



Analisis Permainan *Bowling* Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Dian Yoga Swasthi¹, I Gede Suryawan², Adinda Rakhmania Putri³

^{1,2}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar,

³UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

E-mail : dianyoga526@gmail.com¹, adindarakhmaniaputri393@gmail.com²

Diterima: 05 April 2024

Direvisi: 09 Mei 2024

Diterbitkan: 31 Mei 2024

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan *bowling* sebagai media stimulasi dalam mendukung aspek perkembangan anak di *First Bridge Montessori School*.

Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami pengaruh permainan *bowling* terhadap perkembangan anak. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak usia 3-6 tahun yang terdaftar di *First Bridge Montessori School*. Pemilihan subjek dilakukan secara acak. Data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul terkait dengan aspek perkembangan anak.

Temuan: Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *bowling* adalah alat yang efektif untuk stimulasi perkembangan anak di berbagai aspek, terutama motorik kasar, sosial, emosional, serta kognitif seperti konsentrasi dan fokus. Aktivitas ini juga mendukung pengembangan kemandirian dan kemampuan mengikuti instruksi.

Implikasi: Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengintegrasikan permainan *bowling* ke dalam kurikulum pendidikan fisik di sekolah-sekolah, khususnya yang menerapkan pendekatan Montessori, sebagai cara untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial anak. Guru dan pendidik dapat dilatih untuk menggunakan permainan *bowling* dan aktivitas fisik serupa sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Kata Kunci: Permainan *Bowling*, Media Stimulasi, Anak Usia Dini.

Abstract

Purpose: This research aims to evaluate the effectiveness of bowling as a medium of stimulation in supporting aspects of children's development at *First Bridge Montessori School*.

Research methods: This research uses a qualitative research design with a case study approach to understand the influence of bowling on children's development. The research subjects consisted of 30 children aged 5-6 years who were enrolled at *First Bridge Montessori School*. Subject selection was carried out randomly. Data were analyzed thematically to identify emerging patterns and themes related to aspects of child development.

Findings: These findings show that bowling is an effective tool for stimulating children's development in various aspects, especially gross motor, social, emotional, and cognitive skills such as concentration and focus. This activity also supports the development of independence and the ability to follow instructions.



Implications: *This research can be used as a basis for integrating bowling into the physical education curriculum in schools, especially those that implement the Montessori approach, as a way to support the development of children's gross motor skills and social skills. Teachers and educators can be trained to use bowling and similar physical activities as fun and interactive learning tools, which can increase student engagement and enrich their learning experience.*

Keywords: *Bowling Games, Stimulation Media, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek vital dalam keberlangsungan hidup manusia, sebab melalui edukasi, individu akan dibimbing untuk menumbuhkembangkan potensi serta kapasitas yang mereka miliki guna mengatasi berbagai tantangan yang akan mereka temui. Proses pembelajaran merupakan salah satu segmen utama dalam edukasi. Berbagai keterampilan yang perlu diperkuat oleh para pelajar terdapat dalam proses pembelajaran ini. Aktivitas ini adalah bagian terpenting dari usaha bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sasaran dari proses pembelajaran ini dicapai melalui aktivitas edukatif yang memicu transformasi perilaku pada pelajar (Sudrajat, 2011)

Selama masa tumbuh kembang, anak-anak menemukan kegembiraan dalam belajar melalui bermain. Aktivitas bermain yang seru dan menarik ini memberikan kebahagiaan dan mengekspresikan kegembiraan mereka. Bermain memiliki peran krusial dalam evolusi psikologis anak, sehingga sangat penting untuk memberikan mereka waktu dan fasilitas untuk bermain. Bagi anak-anak, terutama yang masih kecil, bermain merupakan bentuk pembelajaran. Dunia mereka adalah dunia bermain, di mana mereka memperoleh pelajaran tentang kehidupan sehari-hari. Melalui bermain, orang tua dapat menyelipkan elemen-elemen edukatif.

Pendidik adalah elemen kunci dalam memberikan arahan dan memacu semangat belajar di lingkungan sekolah (Katz dalam Sardiman 2016) menyatakan bahwa pendidik memiliki peran sebagai penghubung, teman yang siap memberi saran-saran bijak. Sebagai motivator, mereka memberikan inspirasi dan dorongan, serta sebagai pembimbing dalam membentuk sikap, perilaku, dan nilai-nilai. Untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, terdapat langkah-langkah yang perlu diambil oleh seorang pendidik.

