

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOLA ANGKA PADA ANAK USIA DINI

Novitasari^{1)*}, Sri Yuliani M¹⁾, Nur Aeni Muhlisah Dhafet¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: novitasari132015@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Buton Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan-tahapan dalam mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan studi dokumen dan teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) aktivitas mengajar guru dari 66,67% menjadi 93,33%, (2) aktivitas belajar anak dari 73,33% menjadi 93,33%, (3) hasil belajar anak dari 66,67% menjadi 93,33%. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan bola angka.

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan bola angka

IMPROVING COGNITIVE ABILITY THROUGH NUMBER BALL GAMES IN EARLY CHILDHOOD

Abstract

This research aims to improve children's cognitive ability through number ball games in group A PAUD Kuncup Harapan North Buton. This type of research is classroom action research. The subjects in this research were teachers and children in group A PAUD Kuncup Harapan Kulisusu Subdistrict North Buton, totaling 15 children, consist of 8 girls and 7 boys. This research was carried out in two cycles. The stages in following classroom action research procedures are: (1) planning, (2) implementing actions, (3) observation and evaluation, (4) reflection. Data collection technique in this research was observation and documentation. The data analysis technique used was descriptive analysis technique. Based on research results, it was found that: (1) teacher teaching activities from 66.67% become 93.33%, (2) children's learning activities from 73.33% become 93.33%, (3) children's learning outcomes from 66.67 % become 93.33%. Thus, there was an improvement from cycle I to cycle II. This research can be concluded that children's cognitive ability can be improved through number ball games.

Keywords: cognitive, number ball games

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan akan mampu membentuk sikap dan perilaku anak, terutama dalam menanamkan nilai-nilai agama dalam kehidupan keseharian anak.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang berada pada masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, sehingga mereka mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini disebut juga dengan masa keemasan atau golden age, karena anak masih mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak dapat tergantikan pada masa yang akan datang.

Menurut Santi (2009:11) bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 ayat 1 tentang lingkup perkembangan sesuai tingkat usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Susanto (2011:101) mengatakan bahwa salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yakni, kemampuan kognitif. Kemampuan ini perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak, yang dimulai dari tingkat pemahaman konsep matematika, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan dan akhirnya lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Morrison,2012:69) menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman/ praktik langsung diliingkungan fisik. Pengalaman praktik yang menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berfikir dan belajar. Setiap anak didik memiliki kecerdasan yang berbeda dengan anak yang lainnya. Semua anak berpikir menggunakan pikiran atau intelegnya, pada hakikatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa anak sejak lahir yang

memungkinkan anak membuat sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Karim dan Wifroh (2014:106) kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif ini berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang dapat menandai anak dengan berbagai minat terutama ditunjukkan pada ide-ide dan belajar. Dalam pembelajaran peran guru yang sangat penting yakni sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi anak didik. Maka dari itu guru harus memiliki strategi pembelajaran yang baik karena hal tersebut dapat menentukan keberhasilan belajar anak. Dalam pembelajaran guru harus faham dalam memilih media pembelajaran, media apapun yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu untuk belajar sambil bermain.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik, dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf (Noor, 2018:173).

Kemampuan kognitif anak perlu distimulasi sejak usia dini. Karena kemampuan kognitif anak merupakan modal bagi anak untuk dapat berpikir dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Andri, S, Arvyaty, & Salim (2021: 196). Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Novitasari, 2018:82). Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Namun dengan karakteristik anak yang tidak sama, maka perkembangan kognitif setiap anak juga berbeda (Novitasari, 2018:84).

Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreatifitas dan segala potensi yang dimiliki anak (Fadlillah, 2012:216). Permainan dengan ekspresi untuk melepaskan perasaan dan beban yang terpendam agar perasaan yang timbul menyenangkan. Perasaan akan menjadi bahagia sehingga akan

lebih nyaman dalam melakukan kegiatan berikutnya. Menurut Semiawan (Purwanti, 2013:34) permainan anak dapat menyatakan kebutuhan tanpa dihukum atau terkena teguran. Mansur (Fadlillah, 2012:144) mengemukakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, memotivasi anak dan kegiatan yang suka rela dan dipilih secara bebas oleh pemain.

