

Pengaruh Metode Bermain Bowling Aritmatika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Az-Zahra

Yeni Astuti¹, Dadan Suryana²

Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Email: yeniastuti356@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah masih ada sebagian anak yang perkembangan kognitifnya masih jauh dari indikator pencapaian perkembangan kognitif yang sesuai dengan usia anak. Terutama pada kegiatan yang dipilih guru dalam mengoptimalkan stimulus untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu peneliti memilih metode bermain bowling aritmatika ini sebagai salah satu upaya kegiatan yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik nonprobability sampling yang secara khusus menggunakan purposive sampling dengan menggunakan metode ex-post-facto guna untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat. Adapun prosedur pengolahan data yang akan dilakukan ialah melalui tahap uji normalitas, linier dan homogen. Setelah dilakukan uji tersebut maka selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan linear sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Az-zahra kecamatan Ranah Batahan yang berjumlah 32 anak. Adapun hasil temuan dari penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra.

Kata kunci: *Bowling Aritmatika, kemampuan kognitif, anak usia dini*

Abstract

The problem in this study is that there are still some children whose cognitive development is still far from the indicators of achieving cognitive development according to the child's age. Especially in the activities chosen by the teacher in optimizing the stimulus to develop children's cognitive abilities. Therefore, the researcher chose this arithmetic bowling method as one of the activities that are expected to develop the cognitive abilities of early childhood. This study aims to determine whether there is an effect of the arithmetic bowling method on developing cognitive abilities of early childhood in Az-zahra Kindergarten. This research is a quantitative research using non-probability sampling technique which specifically uses purposive sampling using the ex-post-facto method in order to determine the cause and effect relationship. The data processing procedure to be carried out is through the normality, linear and homogeneous test stages. After the test was carried out, the data was analyzed using simple linear with a 95% confidence level ($\alpha < 0.05$). The population in this study were all early childhood children in Az-zahra Kindergarten, Ranah Batahan sub-district, totaling 32 children. The findings of this study are that there is an influence of the arithmetic bowling method to develop the cognitive abilities of early childhood in Az-zahra Kindergarten.

Keyword: *Bowling Arithmetic, cognitive ability, early childhood*

PENDAHULUAN

Masalah dalam penelitian ini adalah masih ada sebagian anak yang perkembangan kognitifnya masih jauh dari indikator pencapaian perkembangan kognitif yang sesuai dengan

usia anak. Terutama pada kegiatan yang dipilih guru dalam mengoptimalkan stimulus untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu peneliti memilih metode bermain bowling aritmatika ini sebagai salah satu upaya kegiatan yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra. Untuk memecahkan masalah pada penelitian ini, peneliti memilih metode bermain bowling Aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra.

Hal tersebut dikarenakan dengan bermain bowling aritmatika ini merupakan permainan yang sederhana dan media yang dibutuhkan sangat mudah untuk di cari oleh peneliti. Permainan bowling Aritmatika adalah kegiatan untuk mengeksplorasi, merekayasa, ataupun mengulang melalui olahraga di dalam ruangan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola pada jalur untuk menjatuhkan botol plastik yang disusun secara berderet yang sudah diberi angka dengan warna yang menarik.

Menurut hildebrand (2009) "bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa" sedangkan menurut bettelheim "kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali angka ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dengan realitas luar " (Elizabeth: 2010 dalam Nofita 2020).

Aktivitas bermain dengan menggunakan metode bermain yang menarik dengan beberapa alat yang digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dalam dirinya yang dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan (Aisyah: 2019 dalam Suryana: 2021).

Permainan bowling adalah salah satu olahraga yang paling terkenal tertua si sunia. Bowling merupakan cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata secara otomatis. Permainan bowling aritmatika adalah suatu permainan yang bervariasi. Cara memainkannya ialah dengan menggelindingkan bola plastik dengan tangan yang diarahkan menuju pin yang akan dijatuhkan. Dengan adanya metode bermain bowling aritmatika ini diharapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak bosan. Dengan melakukan kegiatan bermain ini dapat menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini. (Nofita: 2020).

Melalui permainan bowling anak-anak dapat belajar untuk mengenal konsep berhitung, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan pin dan belajar mengatur mata dan tangan. Dari kegiatan ini anak juga akan belajar tentang angka, serta anak juga diminta untuk menyusun pin bowling secara berurutan maka hal tersebut anak juga belajar tentang urutan, angka bahkan bilangan.

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Dikarenakan bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya (Suryana: 2013).

