

Pengaruh *Bowling Kaleng* terhadap Motivasi Belajar Anak

Dewi Mike Oktavia¹, Fathor Rozi², Indah Latifah³

^{1, 2, 3} Universitas Nurul Jadid

Email: dewioktavia895@gmail.com

Email: fathorrozi330@gmail.com

Email: indahlatifah855@gmail.com

Journal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [10.32529/glasser.v6i1.1046](https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1046)

Volume : 6

Nomor : 1

Month : 2022

Issue : November-April

Abstract.

Penelitian ini dilakukan atas dasar fenomena yang tampak di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor Kotaanyar Probolinggo, anak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan senam, tapi untuk pelajaran anak kurang bersemangat sehingga kurang fokus dalam pembelajaran, karena sistem atau kurikulum di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah terlalu monoton dan hanya menggunakan media seadanya, misalnya: hanya meniru tulisan di papan tulis, lembar kerja anak atau pemberian tugas rumah. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Bowling Kaleng* terhadap motivasi belajar anak di Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak lor. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Expose Facto. Data populasi diambil dari anak Kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik purposive sampling dan teknik pengumpulan data melalui angket dan tes. Sedangkan Analisis data menggunakan Analisis Product moment dan regresi linier. Hasil penelitian diperoleh dari korelasi product moment nilai thitung sebesar 0,641% dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Maka H_0 di tolak dan H_a di terima dan di peroleh dari uji Simultan (F) dengan nilai $F_{hitung} = 16,775$. F_{tabel} diperoleh nilai = 4,23 dengan taraf signifikan sebesar 5%. Perbandingan keduanya memberikan hasil $F_{hitung} > F_{tabel} = 16,775 > 4,23$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, yang diperoleh dari hasil R Square menunjukkan bahwa kesimpulan penelitian berpengaruh sebesar 41,10% dan sisanya 59,90% dari faktor lain dalam penelitian yang tidak terkaji.

Keywords : Bowling Kaleng, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sebuah proses belajar bagi seseorang dalam kehidupannya yang sejalan dalam aspek kehidupan manusia tersebut dan mempengaruhi perkembangan individu.

Sehingga terbentuklah perwujudan manusia yang dinamis (Diani et al., 2018), karena pendidikan menjadi pondasi utama dalam keberlangsungan hidup seseorang di masa depannya, khususnya pada pendidikan

Raudhatul Athfal yang mana pendidikan bagi anak-anak di usia prasekolah agar anak dapat mengembangkan potensinya dan memperoleh rangsangan intelektual, sosial, dan emosionalnya.

Anak di usia dini rasa ingin tahunya tinggi dan selalu banyak bertanya ini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak sehingga anak tumbuh dan berkembang secara wajar (Ulu-Kalin & Baydar, 2020). Sedemikian pentingnya masa anak di usia dini sehingga disebut *The Golden Age* (usia emas) masa-masa yang tidak akan terulang kembali dan masa yang akan menentukan kualitas manusia (Treggonowati & Kulsum, 2018). Karena di usia lahir sampai usia enam tahun (0-6 tahun), anak merupakan generasi penerus bangsa yang dapat memiliki potensi untuk berkembang dan tumbuh secara optimal (Dan Ninik Yuliani, 2016).

Tujuan pendidikan tersebut akan terlaksana dengan menanamkan pendidikan kepada anak-anak dengan belajar sambil bermain, karena pendidikan menjadi media untuk meningkatkan kecerdasan anak, bahkan dengan kesulitan tertentu anak dituntut belajar (bermain) lebih serius untuk menyelesaikan tugasnya (Sujana, 2019). Belajar (bermain) cara mudah untuk anak menerima segala informasi yang ada. Belajar (bermain) merupakan esensi anak yang dapat menjwai di setiap kegiatan pembelajaran (Nisa, 2012). Bermain pekerjaan masa kanak-kanak yang memberikan kepuasan bagi anak-anak itu sendiri, karena bermain mengasyikkan bagi

meraka yang sangat berarti terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak serta dapat merubah kehidupannya di masa depan (Fiska Fara, Rosita Wondal, 2020). Bermain stimulasi yang sangat tepat bagi anak (Dan Ninik Yuliani, 2016). Dengan bermain sambil belajar anak akan menjadi termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang ada didalam diri manusia yang dapat mendorongnya untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai sesuatu yang hendak diinginkannya (Tentama & Arridha, 2020). Dalam mewujudkannya kedudukan motivasi sangat penting bagi manusia terutama bagi anak (Rusli, 2021). Pentingnya motivasi belajar bagi anak karena sangat mempengaruhi di setiap kegiatan pembelajaran. Anak yang semakin termotivasi maka prestasi belajarnya akan lebih baik diperolehnya (Pratama et al., 2019).