Sri Yuliani dkk (2022) Media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran. Menurut Andini (2003:80) adalah bola bulat yang dibuat dari karet untuk bermain-main. Bola juga dapat digunakan dalam berbagai permainan yang diinginkan oleh anak. Andini (2003:114) angka adalah simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi bola angka adalah bola plastik yang dimainkan oleh anak-anak, sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bola angka adalah salah satu alternatif yang mudah untuk dimainkan oleh anak sesuai dengan keinginannya dan berapapun usianya. Rozi, Mubarak, & Humaidah (2021) menjelaskan media permainan bola angka memungkinkan anak mengelompokkan bola-bola yang mempunyai nomor yang sama, sehingga memudahkan anak mengingat nomor setiap bola.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di PAUD Kuncup Harapan pada kelompok A sebagian besar anak khususnya kemampuan kognitif anak masih terbilang rendah dan perlu ditingkatkan lagi, hal ini disebabkan karena guru langsung mengenalkan angka kepada anak secara langsung dengan cara menulis angka di papan dan meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut, sehingga anak kurang memiliki ketertarikan dan merasa jenuh terhadap materi pembelajaran yang dilaksanakan karena proses kegiatan pembelajaran dilakukan tanpa ada permainan. Dari 15 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan, terdapat 5 orang anak mendapat nilai sebesar 33,33% atau berkembang sesuai harapan (BSH), 8 orang anak mendapat nilai sebesar 53,33% atau mulai berkembang (MB), dan 2 orang anak mendapatkan nilai sebesar 13,33% atau belum berkembang (BB). Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut Sa'dun Akbar (2010:28) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses penyelesaian masalah tersebut dilakukan bersiklus yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas. Menurut Sanjaya (2011:11), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Adapun faktor yang diteliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Faktor guru, untuk melihat aktivitas mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka. (2) Faktor anak: a) aktivitas belajar anak, untuk melihat aktivitas belajar anak dalam proses kegiatan belajar di kelas melalui permainan bola angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, b) hasil belajar anak, untuk mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu sesuai dengan rencana seperti apa yang telah didesain dan faktor yang diselidiki. Desain yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikemukakan oleh Iskandar (2012:48) menjelaskan bahwa prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi/pengamatan (*observation*) dan (4) refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan studi dokumen. Observasi adalah cara untuk mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi dicatat didalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan ini merupakan bagian dari kegiatan pengamatan. Studi Dokumen adalah teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumentasi atau arsip dan lainnya. Teknik ini bisa mendukung dalam

mendapatkan data-data yang lebih akurat yang berkaitan dengan penelitian ini. Untuk penelitian kelas ini diambil dokumentasi berupa foto atau gambar pada saat penelitian berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang dimaksud untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan kognitif anak. Pengelolaan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di PAUD Kuncup Harapan dengan menggunakan tanda sebagai berikut: * = Belum Berkembang (BB), ** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), **** = Berkembang Sangat Baik (BSB). (Yono, Sri, & Nurhayati, 2021)

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Individual

Interval	Kategori	Simbol Bintang
3,50-4,00	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
2,50-3,49	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
1,50-2,49	Mulai Berkembang (MB)	**
0,01-1,49	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator kerja dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 85% proses pelaksanaan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik. Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 85% baik secara individual maupun klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan Kepala Sekolah PAUD Kuncup Harapan, pada tanggal 27 juli 2023 pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di PAUD Kuncup Harapan. Kemudian, Kepala PAUD Kuncup Harapan mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok A sekaligus sebagai observer/teman peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Setelah menemui guru kelompok A

