan satu tangan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Pertama, berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Mazra berjudul “Penggunaan APE *Bowling* Kaleng untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Mukek Aceh Selatan”. Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang judul tersebut: kemampuan kognitif: menunjukkan bahwa adanya kemampuan anak dalam berfikir logis dan kreatif. Pada skripsi teknik pengumpulan data adalah penelitian eksperimen.

2. Kedua, berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Hayatun Nufus yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif *bowling* angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Tk Cahaya Pekon Gunung Megang Tanggamus”. Berdasarkan penelitian dan Pembahasan tentang judul tersebut : kemampuan mengenal konsep bilangan : menunjukkan bahwa anak dapat sanggup mengetahui sesuatu konsep atau cara yang digunakan untuk mengukur bilangan pada anak yang dikenalkan sambil bermain. Pada skripsi ini teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Ketiga, berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muh. Asraf Naufal yang berjudul “Penerapan metode permainan *bowling* untuk mengembangkan matematika permulaan pada anak usia 5-6 tahun : untuk mengetahui perkembangan matematika permulaan pada anak dan mengembangkan matematika permulaan.

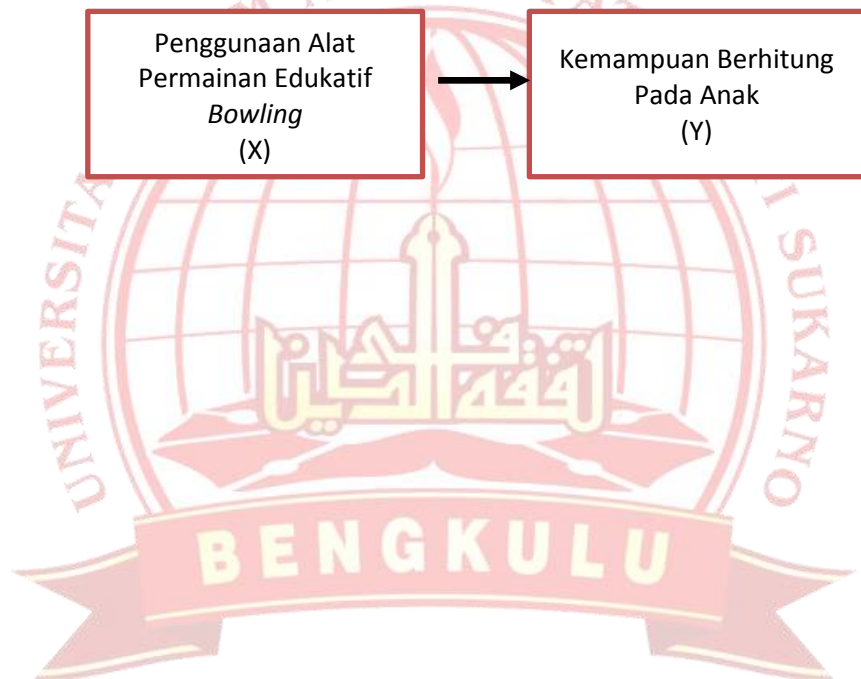
C. Kerangka Berpikir

Anak-anak usia dini cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman bermain yang kongkret. Permainan *bowling* ini mengajak anak untuk mengitung jumlah pin yang jatuh, membandingkan jumlah sebelum dan sesudah, serta berlatih penjumlahan dan pengurangan secara kontekstual.

Dengan memberikan pengalaman berhitung dalam suasana yang menyenangkan, motivasi anak untuk akan belajar meningkat, dan kemampuan berhitung akan semakin berkembang lebih baik.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, penulis membuat skema kerangka berpikir yang akan di tunjukan oleh gambar 1.1 berikut:

Gambar 1.1



D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan alat permainan edukatif *bowling* memungkinkan anak-anak untuk belajar berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan ini, anak-anak dihadapkan pada situasi nyata di mana mereka harus menghitung jumlah pin yang jatuh, menambahkan atau mengurangi jumlah pin, dan mencocokkannya dengan angka yang sesuai. Pembelajaran melalui permainan akan meningkatkan motivasi dan partisipasi anak, sehingga kemampuan berhitung mereka diharapkan dapat berkembang lebih cepat dan efektif.

Alat permainan edukatif *bowling* diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran di TK Witri 1 Kota Bengkulu, maka kemampuan berhitung anak yang meliputi keterampilan mengenal angka, menghitung jumlah benda, serta memahami operasi penjumlahan dan pengurangan akan meningkat secara signifikan dibandingkan dengan sebelum penggunaan alat tersebut.

Hipotesis dalam suatu tindakan adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di TK Witri 1 Kota Bengkulu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan bowling dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di TK Witri 1 Kota Bengkulu.