Diharapkan pendidik mampu memberikan arahan kepada seluruh siswa sehingga mereka dapat mengatasi berbagai tantangan yang mereka temui serta memperkuat semangat belajar di sekolah. Untuk anak-anak usia dini, bermain adalah kebutuhan dasar, sebab bagi mereka, bermain memiliki arti yang setara dengan bekerja atau belajar bagi orang dewasa (Naili Rohmah, 2016). Ini menunjukkan bahwa bermain adalah alat yang efektif untuk mengkonversi potensi yang ada dalam diri anak menjadi beragam keterampilan dan kemampuan yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan.

Menurut Piaget (Holis, 2002), salah satu manfaat esensial dari bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk menyesuaikan diri dengan realitas serta mengadaptasi realitas tersebut ke dalam pengalaman pribadinya. Fungsi lain dari bermain, seperti yang diungkapkan oleh Sofia Hartati (2005:85), adalah sebagai suatu daya yang mempengaruhi perkembangan dan memberikan pengalaman berharga dalam kehidupan seorang anak.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka esensi bermain ini sangat penting dalam proses belajar anak. Lembaga Taman Kanak-kanak First Bridge Montessori School Denpasar menerapkan permainan *bowling* sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi inovasi baru untuk motivasi pembelajaran di sekolah. Kreativitas guru dan lembaga dalam mengembangkan kegiatan bermain perlu diapresiasi. Cara-cara seperti ini selayaknya dikembangkan oleh lembaga tingkat PAUD dan TK untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan disukai anak-anak.

Namun jika permainan tidak diarahkan dan diinstruksikan dengan baik oleh guru, maka proses itu akan menjadi sia-sia. Pengembangan yang dilakukan oleh First Bridge Montessori School Denpasar sangat perlu diteliti untuk mengetahui proses, hasil dan dampak yang diberikan pada stimulasi anak dari permainan *bowling* yang digunakan. Berdasarkan wawancara awal dengan salah satu guru menyampaikan bahwa penyampaian pembelajaran menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sedikit kurang menarik minat anak. Sehingga harus melakukan pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan permainan. Hal ini dilakukan untuk memotivasi anak - anak agar lebih semangat dan antusias saat belajar.

Beberapa metode dan cara sudah dilakukan oleh lembaga untuk meningkatkan kualitas stimulasi yang diperoleh oleh anak. Diantaranya yang sudah dilakukan adalah menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta melalui media video pembelajaran. Menonton video pembelajaran sebagai hiburan anak untuk menambah semangat anak untuk belajar. Metode terbaru yang dikembangkan dan dilakukan adalah metode bermain melalui permainan *Bowling*.

Penelitian Aulia Mahdalena (2021), berjudul "Permainan *Bowling* Botol Mini Untuk Motorik Halus Anak Usia Dini di Tk Kartini Krajan" menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menyatakan bahwa menguraikan bahwa Permainan *bowling* dapat dimainkan oleh anak usia dini dengan menyesuaikan karakteristik anak, dimana dapat meningkatkan kepekaan motorik halus anak. Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan media botol bekas dan adanya pemanfaatan barang - barang bekas yang akan dimodifikasi

yaitu pada permainan *bowling* yang dimana dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini.

Penelitian Evi Anugrah (2022), berjudul "Peranan Permainan *Bowling* Terhadap Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini " menguraikan bahwa permainan *bowling* meningkatkan perkembangan kognitifnya dengan konsentrasi, meningkatkan motorik halus dan motorik kasar anak, meningkatkan gerak koordinasi mata dan tangan, kemampuan mempertahankan posisi tubuh, selain itu anak juga dapat meningkatkan sikap sabar dan sikap kerjasama dengan temannya. Penelitian Darajat Sangkuni, dkk. (2020), berjudul "Penerapan Media Bermain *Bowling* Terhadap Mengenal Konsep Angka Pada Tingkat Tk/ Paud Adetia Tembung" menguraikan bahwa Permainan *bowling* modifikasi merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Permainan *bowling* modifikasi diperuntukkan untuk anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep bilangan.

