

artikel

by Citra P

Submission date: 17-Feb-2022 08:35AM (UTC+0700)

Submission ID: 1764228440

File name: artikel_nabilah_1_3.docx (25.7K)

Word count: 1828

Character count: 11963

PENGARUH PERMAINAN BOWLING BERGAMBAR ANGKA TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nostalgianti Citra P, Pascalian Hadi Pradana, Nabilah, Ade Irma N

prystiananta@gmail.com

Universitas PGRI Argopuro Jember

Abstrak

Riset ini dilakukan untuk melihat adakah pengaruh atau dampak permainan bowling bergambar angka pada keterampilan kognitif anak usia dini di TK Nurus Sa'adah 03 dusun paluombo desa sumpersalak kecamatan ledokombo. Teknik yang menjadi acuan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Populasi dalam riset ini adalah sebanyak 20, Penentuan sampel secara acak dengan teknik pengambilan sampelnya tidak random. Desain riset pra-eksperimental Desain pretest-posttest untuk kelompok. Metode analisis menggunakan regresi sederhana dan jumlah sampel yang digunakan adalah $N = 20$ siswa. Hasil penelitian atau riset ini mengindikasikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil riset ini menunjukkan secara signifikan bahwa ada pengaruh permainan bowling bergambar angka terhadap keterampilan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: Pengaruh permainan bowling bergambar angka terhadap

Abstract

This research is carried out in order to find out whether there is an influence or impact on the number-illustrated bowling game on the cognitive skills of early childhood at Nurus Sa'adah Kindergarten 03 Paluombo hamlet, Sumpersalak village, Ledokombo district. The technique used as a reference in data collection is to use the method of observation (observation) and documentation. The population in this research is as many as 20. Determination of the sample randomly with the sampling technique is not

16
random. Pre-experimental research design Pretest-posttest design for the group. The analysis method uses simple regression and the number of samples used is $N = 20$ students. The results of this research indicate 5 that H_a is accepted and H_0 is rejected. Based on the results of this research, it shows that there is a significant effect of bowling with numbers on the cognitive skills of early childhood.

Keywords: *The effect of the bowling game with numbers on the*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan secara sadar yang dilakukan untuk menciptakan nuansa mengajar dan belajar 4 baik di dalam kelas maupun di luar kelas oleh pendidik dan peserta didik.

11 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan dan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu 25 tumbuh kembang anak baik secara jasmani maupun secara rohani yang dimulai sejak anak lahir 19 sampai dengan usia enam tahun dengan bertujuan untuk mempersiapkan mental anak agar siap untuk menjangkau pendidikan tinggi. 8 Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya, Hadiqotul Luluk, dkk (2018).

Bowling adalah salah satu cara belajar yang paling menarik dan menyenangkan, dan juga menginspirasi anak-anak untuk belajar, bowling tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak karena di dalam bowling terdapat beberapa pin bowling. agar anak nantinya bisa belajar. memahami dan memahami lambang bilangan.

Bowling adalah jenis permainan atau yang sudah dianggap sebagai salah satu jenis cabang olahraga yang mengayun bola kemudian melemparnya dengan tangan menuju sepuluh pin yang disusun membentuk segitiga jika dilihat dari atas. Bermain bowling dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

keterampilan kognitif anak dalam mengenal simbol angka. agar anak berkembang sesuai dengan yang diinginkan, karena pada dasarnya anak suka bermain. Permainan bowling dengan angka merupakan sarana pengajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif secara konstan berinteraksi dengan bidang sekitarnya. Kekuatan perkembangan kognitif sangat bergantung pada kapasitas kecerdasan.

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan berpikir anak. Kemampuan seorang anak dalam memecahkan suatu problematika yang berbeda dengan mengaktifkan cara penyelesaian yang berbeda dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan yang dimiliki setiap anak. Perkembangan kognitif memanifestasikan dirinya dalam perkembangan kemampuan seorang anak untuk merencanakan, mengingat, dan berusaha memecahkan masalah.