Perkembangan dalam pendidikan anak usia dini dapat didefinisikan sebagai perubahan yang sistematis dan adaptif dalam tubuh dan pikiran berdasarkan urutan dan pola pertumbuhan dan kematangan (jackman: 2009 dalam Suryana: 2014). Pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal akan mempengaruhi kesiapan anak untuk menjalankan pendidikan selanjutnya (Suryana: 2022).

Taman kanak-kanak menjadi lembaga formal yang melayani anak usia 4 sampai 6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan selain memilih kegiatan apa yang akan dilakukan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan sangat diperlukan kepandaian untuk memilih metode yang tepat yang akan dipakai pada saat kegiatan (Suryana: 2013).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik nonprobability sampling yang secara khusus menggunakan purposive sampling dengan menggunakan metode *ex-post-facto* guna untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat. Penelitian kuantitatif ini menggunakan data yang berupa angka ini kemudian dianalisis menggunakan statistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah regresi linier sederhana, dengan bantuan SPSS.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah angket dan lembar observasi. Adapun prosedur pengolahan data yang akan dilakukan ialah melalui tahap uji normalitas, linier dan homogen. Setelah dilakukan uji tersebut maka selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan linear sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha < 0,05$). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Az-zahra kecamatan Ranah Batahan yang berjumlah 32 anak.

Penelitian kuantitatif ini adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka (Agus: 2020).

Hal pertama yang dilakukan adalah menguji kenormalan data, selanjutnya kelinieran dan terakhir homogenitas. Setelah hal tersebut telah diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya. Model persamaan regresi linear sederhana seperti berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel response atau variabel akibat (dependent)

X = Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (independent)

a = konstanta

b = koefisien regresi (kemiringan); besaran response yang di timbulkan oleh predictor.

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan Rumus di bawah ini:

$$a = \frac{(\sum y) \cdot (\sum x^2) - (\sum x) \cdot (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linear sederhana sebagai berikut: terlebih dahulu peneliti harus menentukan tujuan dari melakukan analisis regresi linear sederhana; Identifikasi variabel faktor penyebab dan variabel akibat; Lakukan pengumpulan data; Hitung X^2 , Y^2 , XY dan total dari masing-masingnya; Hitung a dan b berdasarkan rumus di atas; Buatlah model persamaan regresi linear sederhana; Lakukan prediksi atau peramalan terhadap variabel faktor penyebab atau variabel akibat.¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada diri anak karena bermain merupakan kodrat bagi setiap anak. Kegiatan bermain anak itu sangat perlu mendapatkan perhatian serius oleh para pendidik anak usia dini. hal itu dikarenakan bahwa bermain itu memiliki peran penting dalam perkembangan anak seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial dan emosional (Ahmad: 2017).

¹<https://teknikelektronika.com/analisis-regresi-linear-sederhana-simple-linear-regression/>

Menurut hildebrand (2009) “bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa” sedangkan menurut bettelheim “kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali angka ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dengan realitas luar “ (Elizabeth: 2010 dalam Nofita 2020).

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997). Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yaitu keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Kegiatan bermain pada anak-anak, menurut para ahli memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan dinikmati anak atau menggembirakan (*enjoyable*)
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta
5. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, dan tidak senyatanya
6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik
7. Bermain bersifat aktif
8. Bermain bersifat fleksibel

Aktivitas bermain dengan menggunakan metode bermain yang menarik dengan beberapa alat yang digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dalam dirinya yang dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan (Aisyah: 2019 dalam Suryana: 2021).

Martini Jamaris (2006) membagi bermain dalam enam jenis yang salah satunya ialah bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif. Aktifitas bermain yang melibatkan kognitif dalam kegiatan bermain ini berjalan mulai dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana pada kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

Permainan bowling adalah salah satu olahraga yang paling terkenal tertua di dunia. Bowling merupakan cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata secara otomatis. Permainan bowling aritmatika adalah suatu permainan yang bervariasi. Cara memainkannya ialah dengan menggelindingkan bola plastik dengan tangan yang diarahkan menuju pin yang akan dijatuhkan. Dengan adanya metode bermain bowling aritmatika ini diharapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak bosan. Dengan melakukan kegiatan bermain ini dapat menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini. (Nofita: 2020).

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak akan berubah dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus menerus (Fatimah: 2015).

Smilansky (1968) dan Shefatya (1990) teori ini merupakan adaptasi tahap perkembangan permainan kognitif dari piaget dan membagi perkembangan bermain kognitif anak menjadi 4 kategori salah satunya ialah bermain dengan aturan. Bermain dengan aturan adalah kegiatan bermain ada aturan bermainnya seperti halnya dalam menerapkan metode bermain bowling aritmatika. Jenis bermain yang seperti ini dapat mengembangkan koordinasi fisik anak, menghaluskan keterampilan sosial dan berbahasa, serta membangun konsep kerjasama (Rita: 2011).