dan telah disepakati bersama untuk melakukan penelitian pada hari senin tanggal 31 juli 2023.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kegiatan pembelajaran sebelum adanya tindakan tanpa mengganggu proses pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka di kelompok A masih rendah sehingga perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi. Kurang meningkatnya kemampuan kognitif anak disebabkan oleh kurangnya pengarahan dari guru untuk mengenalkan angka secara langsung kepada anak, selama proses belajar dikelas guru mengenalkan angka pada anak hanya dengan menulis di papan tulis tanpa adanya kegiatan permainan yang mengenalkan angka, dan kurangnya media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga minat belajar anak berkurang.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi tersebut, maka peneliti berusaha merancang suatu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak mengenai meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka. Penelitian ini sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya, yaitu dilaksanakan sebanyak dua siklus kegiatan pembelajaran, yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan indikator meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 31 juli 2023 pada pukul 07.30-09.30 WITA di kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi anak dan guru melakukan apel pagi di halaman sekolah sebelum masuk kelas, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi sesuai dengan kelas masing-masing. Selanjutnya guru mengarahkan anak didik masuk ke dalam kelas, anak-anak duduk ditempatnya masing-masing dengan rapi. Setelah guru mengucapkan salam kemudian dilanjutkan dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

Kegiatan inti siklus I pertemuan I dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka dikelompok A, diawali dengan kegiatan apresiasi tema diriku, kemudian guru menjelaskan subtema yang akan digunakan yaitu tubuhku(tangan). Setelah itu,

guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan permainan bola angka. Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, dan bulan serta tahun pada hari itu. Setelah itu, guru memperlihatkan kepada anak bentuk bola angka dimana terdapat angka disetiap bola. Setelah memperlihatkan bola angka, kemudian guru menjelaskan aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang telah ditetapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka.

Selanjutnya guru mempersilahkan anak untuk menunjukan angka pada permainan bola angka. Sebelum mempersilahkan anak untuk menunjuk angka guru terlebih dahulu memberi contoh kepada anak tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Contohnya guru menyebut angka 4, kemudian guru meminta anak untuk mencari dan menunjukan angka 4 kepada guru. Setelah anak mencari dan menunjukan angka, guru meminta anak untuk mengelompokkan angka sama yang telah disebutkan oleh guru sebelumnya. Proses pembelajaran ini berjalan dengan baik meskipun masih ada beberapa anak yang belum bisa menunjukan dan mengelompokkan angka dikarenakan beberapa anak masih ada yang belum mengenal angka dan masih dalam proses bimbingan guru.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali dan mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama anak-anak diarahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu sebelum makan, kemudian anak makan bersama teman-temannya. Setelah selesai makan anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan. Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian guru mempersiapkan anak untuk pulang mengucapkan doa dan bernyanyi bersama dan di akhiri dengan ucapan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa 01 agustus 2023, pada pukul 07.30-09.30 WITA. Di

kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang, telah menjadi kebiasaan anak dan guru setiap pagi melaksanakan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Kemudian guru mengarahkan anak-anak untuk masuk ke dalam ruangan tidak lupa juga guru mengingatkan anak untuk masuk secara teratur dan duduk di tempatnya masing-masing. Setelah anak duduk dengan rapi guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan II dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, diawali dengan kegiatan guru bercerita tentang tema yang akan dibawakan yaitu tema diriku sub tema tubuhku (kaki) setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis dan di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukan media bola angka, saat menunjukan media anak-anak spontan menyebut warna bola yang dipegang oleh guru tetapi ada beberapa anak juga yang menyebut angka pada bola tetapi ada juga anak yang menjawab sesuka hatinya. Setelah itu, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya, guru meminta anak untuk mengurutkan angka 1-10 dalam permainan bola angka, sebelum mempersilahkan anak untuk mengurutkan angka guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Contohnya guru mencari angka 1 pada keranjang yang berisi bola-bola angka kemudian mengurutkannya pada tempat kosong yang telah disediakan dan dilakukan secara berulang sampai pada angka 10. Setelah, memberikan contoh guru meminta anak untuk mengurutkan angka 1-10 proses pembelajaran ini berjalan dengan baik meskipun masih ada beberapa anak yang masih dalam proses bimbingan guru.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali di tempatnya masing-masing dan mengarahkan anak-anak untuk berdoa bersama sebelum