2. METODE RISET

2.1 Rancangan Riset

Rancangan riset ini menggunakan *Desain riset pra-eksperimental Desain pretest-posttest untuk kelompok*, karena syarat-syarat sebagai riset eksperimen dari riset ini kurang memadai dan masih bersifat sederhana dan belum menerapkan pola control (pembanding). Dengan begitu hasil perlakuan dapat di ketahui secara akurat, karena dapat menganalogikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan, Sugiyono (2018). Dengan tujuan yaitu untuk melihat bagaimana pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Variabel X adalah pengaruh permainan bowling bergambar angka sedangkan variabel Y adalah keterampilan kognitif anak usia 4-5 tahun, dalam usaha menguji hipotesis yang telah di susun.

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan :

O_1 = Hasil observasi atau pengamatan sebelum perlakuan (pretest)

X = Perlakuan

O₂ = Hasil observasi atau pengamatan setelah perlakuan (posttest)

2.1.1 Populasi

Dalam riset ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelompok A di TK Nurus Sa'adah 03 sebanyak 20 siswa, dengan menggunakan teknik purposive sampling.

2.1.2 Identitas variabel

Variabel X (independen) adalah variabel atau faktor yang melatarbelakangi terjadinya perubahan terhadap variabel Y (dependen). Sedangkan variabel Y (dependen) yaitu variabel yang menjadi akibat atau *output* dari variabel X (independen).

Variabel dalam riset ini meliputi:

1. Variabel X (bebas) yakni Pengaruh Permainan Bowling.
2. Variabel Y (terikat) yakni Perkembangan Kognitif.

2.1.3 Definisi operasional variable

Bowling adalah salah satu cara belajar yang paling menarik dan menyenangkan, dan juga menginspirasi anak-anak untuk belajar, bowling tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak karena di dalam bowling terdapat beberapa pin bowling. agar anak nantinya bisa belajar. memahami dan memahami lambang bilangan..

2.1.4 Instrumen Riset

Instrumen riset merupakan struktur atau alat yang digunakan peneliti untuk memfasilitasi dan meningkatkan hasil lebih baik. Maka dari itu peneliti mengadopsi dan mengaplikasikan beberapa instrument, diantaranya :

1. Lembar Observasi

Maka peneliti menggunakan ceklis yang berupa lembar observasi secara partisipatif yaitu dengan mengamati secara langsung kegiatan proses permainan bowling bergambar angka dari awal sampai akhir kegiatan yang ada di lapangan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Instrumen Riset

Variabel	Tingkat Pencapaian dan Perkembangan	Indikator	Skor
17 terampilan kognitif anak	Memahami konsep bilangan.	Menyebutkan angka 1-10 secara acak.	
	6 Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna dan ukuran.	Mengenal warna bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.	
	Mengetahui konsep banyak dan sedikit.	Membuat urutan benda 1-10 sesuai pin yang jatuh.	
	Mengekspresikan sesuatu berdasarkan pola pikir dan idenya sendiri yang berkaitan dengan pemecahan masalahnya sendiri.	Melakukan kegiatan yang mengindikasikan bahwa anak dapat melempar bola secara terarah.	

Sumber: Peraturan menteri pendidikan tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (no 137, 2014).

2. Dokumentasi

Dokumentasi peneliti menggunakan hp agar lebih mudah untuk mendokumentasikan hasil kegiatan anak yang ada di lapangan yang berupa foto, daftar anak, daftar guru dan profil lembaga.

2.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada riset ini bukanlah tes dalam penilaian dengan lembar observasi, yang seharusnya memberikan informasi data lebih valid dan akurat. Teknik yang

diimplementasikan adalah observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data saat terjadi benturan dengan mengaplikasikan gambar bowling angka pada anak usia dini di kelompok A TK Nurus Sa'adah 03 Dusu Paluombo Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2020-2021.

2.1.6 Analisis Data

Untuk analisis data dalam riset ini yakni, data-data yang di peroleh dari lembar observasi dan dokumentasi mengenai pengaruh permainan bowling bergambar angka terhadap kognitif anak usia dini. Riset ini menggunakan uji normalitas dan rumus regresi sederhana. Teknik regresi ini diadopsi untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan bowling bergambar angka terhadap keterampilan kognitif anak usia dini dengan mengaplikasikan bantuan SPSS versi 22