Penelitian Rahmawati Kurnialita, dkk (2020) berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling* " menguraikan bahwa permainan *bowling* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan permainan ini dapat dimodifikasi menjadi permainan sederhana dengan menggunakan miniatur permainan *bowling* dengan ukuran yang lebih ringan. Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan media botol bekas dan adanya pemanfaatan barang - barang bekas yang akan dimodifikasi yaitu pada permainan *bowling* yang dimana dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini.

Beberapa hasil penelitian menyatakan permainan *bowling* memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan bagi tumbuh kembang anak usia dini. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menjadi sangat penting penelitian ini dilakukan untuk menganalisis proses, hasil dan dampak yang terjadi pada anak di TK First Bridge Montessori School Denpasar. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan yang luas bagi guru dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk menggunakan permainan *bowling* sebagai media untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami pengaruh permainan *bowling* terhadap perkembangan anak. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak usia 3-6 tahun yang terdaftar di *First Bridge Montessori School*, pemilihan subjek dilakukan secara acak.

Menurut Sugiyono (2018), penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berakar pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk mengeksplorasi kondisi objek yang alamiah tanpa menggunakan eksperimen. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, dengan teknik pengumpulan data melalui triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul terkait dengan aspek perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan di *First Bridge Montessori School*, Denpasar Selatan.

TEMUAN

Permainan *bowling* terinspirasi dari olahraga *bowling*, secara umum proses permainannya adalah dengan menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin. Inovasi dan pengembangan *bowling* yang dilakukan di *First Bridge Montessori School*, Denpasar Selatan menginovasi pin *bowling* dengan penambahan lambang angka serta menggunakan bola plastik agar ringan diayunn oleh anak.

Langkah-langkah proses permainannya berdasarkan observasi lapangan dilakukan sebagai berikut : guru menyusun pin dengan angka, guru meminta anak-anak untuk memasukkan bola berangka ke lintasan sesuai dengan angka pada pin yang jatuh. Hal ini dilakukan sebagai metode dalam pengajaran pengenalan lambang angka 1-10 kepada anak.

Melalui pendekatan belajar sambil bermain, guru membantu anak-anak mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari, sejalan dengan teori Piaget bahwa anak-anak belajar melalui praktik dan konsolidasi keterampilan baru saat bermain. Bermain juga merangsang perkembangan kognitif anak, sesuai dengan pandangan Jerome Singer bahwa bermain memberikan cara bagi anak untuk mengoptimalkan stimulasi emosional dari lingkungan sekitarnya.

Penggunaan media pembelajaran dan APE dalam pembelajaran membantu merangsang perkembangan kognitif anak, sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan anak. Penggunaan media dan APE dapat meningkatkan kemampuan memori, perhatian, dan penalaran anak terkait simbol dan bilangan. Guru memilih pendekatan yang dekat dengan anak untuk memudahkan pemahaman, termasuk dalam pemilihan tema kegiatan pembelajaran.

Analisis data primer dari penerapan permainan *bowling* angka terhadap kemampuan anak dalam memasukkan bola berangka ke lintasan sesuai dengan angka pada pin yang jatuh menunjukkan beberapa temuan signifikan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti bernyanyi, tanya jawab, belajar sambil bermain, penggunaan media pembelajaran,

APE, dan pemanfaatan hal-hal yang dekat dengan anak, telah membantu anak-anak dalam mempraktikkan materi lambang angka 1-10. Dengan menggunakan metode belajar sambil bermain, guru membantu anak-anak dalam mengkonsolidasi keterampilan baru, sejalan dengan teori Piaget bahwa anak-anak belajar melalui praktik dan pengalaman. Permainan *bowling* juga memberikan stimulasi yang positif terhadap perkembangan kognitif anak, sesuai dengan pandangan Jerome Singer bahwa bermain dapat mengoptimalkan stimulasi emosional anak.

Beberapa temuan dan analisis dari permainan *bowling* memunculkan beragam stimulasi pada aspek tumbuh kembang anak. Aspek-aspek tersebut secara bersamaan terstimulasi dalam proses permainan *bowling*. Berikut ini akan diuraikan hasil analisis beberapa aspek yang terstimulasi dari media permainan *bowling* di *First Bridge Montessori School*, Denpasar Selatan.