makan anak-anak di arahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak makan bersama-sama. Setelah selesai makan anak-anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu dan guru memberikan informasi tentang kegiatan apa yang akan dilakukan besok, guru mempersiapkan anak untuk pulang dan guru membimbing anak untuk doa pulang sekolah dan diakhiri dengan ucapan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari rabu, 02 agustus 2023 pada pukul 07.30-09.30 WITA di kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi melakukan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Selanjutnya guru mengarahkan anak-anak untuk masuk ke dalam kelas tidak lupa guru mengingatkan kepada anak untuk masuk ke dalam kelas secara teratur dan duduk di tempatnya masing-masing. Setelah anak duduk dengan rapi guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

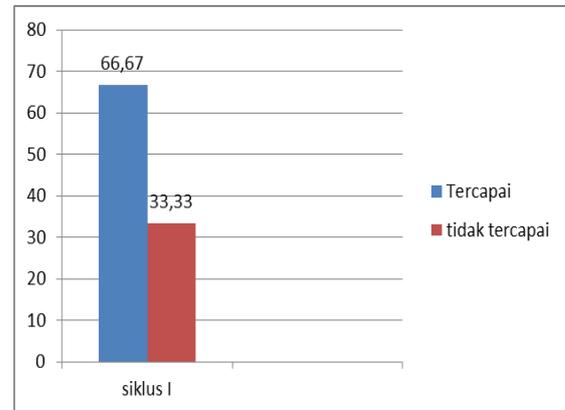
Pada kegiatan inti siklus I pertemuan III dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, diawali dengan kegiatan apresiasi tentang tema yang akan dibawakan yaitu tema diriku sub tema tubuhku (kepala) setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Sebelum menunjukan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis dan di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukan gambar (kepala), saat menunjukan gambar anak-anak spontan menyebunya “itu kepala bu guru” setelah itu guru bertanya kepada anak “ ini ada berapa gambar kepala anak – anak” kemudian ada anak yang menjawab “satu bu guru” guru sambil menunjukan bola angka 1, tapi ada pula anak yang menjawab sesuai hatinya. Setelah itu, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya guru mempersilahkan anak untuk mencocokkan angka dengan jumlah gambar yang sesuai, sebelum mempersilahkan anak untuk bermain permainan bola angka, guru terlebih dahulu memberi contoh kepada anak cara mencocokkan bola angka dengan jumlah gambar yang sesuai. Respon anak-anak terhadap permainan ini sangat antusias dan bersemangat, namun masih ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan oleh guru.

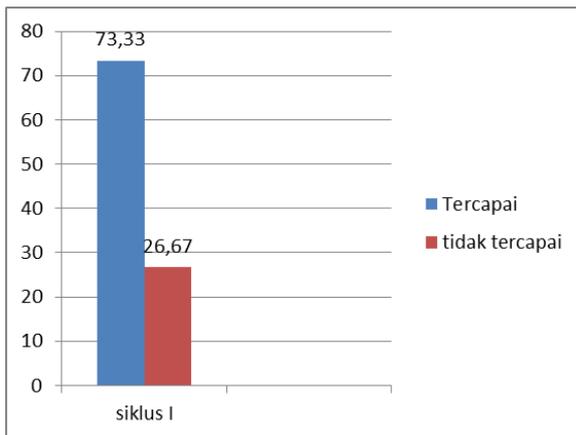
Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali di tempatnya masing-masing dan mengarahkan anak-anak untuk berdoa bersama sebelum makan anak-anak di arahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak makan bersama-sama. Setelah selesai makan anak-anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu dan guru memberikan informasi tentang kegiatan apa yang akan dilakukan besok, guru mempersiapkan anak untuk pulang dan guru membimbing anak untuk doa pulang sekolah dan diakhiri dengan ucapan salam.