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah suatu proses dengan berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan juga mempertimbangkan sesuatu (khadijah, 2016). Selain itu juga dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk memecahkan suatu masalah atau menciptakan karya yang dihargai pada kebudayaan. Setiap

anak berbeda dalam perkembangannya ada yang lebih cepat perkembangannya dan ada juga yang lambat perkembangannya. Dan hal tersebut juga terjadi dalam perkembangan kognitif anak, oleh karena itu sangat penting bagi pendidik dan orangtua dalam menentukan kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak usia dini agar perkembangannya sesuai dengan indikator perkembangan yang sesuai dengan usia anak (Suryana: 2022).

Tahap perkembangan kognitif anak sudah baku dan saling berkaitan dalam setiap urutannya. Urutan tahapan tersebut tidak dapat ditukar karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi, terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antar tahap sangat besar, karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi ada kesinambungan dari tahap ke tahap, walaupun ada juga perbedaan yang mencolok. Implikasi perkembangan kognitif dalam pembelajaran yang efektif di taman kanak-kanak (slavin dalam suryana 2013) adalah aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktifitas pembelajaran yang sesuai dan mengandung makna. Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang paling dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Perkembangan kognitif anak mencakup perkembangan kemampuan pengetahuan umum, pengetahuan sains, pengembangan konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep perkembangan bilangan, lambang bilangan dan huruf. Perkembangan kognitif sangat diperlukan dalam mendukung perkembangan-perkembangan lainnya seperti perkembangan bahasa, dan perkembangan kecerdasan lainnya. Selain itu anak juga belajar melalui pengalamannya dengan bentuk ukuran, ruang, angka, dan simbol-simbol angka (Suryana: 2019).

Usia dini merupakan periode yang sangat penting dan dasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode ini disebut juga dengan periode keemasan ataupun sering dikenal dengan istilah *golden age*. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, sedangkan usia TK adalah anak yang berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Batasan usia ini sesuai dengan batasan usia anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun (Suryana: 2021).

Keberhasilan suatu program tergantung bagaimana kita sebagai pendidik atau pengelola menyiapkan program tersebut yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang akan dilaksanakan agar tujuan program tersebut dapat tercapai sesuai dengan harapan (Suryana: 2019).

Taman Kanak-kanak merupakan tingkat pendidikan formal paling awal di Indonesia. Pendidikan untuk anak taman kanak-kanak sangat diharapkan dapat mengembangkan bida ng-bidang pengembangan yang diperkenalkan anak melalui stimulus-stimulus yang diberikan pendidik anak usia dini kepada anak terutama pada pengembangan kognitif anak usia dini (Salma: 2020).

**Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,62590175
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,080
Kolmogorov-Smirnov Z		,515
Asymp. Sig. (2-tailed)		,953

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil normalitas diketahui hasil signifikansi $0,953 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

**Linearitas
ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini * metode bermain bowling aritmatika	Between Groups	(Combined)	87,719	11	7,974	1,011	,471
		Linearity	31,713	1	31,713	4,021	,059
		Deviation from Linearity	56,006	10	5,601	,710	,705
Within Groups			157,750	20	7,888		
Total			245,469	31			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *deviation from linearity* adalah 0,705 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra.

**Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**
metode bermain bowling aritmatika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,671	5	22	,184

Tabel di atas menjelaskan bahwa diketahui nilai sig. Adalah 0,184 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel data pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra adalah sama atau homogen.

**Regresi linier sederhana
Variables Entered/Removed^a**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	metode bermain bowling aritmatika ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

b. All requested variables entered.

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan adalah variabel X (pengaruh metode bermain bowling aritmatika) itu sebagai variabel independent dan Y (mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini) itu sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode enter.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,359 ^a	,129	,100	2,66931

a. Predictors: (Constant), metode bermain bowling aritmatika

b. Dependent Variable: mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

Tabel diatas menjelaskan tentang besarnya nilai korelasi/hubungan/R yaitu 0,359 sehingga dapat dikatakan terdapat hubungan antara variabel X terhadap variabel Y total hubungannya sebesar 0,359. Kemudian dari *output* tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,129 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas X terhadap variabel Y adalah sebesar 12,9%. Yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 12,9%.