1. Perkembangan Motorik Kasar

Aspek utama yang terstimulasi dari media permainan ini adalah aspek motorik kasar. Secara kasat mata dapat diamati dan dianalisis gerak anak dalam mengayunkan bola dengan tumpuan 1 kaki menjadi stimulasi pada motorik kasar anak. Anak belajar mempertahankan keseimbangan badannya dalam melempar bola. Anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar, termasuk kekuatan otot, koordinasi tangan-mata, dan keseimbangan. Permainan *bowling* ini memberi stimulasi yang signifikan pada anak-anak untuk berlatih gerakan melempar dan mengarahkan bola, yang memperkuat otot-otot lengan, punggung, dan kaki. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan *bowling* menunjukkan peningkatan kekuatan otot yang signifikan. Misalnya, saat anak-anak mengangkat dan melempar bola *bowling*, mereka menggunakan otot-otot lengan dan bahu mereka. Meskipun bola di inovasi dengan bola plastik namun bagi anak PAUD hal ini memerlukan kekuatan otot untuk dapat mengangkat dan melemparkannya. Latihan ini secara bertahap membangun kekuatan otot, yang penting tidak hanya untuk aktivitas fisik tetapi juga untuk tugas-tugas sehari-hari seperti membawa tas sekolah atau memanjat tangga.

Koordinasi tangan-mata adalah kemampuan untuk memandu gerakan tangan dengan informasi visual. Pada kegiatan *bowling*, anak-anak memperhatikan posisi pin dan mengarahkan bola dengan tepat untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin. Contohnya, seorang anak yang awalnya kesulitan mengarahkan bola ke tengah lintasan dapat, melalui latihan, belajar menyesuaikan lemparannya berdasarkan apa yang dilihatnya, sehingga meningkatkan koordinasi tangan-matanya. Keseimbangan adalah komponen penting dari motorik kasar yang memungkinkan anak-anak untuk mempertahankan posisi tubuh yang

stabil saat bergerak. Dalam *bowling*, anak-anak belajar bagaimana mempertahankan keseimbangan saat berlari dan melempar bola tanpa jatuh atau tersandung. Salah satu contoh yang terlihat di lapangan seorang anak sering tersandung saat melempar, tetapi dengan waktu dan praktek, ia kemudian belajar bagaimana menyesuaikan berat badannya dan langkahnya untuk tetap stabil.

Selain kekuatan otot, koordinasi tangan-mata, dan keseimbangan, *bowling* juga membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar lainnya seperti kecepatan, ketepatan, dan agilitas. Anak-anak belajar bagaimana mengatur kecepatan lari mereka ke garis lempar dan menggunakan ketepatan saat melempar bola untuk mencapai hasil yang diinginkan. Beberapa contoh lain yang ditemukan berdasarkan observasi lapangan adalah peningkatan kemampuan anak untuk menyesuaikan kecepatan lemparan mereka agar sesuai dengan jarak pin.

Permainan *bowling* juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengintegrasikan informasi sensorik dari lingkungan sekitar mereka. Mereka harus memproses suara pin yang jatuh, sensasi berat bola di tangan mereka, dan visual dari lintasan *bowling*. Pada hal ini anak-anak belajar untuk mengabaikan gangguan seperti suara keras atau aktivitas di jalur sebelah dan fokus pada jalur mereka sendiri dan target mereka. Melalui permainan *bowling* yang menyenangkan namun menantang ini, anak-anak di *First Bridge Montessori School* dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar yang penting untuk pertumbuhan fisik dan kognitif mereka.

2. Keterampilan Sosial dan Emosional

Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan *bowling* menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial dan emosional. Mereka belajar untuk menunggu giliran, berbagi kegembiraan saat berhasil menjatuhkan pin, dan mengelola kekecewaan saat gagal. Interaksi ini mendukung pengembangan empati dan kerjasama.

Anak-anak juga dapat belajar pentingnya menunggu giliran. Ini mengajarkan kesabaran dan menghormati hak orang lain untuk berpartisipasi. Salah satu contoh yang terlihat dalam observasi adalah seorang anak pada awalnya tidak sabar dan ingin melempar bola segera, tetapi dengan bimbingan dari guru dan pengamatan teman-temannya, anak tersebut belajar untuk menunggu gilirannya dengan tenang. *Bowling* adalah permainan yang menyenangkan dan sering kali anak-anak akan berbagi kegembiraan saat mereka atau teman mereka berhasil menjatuhkan pin. Ini memperkuat ikatan sosial dan mendukung pengembangan empati. Salah satu contoh yang terlihat dalam observasi anak-anak dapat

saling bertepuk tangan atau memberikan *high-five* sebagai tanda dukungan dan kegembiraan bersama.