Gambar 1. Histogram aktivitas mengajar guru siklus I

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I pertemuan I ada 7 indikator yang tidak tercapai atau 46,67% dari 15 indikator yang harus dilaksanakan oleh guru, pada pertemuan II ada 6 indikator yang tidak tercapai atau 40%, dan pada pertemuan III ada 5 indikator yang tidak tercapai atau 33,33% tidak terlaksana. Sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 8 indikator atau 53,33%, pertemuan II terlaksana 9 indikator atau 60% dan pertemuan III terlaksana 10 indikator atau 66,67%.



Gambar 2. Histogram aktivitas belajar anak siklus I

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I pertemuan I ada 7 indikator yang tidak terlaksana atau 46,67% dari 15 indikator yang harus dilaksanakan oleh anak, pada pertemuan II ada 6 indikator atau 40% yang tidak terlaksana dan pada pertemuan III ada 4 indikator yang tidak terlaksana atau 26,67% tidak terlaksana sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 8 indikator atau 53,33%, pada pertemuan II ada 9 indikator yang terlaksana atau 60%, dan pada pertemuan III ada 11 indikator yang terlaksana atau 73,33%.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	3	20%
BSH	7	46,67%
MB	5	33,33%
BB	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara pada tahap penilaian siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau berkembang sesuai harapan dengan persentase 46,67% yaitu 7 orang anak, 3 orang anak memperoleh dengan nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 20%, dan 5 orang anak memperoleh nilai bintang (**) atau mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik namun belum mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 08 Agustus 2023 pada pukul 07.30-09.30 WITA di kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Sebelum masuk ke dalam kelas setiap pagi anak dan guru melakukan apel pagi di halaman sekolah dan guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi sesuai dengan kelas masing-masing. Selanjutnya guru mempersilahkan anak didik masuk ke dalam kelas sambil diperiksa kerapian pakaian, anak-anak duduk ditempatnya masing-masing dengan rapi. Sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam dan anak diajarkan berdoa terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan bernyanyi bersama.

Kegiatan inti siklus II pertemuan I dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka dikelompok A, diawali dengan kegiatan apresiasi tema diriku, kemudian guru menjelaskan subtema yang akan digunakan yaitu panca indera (mata). Setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan permainan bola angka. Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, dan bulan serta tahun pada hari itu. Setelah itu, guru memperlihatkan kepada anak bentuk bola angka dimana terdapat angka di setiap bola. Setelah memperlihatkan bola angka, kemudian guru menjelaskan aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang telah ditetapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka.

Selanjutnya guru mempersilahkan anak untuk menunjukkan angka pada permainan bola angka. Sebelum mempersilahkan anak untuk menunjuk angka guru terlebih dahulu memberi contoh kepada anak tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Contohnya guru menyebut angka 2, kemudian guru meminta anak untuk mencari dan menunjukkan angka 2 kepada guru. Setelah anak mencari dan menunjukkan angka, guru meminta anak untuk mengelompokkan angka sama yang telah disebutkan oleh guru sebelumnya. Proses pembelajaran ini berjalan dengan baik meskipun masih ada beberapa anak yang belum bisa menunjuk dan mengelompokkan angka

dikarenakan beberapa anak masih ada yang belum mengenal angka dan masih dalam proses bimbingan guru.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali dan mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama, anak-anak diarahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu sebelum makan, kemudian anak makan bersama teman-temannya. Setelah selesai makan anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan. Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian guru mempersiapkan anak untuk pulang mengucapkan doa dan bernyanyi bersama dan diakhiri dengan ucapan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu 09 Agustus 2023, pada pukul 07.30-09.30 WITA. Di kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang, sudah menjadi kebiasaan anak dan guru setiap pagi melaksanakan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Kemudian guru mengarahkan anak-anak untuk masuk ke dalam ruangan tidak lupa juga guru mengingatkan anak untuk masuk secara teratur dan duduk di tempatnya masing-masing. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru menanyakan kesiapan belajar anak atau kondisi anak pada pagi hari itu serta menanyakan apa yang di pelajari kearin dan apakah anak masih ingat mengenai permainan kemarin, Setelah bercakap-cakap dan sebelum kegiatan inti dimulai guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan II dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, diawali dengan kegiatan guru bercerita tentang tema yang akan dibawa yaitu tema diriku sub tema panca indera (hidung) setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Sebelum menunjukan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis dan di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukan media bola angka, saat menunjukan media anak-anak sangat antusias terhadap bola angka tersebut bahkan ada yang langsung menyebutkan angka yang ada pada bola tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan terlebih

