



IMPLEMENTASI PERMAINAN KARTU ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Umiyati¹, Nuryati², tito parta wibowo³, Inten Risna⁴ Vina Karina Putri⁵

^{1,2,3,4}Universitas Bina Bangsa

Email: umiyati@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low cognitive abilities of children, especially in the concept of recognizing numbers, and the less conducive classroom conditions, lack of order, lack of focus, an unpleasant learning atmosphere, and a lack of interaction and involvement of students in teaching and learning activities. These are among the causes of the lack of understanding of number concepts in children aged 5-6 years at K Ober Salimah Early Childhood Education. The study aims to determine how the implementation of number card games can develop the cognitive abilities of children aged 5-6 years at K Ober Salimah Early Childhood Education. This study used a descriptive qualitative method with a sample of 20 children. The data collection technique used the Miles Huberman model. The results showed that the implementation of number card games can develop the cognitive abilities of children aged 5-6 years at K Ober Salimah Early Childhood Education in a better direction. This study can be concluded that the implementation of number card games can be used to develop the cognitive abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: Number card games, Cognitive abilities, Early Childhood Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak terutama dalam konsep mengenal angka dan kondisi kelas yang kurang kondusif, kurang tertib, kurang fokus, suasana belajar yang kurang menyenangkan, kurangnya interaksi dan keterlibatan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar, yang menjadi salah satu sebab kurangnya pemahaman konsep angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas. Penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Di PAUD Salimah Ciruas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sampel 20 anak. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan model Miles Huberman. Hasil penelitian diperoleh bahwa Implementasi permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas ke. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Implementasi permainan kartu angka dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Permainan kartu angka, Kemampuan kognitif, Pendidikan Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diprolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan

kecerdasan anak. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Keunikan merupakan salah satu sifat yang dimiliki anak usia dini. Pada periode ini anak masuk dalam tahap yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya, dimana pola pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik ditinjau dari seluruh aspek perkembangan dan kecerdasannya (Habibi, 2015). Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Purnama dan Hijriani, 2019). Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Kegiatan yang menyenangkan sangat diperlukan dalam menstimulasi tumbuh kembangnya (Nuryati, 2022). Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak (Rohmah, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya suatu proses belajar mengajar pada diri anak (Fitriyanti, 2015). Menurut Muslimin (2020), Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman- pengalaman ril. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan visual, taktil, kinestik, aritmatika, geometri, sains dan auditori (Khadijah, 2016). Menurut Diah, dkk (2016), Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena

bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif. Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran bahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya.

Pada saat peneliti melakukan pra observasi proses pembelajaran dalam mengembangkan pengenalan angka anak di PAUD Salimah Ciruas, pada kenyataannya upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka sudah dilakukan akan tetapi belum maksimal. Hal ini terlihat pada saat kegiatan berlangsung kondisi kelas yang kurang kondusif, kurang tertib, kurang fokus, suasana belajar yang kurang menyenangkan, kurangnya interaksi dan keterlibatan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar, yang menjadi salah satu sebab kurangnya pemahaman konsep angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas. Berdasarkan hasil pra observasi yang peneliti lakukan terdapat 10 siswa-siswi yang tercatat pada sebagian anak kemampuan kognitifnya masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak menyebutkan bilangan, anak sudah dapat menyebutkan akan tetapi belum mengerti lambang bilangannya, anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan secara runtut, dalam menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya.

Fakta yang di temukan, terlihat guru kurang maksimal untuk mengembangkan kognitif anak. Hal ini terlihat dari guru masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan pada proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal. Dari hasil praobservasi yang peneliti telah lakukan di PAUD Salimah Ciruas ada 10 anak yang belum berkembang, 5 anak mulai berkembang, 4 anak berkembang sesuai harapan, dan hanya 1 anak yang berkembang sangat baik berkembang sangat baik. Berdasarkan fakta yang di temukan di lapangan, peneliti tertarik untuk meneliti secara langsung implementasi permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Purnama dan Hijriani (2019), berpendapat bahwa bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang

individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Menurut Latif (2016), Bermain dilakukan dengan spontan dan bertujuan untuk bersenang-senang. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan baik spontan maupun terencana yang terdapat unsur kesenangan bagi anak. Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (self knowledge: fisical knowledge, logical math knowledge). Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak (Rohmah, 2021).

2. Permainan Kartu Angka

Menurut Salihan (2019), “Kartu angka adalah kartu-kartu yang berisi angka dengan bentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak”. Gunardi, dkk (2022), menyatakan bahwa “kartu angka dapat diartikan sebagai kertas tebal berbentuk persegi panjang berisi lambang bilangan yang memiliki arti dan makna tertentu”. Depdikbud menyatakan bahwa kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kartu angka merupakan kertas yang memiliki bentuk persegi, persegi panjang, bahkan bentuk lainnya yang berisikan angka.