Salah satu media yang memotivasi anak dalam belajar diantaranya melalui bermain *Bowling Kaleng* (Amin, 2012). Dengan bermain *Bowling Kaleng* dapat melatih tumbuh kembang anak terutama dalam aspek fisik motorik dan kecerdasan anak. Bermain dapat menggerakkan anak dengan lebih aktif serata dapat belajar mengenal angka dan menghitung bilangan 1-10 (Nur'iani & Marlina, 2020). Dengan bermain *Bowling Kaleng* anak lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Bermain *Bowling Kaleng* merupakan sebuah olah raga yang menyusun beberapa plastic botol minuman bekas yang membentuk piramida. Bermain *Bowling*

Kaleng juga merupakan kegiatan yang dapat membuat anak menjadi senang yang dapat dilakukan dengan menggelindingkan bola menuju lintasan lurus yang terbuat dari gulungan plastik, ringan dan aman digunakan oleh anak dengan menggerakkan tangan dan mata untuk menjatuhkan pin-pin sebanyak mungkin (Aryani et al., 2015). Pin-pin tersebut terbuat dari susunan plastik botol minuman, lalu dimasukan pasir seperempat bagian kedalam botol tersebut, setiap botol diberikan angka 1-10 (Hayati & Mustika, 2016). Bola tersebut diarahkan pada pin-pin yang tersusun membentuk piramida. Dengan bermain *Bowling Kaleng* anak dapat menghitung, membilang, menyebut dan menunjuk urutan bilangan 1-10, serta anak dapat menghubungkan angka 1-10 dengan benda-benda di sekitarnya (Kamtini & Sandy, 2017), maka dengan bermain akan membuat anak termotivasi dalam belajar.

Motivasi sendiri merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya (Fiska Fara, Rosita Wondal, 2020). Selanjutnya motivasi belajar bisa merubah daya pemikiran seseorang yang terdapat dalam diri anak itu sendiri serta dapat membuat anak mengerjakan hal-hal yang ingin dicapainya, sehingga anak tersebut tetap ingin melakukannya sampai selesai tugas akademiknya (Kadir, 2019).

Sedangkan motivasi belajar yang dapat memicu anak untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar demi kehidupannya dan masa depannya yang lebih baik lagi (Tentama et al., 2019). Bermain sambil belajar akan memberikan respon yang positif bagi anak, anak akan mudah dalam menerima pembelajaran dalam hidupnya. Dengan bermain anak akan termotivasi dan bersemangat dalam belajar dan mencoba untuk hal yang baru dalam hidupnya, karena rasa ingin tahu anak sangat tinggi dan anak suka bereksprimen sesuai dengan keinginannya.

Fenomena yang tampak di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor Kotaanyar Probolinggo anak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan senam, tapi untuk pelajaran anak kurang bersemangat sehingga kurang fokus dalam pembelajaran, karena sistem atau kurikulum di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah terlalu monoton dan hanya menggunakan media seadanya, misalnya: hanya meniru tulisan di papan tulis, lembar kerja anak atau pemberian tugas rumah. Pada tahun ajaran 2020-2021 anak kurang termotivasi sehingga prestasinya sangat menurun.

Dalam mengatasi problematika di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor Kotaanyar Probolinggo tersebut, Para guru bermusyawarah agar anak kembali bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Belajar sambil bermain mejadi dasar

pemikiran guru untuk melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain yang disukai oleh anak, belajar sambil bermain, belajar sambil bergerak berindikasi pada guru menciptakan media bermain seperti *Bowling Kaleng*, dengan bermain *Bowling kaleng* ini dapat melatih fisik motorik anak, kognitif anak, dan sosial emosional anak.