Proses permainan *bowling* sudah tentu tidak selalu berhasil menjatuhkan pin dan hal itu dapat menimbulkan kekecewaan bagi anak. Anak-anak belajar untuk mengelola perasaan ini dan tetap positif, sebuah keterampilan emosional penting yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Persoalan yang terjadi saat seorang menangis atau marah saat gagal, tetapi lama-kelamaan belajar untuk mengambil napas dalam-dalam dan mencoba lagi dengan sikap yang lebih baik. Melihat teman-temannya mengalami kesulitan atau keberhasilan dalam permainan *bowling* membantu anak-anak mengembangkan empati. Mereka belajar untuk memahami dan merespon perasaan orang lain. Situasi tersebut dapat di amati saat seorang anak menawarkan kata-kata penghiburan kepada temannya yang gagal atau memberikan saran untuk membantu mereka meningkatkan permainannya.

Meskipun *bowling* sering kali dilihat sebagai aktivitas individu, ada aspek kerjasama ketika dimainkan dalam tim atau grup. Anak-anak belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, seperti mencetak skor tertinggi sebagai tim. Anak-anak terlihat mendiskusikan tentang bergantian dengan efektif atau memberikan dorongan kepada anggota tim yang membutuhkannya. Melalui interaksi sosial ini selama permainan *bowling*, anak-anak di *First Bridge Montessori School* mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk pertumbuhan pribadi dan hubungan interpersonal mereka.

3. Konsentrasi dan Fokus

Bowling membutuhkan konsentrasi dan fokus yang baik. Anak-anak belajar untuk memusatkan perhatian pada target dan mengabaikan gangguan, yang dapat bermanfaat dalam situasi pembelajaran lainnya. Anak-anak harus memfokuskan pandangan dan perhatian mereka pada pin di ujung lintasan. Ini mengajarkan mereka bagaimana memusatkan perhatian pada satu tugas atau tujuan pada satu waktu. Fenomena ini banyak terjadi saat anak yang mudah terganggu oleh aktivitas di sekitarnya mulai belajar untuk mengarahkan fokusnya hanya pada pin dan bola yang dipegangnya. Lingkungan *bowling* di sekolah sering kali ramai oleh suara kegembiraan anak-anak. Namun anak-anak yang mendapat giliran belajar untuk mengabaikan gangguan ini dan tetap fokus pada permainannya. *Bowling* juga mengajarkan anak-anak tentang ketekunan, yaitu kemampuan untuk tetap fokus meskipun menghadapi kesulitan atau kegagalan. Misalnya, seorang anak yang gagal menjatuhkan pin beberapa kali berturut-turut akan belajar untuk tidak menyerah dan terus mencoba dengan fokus yang sama.

Anak-anak juga belajar bagaimana beralih antara tugas dengan cepat dan efisien, sebuah keterampilan konsentrasi penting. Dalam konteks *bowling*, ini bisa berarti beralih dari menyaksikan temannya bermain ke bersiap untuk giliran mereka sendiri. Seperti sikap yang ditunjukkan salah satu anak setelah menonton temannya bermain, seorang anak akan segera bersiap ketika tiba gilirannya tanpa kehilangan fokus. Keterampilan konsentrasi dan fokus yang dikembangkan melalui *bowling* dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran lainnya. Anak-anak yang dapat berkonsentrasi saat bermain *bowling* terlihat bahwa mereka juga dapat menerapkan tingkat fokus yang sama saat menyelesaikan tugas sekolah atau saat belajar di kelas. Melalui permainan *bowling*, anak-anak di *First Bridge Montessori School* tidak hanya bersenang-senang tetapi juga mengembangkan keterampilan konsentrasi dan fokus yang akan membantu mereka dalam banyak aspek kehidupan mereka.