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan riset ini yakni agar mengetahui adanya pengaruh permainan bowling bergambar angka pada kemampuan yang dimiliki anak usia 4-5 tahun di TK Nurus Sa'adah 03 dusun paluombo desa sumbersalak kecamatan ledokombo tahun ajaran 2020/2021. Dari hasil uji normalitas ditemukan bahwa signifikansi $0,016 > 0,05$ maka kesimpulannya adalah nilai residual berdistribusi normal, jadi data sampel berdistribusi normal dengan nilai signifikansi ($\text{sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Setelah data sampel berdistribusi normal dilakukan olah data yang menggunakan regresi sederhana dengan nilai $\text{sig} 0,002 < 0,005$ maka dari itu bisa disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dengan mengacu pada hasil yang didapatkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ (variabel bebas sangat mempengaruhi variabel terikat secara signifikan). Namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ (variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat). Maka kesimpulannya adalah permainan bowling

bergambar angka berpengaruh terhadap keterampilan kognitif anak usia dini terutama dalam mengenal angka 1-10, menyusun dan mengurutkan angka 1-10 serta dalam mengenal warna bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, serta dapat menyebutkan angka yang ada pin bowling.

4. KESIMPULAN

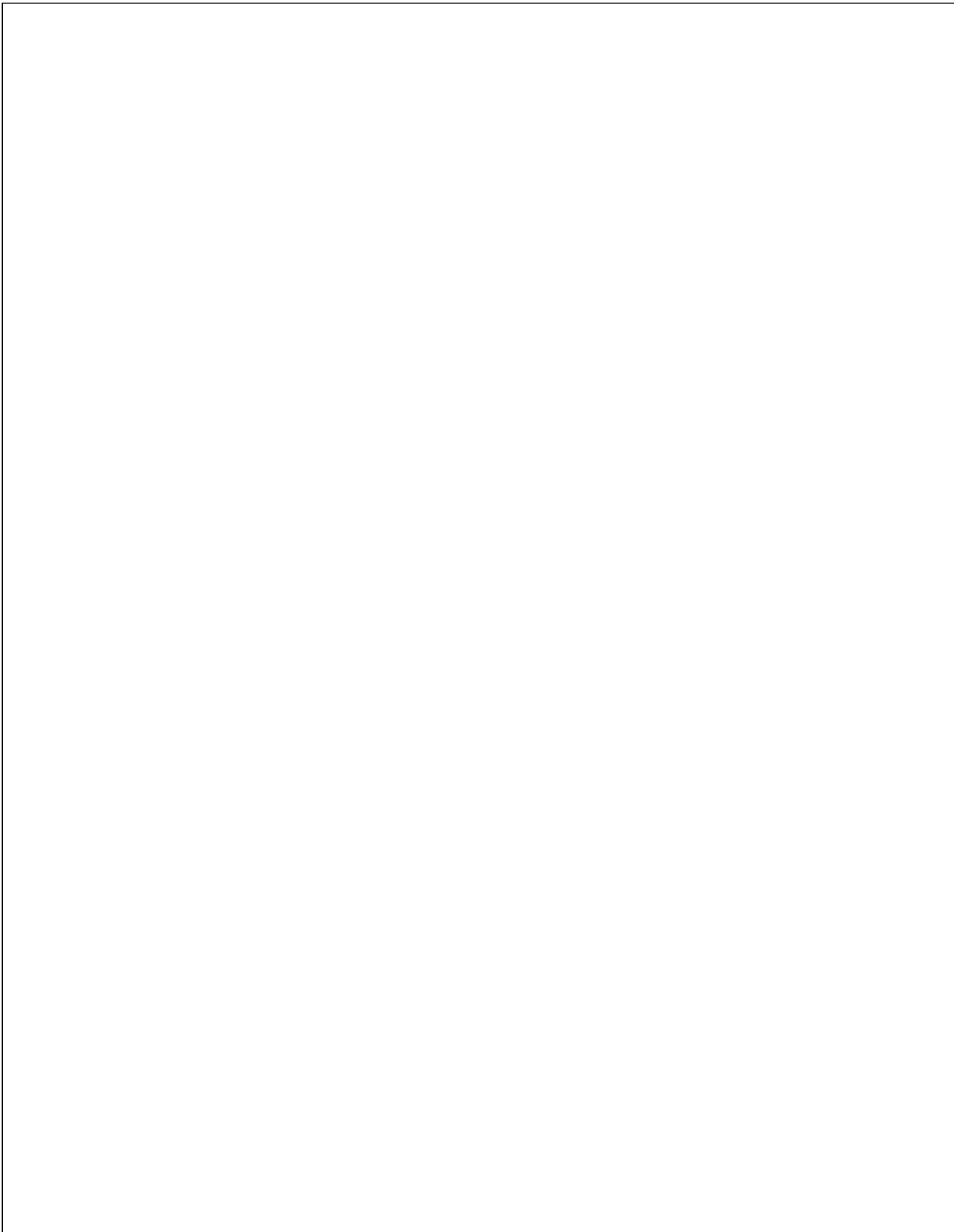
Berdasarkan hasil uji hipotesis regresi sederhana dengan nilai sig $0,002 < 0,005$, dengan nilai signifikansi $< 0,05$ (variabel bebas sangat mempengaruhi variabel terikat secara signifikan). Jika nilai signifikansi $> 0,05$ (variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat).