Alat bermain edukatif adalah benda kerja yang terbagi menjadi alat bermain dan alat peraga. Peralatan bermain adalah suatu fasilitas yang telah dibuat menjadi sebuah permainan yang dapat di bongkar dan di pasang, dengan tujuan agar anak-anak dapat belajar melalui bermain di fasilitas tersebut. Bahan ajar adalah alat bantu belajar yang dapat memperagakan beberapa fungsi (Nuryati,2022). Kartu angka merupakan salah satu bahan cetak media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran. metode bermain kartu angka adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus kerja sama dengan teman lainnya dikelas (Salihan, 2019). Permainan kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Putri,2015).

3. Kemampuan Kognitif

Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat (Novitasari, L. 2018). Menurut Putri, H., dkk., (2022), menyatakan bahwa “kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri”. Sedangkan menurut Izzudin (2021), kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seorang dan kemampuan mental meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemikiran abstrak, belajar cepat, pemecahan masalah. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong rasa ingin tahu yang tinggi pada anak. Cakupan kemampuan kognitif itu luas, seperti kemampuan mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalka, menentukan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan (Soeprajitno, 2015).

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan visual, taktil, kinestik, aritmatika, geometri, sains dan auditori (Khadijah, 2016). Billett dan Wong (2017), berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan bernalar untuk memecahkan masalah, kemampuan mengingat, memahami dan menghubungkan hal yang terjadi di lingkungannya baik secara visual maupun *auditory*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C., 2016). Penelitian ini dilakukan di PAUD Salimah Ciruas alamat Jalan Ciptayasa Kp.Tegal Jetak RT03/RW02 Desa Citerep Kecamatan Ciruas Kab.Serang Provinsi Banten. Subjek penelitian adalah informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu kepala sekolah dan guru. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas. Teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah model miles dan huberman berupa: reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Dan Teknik Guru Dalam Mengimplementasikan Permainan Kartu Angka

Guru Ti dan Guru Va menerapkan permainan kartu angka dengan alat peraga yang unik, kreatif dan warna yang menarik, dikemas dengan cara yang menyenangkan melalui permainan kartu angka dalam mengenalkan konsep angka. Menurut hasil wawancara dengan Bu Va, beliau menyampaikan : “konsep angka memang salah satu konsep yang lumayan sulit untuk di pahami anak, untuk mensiasatinya dengan metode yang menarik agar memunculkan minat serta motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran, Salah satunya yaitu dengan metode permainan kartu angka”. (CHWG.02, Va)

Pernyataaan tersebut diperkuat melalui pengamatan langsung dikelas, dimana anak – anak tampak antusias ketika guru mengimplementasikan permainan kartu angka adapun narasi kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

Proses belajar mengajar dilakukan pada pagi hari dimulai pada pukul 7:30 WIB sampai dengan pukul 10:30 WIB. Kegiatan awal ialah guru Ti memimpin do'a sebelum belajar, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu berhitung 1-20, selanjutnya guru Va mengkondusifkan anak-anak dan mulai mempersiapkan serta memperkenalkan alat peraga kartu angka kepada anak. Alat peraga terdiri dari 2 buah wadah berbentuk kotak berwarna transparan sebagai tempat kartu angka, kemudian ada papan triplek melamin putih sebagai dasar untuk menempelkan kantong kartu angka, kantong kartu angka terbuat dari fiber glass berwarna biru, kartu angka berjumlah 2 set, satu set kartu angka berjumlah 20 pcs yang masing- masing kartu berisi angka 1-20 terbuat dari mika warna – warni, kemudian ada kartu gambar yang berisikan gambar buah sebanyak 5 pcs terbuat dari mika yang di tempel gambar buah, kemudian ada lampu indikator yang dapat menyala jika memasukan kartu angka kedalam kantong angka dengan benar, dan yang terakhir ada 2 buah spidol yang nantinya akan digunakan anak ketika menuliskan angka.

Bentuk dan warna menarik di tambah adanya lampu indikator yang dapat menyala, pada tahap ini anak didik mulai tertarik dengan alat peraga yang di perkenalkan. selanjutnya guru Va mulai menjelaskan serta mencontohkan rule permainan kartu angka, pada tahap ini bahasa dan cara penyampaian sangat menentukan anak didik memahami rule permainan kartu angka. Selanjutnya yaitu memulai permainan kartu angka, pada tahap ini sebelum guru Va menunjuk satu persatu anak didik untuk maju terlebih dahulu guru Va mempersilahkan anak didik yang berani maju kedepan untuk memasukan kartu angka pada kantong kartu yang sudah tersedia di alat peraga, ketika kartu yang dimasukan benar maka lampu indikator akan menyala dan meminta anak untuk menuliskan di bawah kantong angka serta menyebutkan angka yang