Penelitian sebelumnya melaksanakan penelitian bahwa bermain *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menghitung anak. Salah satunya yang dilaksanakan oleh (Dan Ninik Yuliani, 2016), bahwa pembelajaran bermain *Bowling Kaleng* meningkatkan kemampuan menghitung anak. Rata-rata kemampuan anak dalam menghitung, menambah dan mengurangi bertambah di akhir putaran. Melalui bermain anak belajar menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya dan membuat mereka senang dan nyaman.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Hayati & Mustika, 2016), bahwa setiap pra siklus menunjukkan berkembang sangat baik. Jadi dapat di simpulkan bermain *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Dengan demikian kedua penelitian terdahulu tersebut fokus penelitiannya hanya untuk kemampuan mengenal angka dan menghitung dengan melalui bermain *Bowling Kaleng*. Sedangkan penelitian yang dilaksanakan di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah lebih banyak pembelajaran yang dapat di ajarkan kepada anak sesuai tema pembelajaran sehingga

nantinya mampu meningkatkan motivasi belajar anak di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor Kotaanyar Probolinggo. Selanjutnya lembaga yang diteliti merupakan lembaga pertama yang menggunakan media bowling kaleng tersebut, sedangkan lembaga lain masih monoton kepada media yang sudah lumrah digunakan dilembaga tingkat Raudhatul Athfal, hal ini yang menjadi unik dan merupakan hal kebaruan yang dilakukan dilembaga tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan agar anak di lembaga Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor agar termotivasi dan bersemangat belajar dalam mengenal angka dan menghitung, mengenal huruf alphabet, huruf hijaiyah, mengenal warna, mengenal hewan, mengenal buah-buahan dan sayuran serta mengajarkan anak untuk saling bekerjasama. Dengan bermain *Bowling Kaleng* tersebut anak bisa mengetahui manfaat dari barang bekas yang dapat di jadikan media pembelajaran bagi mereka selain itu anak-anak bisa diajak andil dalam mengumpulkan botol bekas minuman dan menanamkan rasa bersyukur kepada anak-anak atas nikmat yang telah di dapatkannya, terutama dalam pencapaian prestasinya dan meningkatkan kreatifitas anak. Mengingat pentingnya permainan dalam pembelajaran ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Bowling Kaleng* terhadap motivasi belajar anak di Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak lor Kotaanyar

Probolinggo Jawa Timur, maka peneliti berupaya untuk memberikan solusi konkrit dengan bermain *Bowling Kaleng* terhadap meningkatkan motivasi belajar anak. Namun, dalam praktiknya di lapangan, ada banyak kendala yang dihadapi oleh anak dalam permainan tersebut, sehingga mereka perlu mendapat perhatian serius terhadap penggunaan permainan *Bowling Kaleng* yang ada di lembaga.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis Expose Facto yaitu data dikumpulkan atau dilakukan setelah kejadian atau setelah peristiwa, penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Kotaanyar Probolinggo. Populasi dan sampel diambil dalam kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah terdiri 26 anak. Jumlah keseluruhan anak Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah 50 anak terdiri dari 2 kelas. Setiap kelas ada 24 anak kelompok A sedangkan kelompok B 26 anak. Jadi peneliti hanya fokus meneliti 1 kelas yaitu kelompok B 26 anak. Tehnik pengambilan sampel menggunakan tehnik purposive sampling, dari 2 kelas diambil 1 kelas yang menjadi pertimbangan untuk menjadi sampel penelitian dengan jumlah 26 anak kelompok B. Tehnik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Analisis data menggunakan analisa uji personal *Product Moment dan regresi linier*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa pertemuan dengan menggunakan permainan *Bowling Kaleng*, hal ini sebelumnya telah diteliti oleh (R. Dan Ninik Yuliani, 2016) bahwa pembelajaran bermain *Bowling Kaleng* meningkatkan kemampuan menghitung anak. Rata-rata kemampuan anak dalam menghitung, menambah dan mengurangi bertambah di akhir putaran. Melalui bermain anak belajar menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya dan membuat mereka senang dan nyaman. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Hayati & Mustika, 2016), bahwa setiap pra siklus menunjukkan berkembang sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bermain *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Dalam penelitian ada variable bebas (X) yaitu bermain *Bowling Kaleng* dan variable (Y) yaitu Motivasi belajar anak. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan analisis angket yang menggambarkan pengaruh bermain *Bowling Kaleng* terhadap motivasi belajar anak. Penggunaan bermain *Bowling Kaleng* diukur dengan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran. Dari indikator-indikator dapat diperoleh pertanyaan dengan skor 1-4 dari tiap pertanyaan. Pertanyaan dan jawabannya disesuaikan dengan kejadian di lapangan dan kemampuan anak. Data tentang penggunaan bermain *Bowling Kaleng* terhadap motivasi belajar anak kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak lor, Kotaanyar, Probolinggo,