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	31,713	1	31,713	4,451	,043 ^b
Residual	213,756	30	7,125		
Total	245,469	31			

a. Dependent Variable: mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

b. Predictors: (Constant), metode bermain bowling aritmatika

Berdasarkan *output* tersebut diketahui fhitung 4,451 sedangkan tingkat signifikansi adalah sebesar 0,043. Karena sig. 0,043 < 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji f dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau dengan kata lain bahwasannya ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini atau dengan kata lain ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	46,256	6,198		7,464	,000
metode bermain bowling aritmatika	-,361	,171	-,359	-2,110	,043

a. Dependent Variable: mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

Adapun *output* pada tabel bagian koefisien diketahui nilai *constant* (a) sebesar 46,256 sedangkan nilai X (b) sebesar -0,361 sehingga persamaan regresi dapat ditulis

$$Y = a + bx$$

$$Y = 46,256 + (-0,361)X$$

Keterangan:

Konstanta sebesar 46,256 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Y adalah sebesar 46,256.

Nilai koefisien regresi X sebesar -0,361 dinyatakan bahwa setiap penambahan nilai X maka nilai Y bertambah sebesar 1%. -0,361 koefisien regresi tersebut bernilai negatif. negatif yang dimaksudkan ialah angkanya ini negatif -0,361 bukan positif 0,361, lebih kecil dari probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, artinya ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra.

KESIMPULAN

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini ditemukan bahwa ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Az-zahra. diketahui fhitung 4,451 sedangkan tingkat signifikansi adalah sebesar 0,043. Karena sig. 0,043 < 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam

uji f dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau dengan kata lain bahwasannya ada pengaruh metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini atau dengan kata lain ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus zaenul fitri, 2020, *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, mixed method, dan research and development*, Jawa Timur: Madani Media
- Ahmad susanto, 2017, *pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*, Jakarta: Bumi Aksara: PT Bumi Aksara
- Dadan suryana, 2013, *pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 19, Nomor 2, https://scholar.google.co.id/citations?view_citation&hl=id&user=XSRbQsIAAAAJ&alert_preview_top_rm=2&citation_for_view=XSRbQsIAAAAJ:roLK4NBRz8UC
- Dadan suryana, 2013, *profesionalisme guru pendidikan anak usia dini berbasis peraturan menteri No. 58 Tahun 2009*, pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume XIII No. 2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/4281/3351>
- Dadan suryana, 2014, *Kurikulum pendidikan anak usia dini berbasis perkembangan anak*, jurnal pesona dasar, volume 1, Nomor. 3, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=XSRbQsIAAAAJ&alert_preview_top_rm=2&citation_for_view=XSRbQsIAAAAJ:LKGwnXOMwfcC
- Dadan suryana, 2017, *pembelajaran tematik terpadu berbasis pendekatan saintifik di taman kanak-kanak*, jurnal pendidikan anak usia dini, volume 11, edisi 1, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/2552/1955>
- Dadan suryana, 2019, *pendidikan anak usia dini : stimulasi dan aspek perkembangan anak*, Jakarta: Prenadamedia group
- Dadan suryana, 2021, *pendidikan anak usia dini: teori dan praktik pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Dadan suryana, dkk, 2019, *penerapan model evaluasi CIPP dalam mengevaluasi program layanan PAUD holistik Integratif*, Jurnal Obsesi: Jurnal PAUD, Volume 3, Issue 2, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/200>
- Dadan suryana, dkk, 2021, *penerapan permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di masa pandemi covid-19*, Vol. 4, No. 2 <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/13102/6950>
- Dadan suryana, dkk, 2022, *bahan ajar matematika berbasis model pembelajaran tematik terhadap kemampuan berhitung anak usia dini*, Jurnal Obsesi, Volume 6, Issue 1, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=XSRbQsIAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&alert_preview_top_rm=2&citation_for_view=XSRbQsIAAAAJ:f2lySw72cVMC
- Dadan suryana, Rahyana hasibuan, 2022, *pengaruh metode eksperimen sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun*, Jurnal Obsesi: Jurnal PAUD, Volume 6, Issue 3, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1735/pdf>
- Fatimah ibda, 2015, *perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget*, Intelegualita, Vol. 3, No. 1 <https://teknikelektronika.com/analisis-regresi-linear-sederhana-simple-linear-regression/>
- Nofita sari, 2020, *penerapan metode bermain bowling aritmatika untuk meningkatkan perkembangan berhitung pendidikan anak usia dini KB Al-hijrah*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi
- Rita kurnia, 2011, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Pekanbaru, Cendikia Insani
- Salma rozana, dkk, 2020, *pengembangan kognitif anak usia dini (teori dan praktik)*, Jawa Barat: Edu publisher