Dapat dikatakan bahwa permainan bowling berdampak pada keterampilan kognitif anak usia dini, terutama dengan pemahaman angka 1-10, urutan angka 1-10, dan pengenalan warna bahasa Indonesia dan bahasa Inggris., maka secara signifikan bahwa permainan bowling bergambar angka berpengaruh terhadap keterampilan kognitif anak usia dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Eka, Dwi, dkk. 2018. *Pengaruh Permainan Bola Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok A RA Mambaul Huda Kenanten, Puri, Mojokerto*. Jurnal STITNU Al Hikmah.
- Arifin, As'ad, Nuril. 2018. *Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Orientasi dan Mobilitas Pada Siswa Tunanetra di SLB-A TPA Jember*. Desertasi tidak diterbitkan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember.
- Fara, Fiska. 2020. *Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*. Ternate Utara: Cahaya Paud. Ejournal.unkhair.ac.id, (online), (<http://www.ejournal.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2036>), diakses 3 Maret 2021.
- Hikmah, Nida Nur. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bowling Number Terhadap kemampuan Mengenal Konsep Kemampuan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Muslimat NU 63 Wuluhan Jember*. Wuluhan : Desertasi tidak diterbitkan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

- Irmawati, Heni, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A di TK PGRI 63 Semarang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kurniasih, Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Edukasia.
- Lubis, Witri, Khairi. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan di TK Ummi Erni Tahun Ajaran 2018/2019*. Disertasi tidak diterbitkan. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negerin Sumatra Utara Medan.
- Luluk, Hadiqotul, dkk. 2018. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- MM, Syofian, Siregar. 2014. *Metode Riset kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu, Mugi. 2018. *Mengembangkan Keterampilan kognitif Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Geomerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Tidak diterbitkan. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rosley, Marliani. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sodikin, Nonike, Rose, dkk. 2014. *Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A TK PGRI Desa Pruggahan Kulon Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban*. Jurnal Mahasiswa Unesa.
- Sugiyono. 2015. *Metode Riset Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Statistik Untuk Riset*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsu, N.L, Yusuf. 2011. *Perkembangan Peserta Dididik*. Depok: PT Raja Grafindo Persada Depok..
- Utami, Linda, Sekar, dkk. 2019. *Efektifitas pembelajaran multirepresentasi untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa fisika materi gelombang dan optik tahun akademik 2018/2019*. Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika.
- Wirawan. 2016. *Evaluasi Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Yudha, Drs, dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.



artikel

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	2%
2	elearning.ikipjember.ac.id Internet Source	2%
3	core.ac.uk Internet Source	1%
4	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.unram.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
7	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%
8	repository.upi.edu Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%

10	febriyananindita.wordpress.com Internet Source	1 %
11	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.iaincurup.ac.id Internet Source	1 %
13	Nurhadi Nurhadi, Shilfia Alfitry. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Pemberian Motivasi oleh Guru terhadap Hasil Belajar Siswa", PALAPA, 2020 Publication	1 %
14	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.unnes.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
18	www.researchgate.net Internet Source	1 %
19	www.tetaplahberbinar.com Internet Source	1 %
20	zombiedoc.com Internet Source	1 %

21	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
22	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	1 %
23	staffnew.uny.ac.id Internet Source	1 %
24	www.spssindonesia.com Internet Source	1 %
25	www.tabengan.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On