Jawa Timur Tahun ajaran 2020-2021 yang berhasil dikumpulkan dari responden sebanyak 26 anak, secara kuantitatif skor tertinggi 40 dan skor terendah 35.

Perolehan motivasi belajar anak dapat diukur dengan indikator yaitu nilai tes tulis dalam bermain *Bowling Kaleng* pada kelompok B Raudhatul Athfal Nurur Rahmah Sambirampak lor, Kotaanyar, Probolinggo. Dari nilai tersebut dapat diperoleh nilai tertinggi dan terendah. Data tentang motivasi belajar anak pada kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Kotaanyar, Probolinggo yang berhasil dikumpulkan dari responden sebanyak 26 anak, secara kuantitatif bahwa total tertinggi 40 dan total terendah 35.

Hipotesa

Hipotesis secara uji rumus pearson *Product Moment* ini dimaksudkan untuk menguji keberartian bermain *Bowling Kaleng* variable bebas (X) terhadap motivasi belajar anak pada kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor, Kotaanyar, Probolinggo tahun ajaran 2020-2021.

Table 1.0 Pruduct Moment

Correlations			
		Bermain Bowling Kaleng	Motivasi Belajar
Permainan Bowling Kaleng	Pearson Correlation	1	.641**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	26	26
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.641**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	26	26

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari hasil uji rumus pearsonn *Product Moment* untuk variable penggunaan atau

pelaksanaan bermain *Bowling Kaleng* padat nilai dari t hitung sebesar 0,641% dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga H_1 “Ada pengaruh bermain *Bowling Kaleng* terhadap motivasi belajar anak pada kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Sambirampak Lor, Kotaanyar, Probolinggo pada pembelajaran matematika (berhitung, penjumlahan, pengurangan) tahun ajaran 2020-2021”, diterima.

Table 1.1 Simultaneous Test (F)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	27.153	1	27.153	16.775	.000 ^a
	Residual	38.847	24	1.619		
	Total	66.000	25			

a. Predictors: (Constant), bermain *Bowling Kaleng*

b. Dependent Variable: Terhadap Motivasi Anak

Sedangkan table ANOVA diatas dapat dijelaskan bahwa uji simultan variable bermain *Bowling Kaleng* di nyatakan dapat mempengaruhi secara simultan hasil dari uji F. kriteria pengujiannya apabila nilai F value 0,05, sehingga dapat di simpulkan H_0 ditolak.

Uji hipotesis kedua ini dilaksanakan dengan membandingkan antara hasil F hitung dan f table. Pada table ANOVA diatas dapat di peroleh nilai f hitung = 16.775. untuk F tabel menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%, dengan hasil nilai f table = 4,23. Perbandingan keduanya memberikan hasil: f hitung > f table = $16.775 > 4,23$. Demikian bila hasil nilai signifikansinya, hasil pengujian menunjukkan menolak H_0 sehingga mempengaruhi penggunaan atau pelaksanaan bermain *Bowling Kaleng* dalam berpengaruh

motivasi belajar anak. Dari perbandingan antara nilai f hitung dan f table, sehingga hasil pengujian menunjukkan dapat mempengaruhi sifat positif atau berbanding lurus.

Dengan demikian, dalam pembelajaran menggunakan bermain *Bowling Kaleng* dapat berpengaruh motivasi belajar anak sehingga dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal serta membuat anak-anak senang dalam pembelajaran, belajar sambil bermain sehingga memudahkan anak dalam berhitung dan mengenal bilangan angka 1-10.