4. Penerimaan Instruksi

Anak-anak menjadi lebih baik dalam mengikuti instruksi dari guru mereka. Mereka belajar pentingnya mendengarkan dengan cermat untuk memahami aturan permainan dan teknik yang tepat. Anak-anak diharuskan untuk mendengarkan instruksi dari guru *bowling* dengan cermat. Ini mengajarkan mereka keterampilan mendengarkan aktif, yang penting untuk memahami dan mengikuti arahan dengan benar. *Bowling* memiliki aturan tertentu yang harus dipatuhi, begitu pula *bowling* yang diinovasi sebagai media bermain juga memiliki aturan seperti cara bergiliran atau melempar bola dengan benar. Anak-anak belajar pentingnya memahami aturan ini untuk berpartisipasi dengan sukses dalam permainan. Misalnya, anak-anak akan belajar bahwa melempar bola sebelum giliran mereka dapat mengganggu permainan dan belajar untuk menunggu sinyal dari guru.

Mengikuti instruksi juga melibatkan penerapan teknik yang tepat saat bermain *bowling*. Anak-anak belajar tentang postur tubuh yang benar, cara memegang bola, dan gerakan melempar yang efektif. Pada observasi terlihat ada seorang anak yang awalnya melempar bola dengan cara yang salah tetapi kemudian memperbaikinya setelah mendengarkan saran dari guru. Anak-anak dalam mengikuti instruksi membutuhkan tingkat kedisiplinan tertentu. Mereka harus mampu menahan diri untuk tidak melakukan tindakan impulsif dan mengikuti arahan yang diberikan. Pada saat permainan terdapat seorang anak ingin segera melempar bola akan tetapi dengan aturan main yang diterapkan guru anak belajar untuk menunggu dan melakukan pemanasan yang diinstruksikan terlebih dahulu.

Keterampilan mengikuti instruksi yang dikembangkan melalui *bowling* dapat diterapkan dalam banyak aspek kehidupan lainnya, seperti di sekolah atau saat belajar keterampilan baru. Anak-anak yang baik dalam mengikuti instruksi saat *bowling* cenderung

menjadi lebih baik dalam mengikuti arahan di lingkungan lain. Melalui proses belajar dan bermain *bowling*, anak-anak di *First Bridge Montessori School* menjadi lebih terampil dalam mendengarkan, memahami, dan menerapkan instruksi, yang merupakan keterampilan penting untuk kesuksesan akademis dan pribadi.

5. Kemandirian

Berpartisipasi dalam permainan *bowling*, dapat mengembangkan rasa kemandirian anak-anak. Mereka merasa bangga saat dapat mengambil bola dan melemparnya tanpa bantuan orang dewasa. Anak-anak belajar untuk mengambil inisiatif dengan memilih bola mereka sendiri dan memutuskan kapan harus melempar. Ini mengajarkan mereka untuk menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam pengambilan keputusan. Pada mengamatan lapangan, pada awalnya terlihat seorang anak yang ragu-ragu dalam mengambil bola, setelah beberapa kali bermain anak tersebut mulai menunjukkan keberanian untuk memilih bola yang tepat untuk dirinya sendiri tanpa meminta bantuan. Proses memilih dan mengambil bola yang sesuai dengan ukuran yang tepat adalah langkah pertama menuju kemandirian dalam permainan *bowling*. Anak-anak terlihat bergembira saat mereka dapat melakukan ini sendiri.

Pada saat melempar bola ke arah pin tanpa bantuan adalah pencapaian besar bagi banyak anak-anak. Ini menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi yang diperlukan untuk bermain secara mandiri. Misalnya seorang anak yang awalnya membutuhkan panduan tangan dari guru tetapi kemudian dapat melempar bola dengan teknik yang benar sendirian. Anak-anak juga belajar untuk mengevaluasi lemparan mereka dan membuat penyesuaian yang diperlukan tanpa bimbingan terus-menerus. Ini adalah bagian penting dari menjadi mandiri dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Ini terlihat setelah beberapa lemparan, seorang anak menyadari bahwa perlu mengubah posisi atau kekuatan lemparannya untuk meningkatkan hasilnya.

Rasa kemandirian yang dikembangkan melalui *bowling* dapat membantu anak-anak dalam banyak situasi lain, seperti di sekolah saat mereka harus menyelesaikan tugas tanpa bantuan langsung dari guru. Anak-anak yang merasa mampu bermain *bowling* secara mandiri mungkin juga merasa lebih percaya diri untuk mencoba tugas baru secara mandiri. Melalui permainan *bowling*, anak-anak di *First Bridge Montessori School* tidak hanya menikmati kesenangan bermain tetapi juga membangun rasa kemandirian yang akan membantu mereka dalam semua aspek kehidupan mereka.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan *bowling* adalah media permainan yang efektif untuk memberikan stimulasi perkembangan anak di berbagai aspek,

terutama motorik kasar, sosial, emosional, serta kognitif seperti konsentrasi dan fokus. Aktivitas ini juga mendukung pengembangan kemandirian dan kemampuan mengikuti instruksi.