dahulu aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya, guru meminta anak untuk mengurutkan angka 1-10 dalam permainan bola angka, sebelum mempersilahkan anak untuk mengurutkan angka guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Contohnya guru mencari angka 1 pada wadah yang berisi bola-bola angka secara acak kemudian mengurutkannya pada tempat kosong yang telah disediakan dan dilakukan secara berulang sampai pada angka 10. Setelah, memberikan contoh guru meminta anak untuk mengurutkan angka 1-10 proses pembelajaran ini berjalan dengan baik meskipun masih ada beberapa anak yang masih dalam proses bimbingan guru.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali di tempatnya masing-masing dan mengarahkan anak-anak untuk berdoa bersama sebelum makan anak-anak diarahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak makan bersama-sama. Setelah selesai makan anak-anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu dan guru memberikan informasi tentang kegiatan apa yang akan dilakukan besok, guru mempersiapkan anak untuk pulang dan guru membimbing anak untuk doa pulang sekolah dan diakhiri dengan ucapan salam

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pada pukul 07.30-09.30 WITA di kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Telah menjadi kebiasaan setiap pagi anak-anak melakukan apel pagi di halaman sekolah, guru mengatur anak didik berbaris dengan rapi. Selanjutnya guru mengarahkan anak-anak untuk masuk ke dalam kelas tidak lupa guru mengingatkan kepada anak untuk masuk ke dalam kelas secara teratur dan duduk di tempatnya masing-masing. Setelah anak duduk dengan rapi guru mengucapkan salam,serta mengajarkan anak berdoa terlebih

dahulu sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan III dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, diawali dengan kegiatan apresiasi tentang tema yang akan dibawa yaitu tema diriku sub tema panca indera (telinga) setelah itu, guru berfokus pada kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

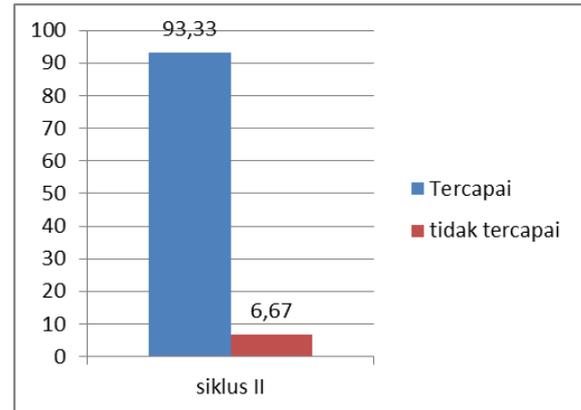
Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis dan di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukkan gambar (telinga), saat menunjukkan gambar anak-anak spontan bertanya “itu apa bu guru” setelah itu guru menjawab kepada anak “ini adalah gambar telinga” kemudian guru bertanya lagi “anak-anak kalian punya berapa telinga?” kemudian anak menjawab “dua bu guru”, guru sambil menunjukkan bola angka 2, tapi ada pula anak yang menjawab sesuai hatinya. Setelah itu, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan-aturan dalam permainan bola angka. Setelah memastikan kembali apakah anak sudah mengerti dengan cara-cara dan aturan dalam permainan bola angka yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bola angka sesuai indikator yang ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya guru mempersilahkan anak untuk mencocokkan angka dengan jumlah gambar yang sesuai, sebelum mempersilahkan anak untuk bermain permainan bola angka, guru terlebih dahulu memberi contoh kepada anak cara mencocokkan bola angka dengan jumlah gambar yang sesuai. Respon anak-anak terhadap permainan ini sangat antusias dan bersemangat, namun masih ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan oleh guru.