Table 1.2 Summary Mode

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.641*	.411	.387	1.27226

a. Predictors: Motivasi Belajar

Tabel 1.3 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Bermain Bowling Kaleng	38.0000	1.62481	26
Motivasi Belajar	38.7308	1.34336	26

Table diatas angka R Square adalah 0,41, Standar Error of the Estimate adalah 1.272, perhatikan pada analisis deskriptif statistik bahwa Standar Deviation bermain *Bowling Kaleng* adalah 1.624 yang jauh lebih besar dari standar error, karena standard error of the estimate lebih kecil dari pada Standar Deviation bermain *Bowling Kaleng* maka model Regresi dapat mempengaruhi terhadap motivasi belajar anak.

Kesimpulan dari uji analisis Regresi Linier pengaruh variable X terhadap variable Y.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.641*	.411	.387	1.27226

a. Predictors: motivasi belajar anak

Berdasarkan table model summary dapat di peroleh hasil nilai koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh bermain *Bowling Kaleng* (X) terhadap motivasi belajar anak (Y). sehingga dapat di peroleh hasil nilai R Square sebesar 41,10% yang di hitung dengan menggunakan Program Komputasi SPSS 16.

Maka kesimpulannya bermain *Bowling Kaleng* (X) mempengaruhi terhadap motivasi belajar anak (Y) pada kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Kotaanyar, Probolinggo sebesar 41,10% dan sisanya 59,90% yang dipengaruhi dari faktor lain yang tidak dikaji oleh peneliti dalam penelitiannya. Mempengaruhi dalam hal positif ini bermakna bermain *Bowling Kaleng* semakin meningkatnya terhadap motivasi belajar anak pada kelompok B Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah Kotaanyar, Probolinggo.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bermain *Bowling Kaleng* sangat mempengaruhi terhadap motivasi belajar anak, sehingga para guru di Raudhatul Athfal Qur'ani Nurur Rahmah memiliki pandangan dalam mengoptimalkan dalam pembelajaran menggunakan atau pelaksanaan bermain *Bowling Kaleng* khususnya pada

pembelajaran matematika (berhitung, penjumlahan, pengurangan). Implikasi dari penggunaan *Bowling Kaleng* dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran. Selanjutnya perlu adanya kajian yang mendalam terkait penelitian ini, oleh sebab itu peneliti berharap ada penelitian lanjutan dari sudut pandang dan karakteristik yang beda.

E. REFERENSI

- Amin, M. A. (2012). Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak Adhd Attention Deficit Hyperactive Disorder. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 248–259.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekuhu>
- Aryani, P. A., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Dan Ninik Yuliani, R. I. K. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum*, 10(1), 65–71.
<https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Diani, R., Asyhari, A., & Julia, O. N. (2018). Pengaruh Model Rms (Reading, Mind Mapping and Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasan Impuls Dan Momentum. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), 31.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v5i1.128>
- Fiska Fara, Rosita Wondal, N. M. (2020). Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(58), 1–10.
- Hayati, F., & Mustika, S. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Bowling Anak kelompok A di PAUD Kasih Ibu Banda Aceh*. III(1), 1–11.
- Kadir, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar di Kabupaten Gorontalo Utara. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 211–223.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i1.101>
- Kamtini, & Sandy, D. A. (2017). Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 05 Medan Tahun Ajaran 2016 / 2017. *Bunga Rampai Usia Emas*, 3(1), 13–25.
- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan Teknologi informasi untuk Pengembangan Kemampuan berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa*, 7(April), 91–112.
- Nur'iani, & Marlina, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Aritmatika di Taman Kanak-Kanak. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 22–27.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 01. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH>
- Rusli, K. (2021). Pengaruh Masa Pubertas Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Di SMP Negeri 30 Makassar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(1), 31–37.
<https://doi.org/10.32529/glasser.v5i1.880>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Tentama, F., & Arridha, G. (2020). Motivation to learn and employability of Vocational High School students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 301–306.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.14170>

- Tentama, F., Subardjo, & Abdillah, M. H. (2019). Motivation to learn and social support determine employability among vocational high school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 237–242. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.18188>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Ulu-Kalin, Ö., & Baydar, A. (2020). The Effect of Critical Thinking Skills and Emotional Intelligence on the Epistemological Beliefs of Students in a Child Development Program. *International Online Journal of Education and Teaching*, 7(4), 1428–1437. <http://www.systems.wsu.edu/scripts/wsuall.pl?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1271121&site=ehost-live>