Meskipun pelaksanaannya sudah berlangsung dengan baik dan menunjukkan temuan-temuan dengan dampak positif dengan anak-anak, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam permainan ini, antara lain: adanya perbedaan kemampuan anak, yang dipengaruhi oleh lingkungan dan faktor genetik. Diperlukan rangsangan yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat menerima pembelajaran dari guru. Perhatian anak sangat penting dalam proses belajar. Kesulitan dalam memindahkan permainan *bowling* karena ukurannya yang besar dan kurangnya tantangan yang dapat menyebabkan kebosanan. Guru perlu memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan serta menggunakan strategi yang dapat membantu anak dalam memahami materi tentang angka.

Pada konteks pengembangan potensi anak, penting bagi guru untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat agar anak dapat mengatasi kesulitan mereka. Latihan rutin dan penggunaan media permainan yang sesuai dapat membantu anak dalam memahami dan mengenal konsep bilangan dengan lebih baik. Melalui pendekatan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan mereka secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

SIMPULAN

Permainan *bowling* terbukti menjadi media stimulasi yang efektif untuk mendukung aspek perkembangan anak di *First Bridge Montessori School*. Melalui media permainan *Bowling* anak-anak memperoleh kesempatan untuk bergerak aktif dan berinteraksi sosial. Permainan *bowling* membantu anak-anak mengembangkan sebagian besar aspek tumbuh kembang yang dimiliki dan tentu akan bermanfaat bagi pertumbuhan mereka secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2012. perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya.
- Inra. (2012). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Edu-Games Bagi Anak Tunagrahita Ringan. Vol.1 No.2. hlm 372.
- Jakarta :Kencana Prenada Media Group. Anjrah Herry Yunanto. 2013. Penerapan Metode Bermain *Bowling* aritmatika. Di akses tanggal 18 Desember 2015. Diambil dari : <http>

- ://lib.unnes.ac.id/18771/1/1601910004.pdf.George S. Morrison. 2012. Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta : PT
- Indeks Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2006. Pengantar Statistika. Jakarta: PT. Bumi Aksara
Isjoni. 2014. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta
- Imam Gunawan. 2014. Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia Mahdalena. (2021:137) dalam peneleitian yang berjudul " Permainan *Bowling* Botol Mini Untuk Motorik Halus Anak Usia Dini di Tk Kartini Krajan"
- Evi Anugrah. (2022) dalam skripsi yang berjudul "Peranan Permainan *Bowling* Terhadap Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini "
- Darajat Sangkuni, dkk. (2020:64) dalam penelitian yang berjudul " Penerapan Media Bermain *Bowling* Terhadap Mengenal Konsep Angka Pada Ditingkat Tk/ Paud Adetia Tembung"
- Rahmawati Kurnialita, dkk dalam skripsi yang berjudul " Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling* "
- Gulo, W. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kaelan, H. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Intberdisipliner. Yogyakarta: Paradigma
- Kiki Ria Mayasari. 2014. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 Di Tk Masjid Syuhada Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Yogyakarta
- Morrison, George S. 2012. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: PT Indeks.
Noor, Juliansyah. 2011. Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sodikin, Pengaruh Permainan *Bowling* Modifikasi terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak (Desa Prunggahan Kulon Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. Surabaya: Program Studi PGPAUD. 2017)h. 34.
- Utiahman Williana. Peran Guru Dalam Penggunaan Media Kartu *Bowling* Pembina Desa Kecamatan Paguat Kabupaten Pohuwato (Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2017), h. 2.
- Leginem, "Upaya Meningkatkan melalui *Bowling* di RA Islamiyah AFD Simalungun", Skripsi (Sumatera Utara Medan: Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fak. Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2017), h.28.
- Anggani, Sudono. Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak-Kanak (Jakarta: Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan, Akademi Jakarta, 1995), h.174

Fitrah Hayati, Sari Mustika, Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan *Bowling* Anak Kelompok A Di PAUD Kasih Ibu Banda Aceh, Vol. III No. 1 2016.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.2. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono 2017. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cetakan Ke 4. Bandung: Alfabeta.