Pada kegiatan akhir dimana guru mempersilahkan anak untuk duduk kembali di tempatnya masing-masing dan mengarahkan anak-anak untuk berdoa bersama sebelum makan anak-anak di arahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu kemudian anak makan bersama-sama. Setelah selesai makan anak-anak merapikan tempat makanannya dan kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

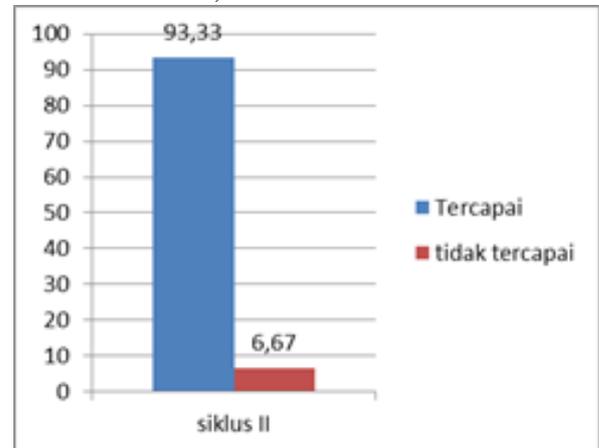
Setelah selesai, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu dan guru mempersiapkan anak untuk pulang serta membimbing anak untuk doa

pulang sekolah dan diakhiri dengan ucapan salam.



Gambar 3. Histogram aktivitas mengajar guru siklus II

Hasil analisis observasi guru sesuai dengan lembar observasi pertemuan I ada 3 indikator yang tidak terlaksana atau 20% dari 15 indikator yang harus dilaksanakan oleh guru, pada pertemuan II ada 3 indikator yang tidak terlaksana atau 13,33%, dan pada pertemuan III ada 1 indikator yang tidak terlaksana atau 6,67% yang tidak terlaksana. Sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 12 indikator atau 80%, pertemuan II ada 13 indikator atau 86,67%, dan pada pertemuan III ada 14 indikator atau 93,33%.



Gambar 4. Histogram aktivitas belajar anak siklus II

Pertemuan I ada 3 indikator yang tidak terlaksana atau 20% dari 15 indikator yang harus dilaksanakan oleh anak, pada pertemuan II ada 3 indikator yang tidak terlaksana atau 20%, dan pada pertemuan III ada 1 indikator yang tidak terlaksana atau 6,67%. Sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 12 indikator atau 80%, pertemuan II terlaksana 12 indikator atau 80%, dan pertemuan III terlaksana 14 indikator atau 93,33%.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar anak mengalami

peningkatan dari siklus I dimana persentasenya hanya mencapai 73,33% sehingga persentase aktivitas belajar anak dianggap belum mencapai indikator keberhasilan kinerja yang telah ditentukan 85% sedangkan pada siklus II berdasarkan perhitungan diatas, aktivitas belajar anak sudah meningkat menjadi 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka.

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSB	8	53,33%
BSH	6	40%
MB	1	6,6%
BB	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak yang ditampilkan pada tabel 3 tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bola angka di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara mengalami peningkatan, pada tahap penilaian siklus II rata-rata anak memperoleh nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 53,33% yaitu 8 orang anak, untuk nilai bintang (***) atau berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 20% yaitu 6 orang anak didik, untuk yang memperoleh nilai bintang (**) atau mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 1 orang anak dengan persentase 6,67%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik yaitu mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% anak didik memperoleh nilai berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan.

Jika dilihat dari persentase perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan kognitif anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada kegiatan sebelum tindakan sebesar 33,33% setelah pelaksanaan tindakan siklus I mengalami peningkatan sebesar 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,33% menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah mencapai yaitu minimal 85% maka penelitian ini telah

berhasil dilaksanakan, maka peneliti dan guru kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara tindakan penelitian ini diberhentikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febrianti, Astawan & Ujiti (2021) Media Permainan Wool Ball merupakan media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif berhitung anak. Selain itu, bermain bola benang dapat merangsang semangat dan motivasi belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Arisanti, S. & Kusumaningtyas, L.E, (2017) menunjukkan bahwa media bola angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini didukung oleh sebuah penelitian (Amelia, 2012) yang menyimpulkan bahwa bermain bola angka dapat meningkatkan kemampuan pra mate-matika anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak didik di kelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara dapat disimpulkan pada siklus I hasil aktivitas mengajar guru yang dicapai sebesar 66,67% atau 10 aspek yang terlaksana. Sedangkan hasil aktivitas belajar anak pada siklus I yang dicapai sebesar 73,33% atau 11 aspek yang terlaksana. Hasil penilaian secara klasikal anak didik dengan persentase 66,67% dan pada siklus II hasil aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan, data observasi mengajar guru meningkat sebesar 93,33% atau 14 aspek yang terlaksana, sedangkan hasil observasi belajar anak pada siklus II yang dicapai sebesar 93,33% atau 14 aspek yang terlaksana. Hasil penilaian secara klasikal anak didik dengan presentase 93,33%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan bola angka dikelompok A PAUD Kuncup Harapan Kecamatan Kulisusu Kabupaten Buton Utara.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: (1) bagi guru, berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya guru dalam proses pembelajaran, menerapkan kegiatan permainan bola angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak karena dari hasil penelitian anak diperoleh bukti bahwa melalui kegiatan permainan bola angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. (2) bagi sekolah, memberikan dan menyediakan fasilitas yang

mendukung kegiatan pembelajaran dalam menerapkan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Mendukung upaya guru dalam menggunakan media bola angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. (3) bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode dan strategi yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Prosedur Penyusunan Laporan Hasil dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arisanti, S. & Kusumaningtyas, L. E. (2017). Peningkatan Kemampuan Kognitif Awal Anak Melalui Permainan Bola Angka Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Audi*, 2(2), 98-102.
- Ernawati, S. H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK dalam Materi Konsep Bilangan Melalui Model Make A Match. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 5(4).
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Febrina, F (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Membilang melalui Permainan Bola-Bola Angka di Kelompok B TK Ummahat DDI. *Bungamputi*, 2(5).
- Hasriana, Pabunga, D., B. & Mustar, S., Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Air. *Jurnal Amal Pendidikan*. 1(1), 83-95
- Intan, N. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Permainan Kotak Sortasi Di Tk Yaa Bunayya Hidayatullah*. Skripsi. Kendari: Universitas Haluoleo
- Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group)
- Karim & Wifroh. (2014). Peningkatan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. 1(2).
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Morrison, S. G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Mufarizuddin. (2017). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1):62-71.
- Nirmala, A.T. dkk. (2003). *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Penerbit Prima Media.
- Noor, F. A (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). *SELING: Jurnal Pendidikan Program Studi PGRA*, 4(2), 169-180.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purwanti, V. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kedal*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Safitri, A, Arvyaty, & Salim. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Bola Angka. *Jurnal: Riset Golden Age PAUD UHO*. 4(2), 196.
- Sanjaya, Wina (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Budi Utama
- Santi. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Soetjningsi, C.H.H. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta : Prenada
- Sujiono, Y. N. Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomas, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif Metod Pengembangan Kognitif ,1-35.
- Susanto, A. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Prenadiamedia Group.
- Suyadi, (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syafitri, Ockti dkk. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*.4(3).
- Syamsidah. (2019). *45 Permainan Matematika*. Jakarta : CV Budi Utama

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiyani & Barnawi. (2012). *Format Paud*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. Hal: 5
- Yamin, Martinis & Sanau, J., S. (2010). *Pandaan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: SP Press.
- Yuliani M, S., Salwiah, Hidayah, A. N., Pabunga, D. B., Nurhayati, Aisyah, & Asmudin. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kegiatan Home Visit Bagi Guru TK. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 100–105. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v3i2.6>
- Yono, Y. S., M, S. Y., & Nurhayati, N. (2021). Pemanfaatan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i1.17865>.