dimasukan tersebut. Keunikan adanya lampu indikator yang menyala ketika memasukan kartu angka kedalam kantong angka dalam permainan kartu angka yang diajarkan mampu memotivasi anak, sehingga ada 5 anak yang berani maju kedepan dan kelima anak tersebut mampu memasukan, menuliskan serta menyebutkan angka dengan benar yang disambut pujian dari guru Va dan Guru Ti . Kemudian guru Va menunjuk anak satu persatu untuk maju. Setelah semua maju tahap selanjutnya yaitu guru Va menunjuk angka yang tertera di alat peraga dan anak didik secara serentak menyebutkan angka yang di tunjuk dari 1-20, setelah itu guru Va meminta satu persatu anak untuk menyebutkan angka 1-20 secara berurut.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru Ti mengeluarkan kartu gambar lalu memperkenalkannya kepada anak didik, kemudian menempelkan kartu gambar di papan melamin. Guru Ti mulai menempelkan satu buah kartu gambar di seligi lambang (+) di tempelkan lagi satu buah kartu gambar, kemudian dibawah kartu gambar guru Ti menuliskan angka $1 + 1 = \dots$ guru Ti menanyakan kepada anak jumlah kartu yang di tunjuk disambut oleh anak yang menjawab serentak “satu”, di seligi guru Ti menyebutkan lambang “(+)”, menunjuk kartu lagi di sambut jawaban anak secara serentak “satu” di sambut guru Ti menunjuk Lambah “(=)” lalu disambut jawaban anak mengucapkan secara serentak “dua”. Cara itu dilakukan ke pertanyaan berikutnya yaitu $(1+2=3, 2-1=1, 3-1=2)$ yang mampu dijawab serentak oleh anak yang disambut apresiasi jempol dan tepuk tangan oleh guru Va dan guru Ti. sebagai kegiatan penutup guru memberikan apresiasi dan motivasi serta do'a penutup.

Hasil yang di dapat sangatlah memuaskan yang mana terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak didik, diantaranya:

(19) Anak dapat mengenal dan menghitung angka 1-20 dengan benar. (19) Anak mampu mengingat urutan angka dengan benar. (17) Anak dapat memecahkan masalah baik penjumlahan maupun pengurangan sederhana yang terkait dengan angka. (11) Anak dapat memahami sebab akibat sederhana dalam konteks angka.

Respon Dan Ketertarikan Anak Pada Media Pembelajaran Permainan Kartu Angka

Ketertarikan anak terhadap alat peraga dan kegiatan belajar menggunakan metode permainan kartu angka memberikan hasil yang positif yaitu adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, hasil tersebut selaras dengan hasil wawancara dengan guru Ti dan guru Va, beliau menyatakan : *“Kelebihan dari implementasi permainan kartu angka yaitu: Anak-anak menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran, menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran”*. (CHWG.01,Ti)

“Dalam kegiatan pembelajaran, suasana kelas menjadi kondusif, tertib, dan anak – anak merasa senang serta mampu memahami konsep angka dengan baik”. (CHWG.02.Va)

Dalam observasi terlihat adanya lima anak yang secara suka rela maju kedepan untuk melakukan instruksi yang telah dicontohkan oleh guru Va.

Faktor Yang Mendukung Dan Kendala Dalam Mengimplementasikan Permainan Kartu Angka

Keberhasilan dalam implementasi permainan kartu angka tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung, seperti: alat peraga yang sangat menarik, role permainan yang menarik, penguasaan materi dan cara penyampaian guru yang mudah dimengerti, sarana dan prasarana yang memadai.

Namun ada pula kendala yang menjadi tantangan guru dalam mengimplementasikan permainan kartu angka. “Ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan konsep angka kepada anak usia 5-6 tahun yaitu, perbedaan kemampuan, keterbatasan perhatian, kesulitan memahami konsep abstrak, keterampilan motorik dan motivasi. Karena setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing”. (CHWG.01.Ti) dan “Kondisi kelas yang heterogen terutama dalam menyampaikan konsep angka merupakan tantangan tersendiri yang dialami, karena kemampuan daya tangkap, penalaran dan kemampuan kognitif setiap anak berbeda. Metode, cara penyampaian dan sarana dapat menentukan jalannya kegiatan belajar mengajar. Pemilihan Metode yang tepat dan menyenangkan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, sebagai contoh salah satu nya yaitu melalui metode permainan kartu angka” (CHWG.02.Va)

Hasil wawancara tersebut selaras dengan masih adanya 1 anak yang belum berkembang dan 2 anak mulai berkembang. Selain dari hasil wawancara peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi, hasil observasi terlihat dalam tabel berikut yang memperlihatkan kemampuan kognitif anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan implementasi permainan kartu angka.

Tabel 1. Hasil Observasi

| ASPEK KOGNITIF | | | | | | | |
|-----------------------|----------------------|-------------|--------------------------------|--|--------------------------------|--------------------------------|--|
| N O | NAMA ANAK | USIA | Mengen al Angka | Menginga t Urutan Angka | Memecahka n Masalah | Memah ami Sebab | |
| | | | | | | | |

Akibat

| | | | | | | |
|-----------|----|---|------------|-----|-----|------------|
| 1 | Aa | 5 | MB | BB | BB | BB |
| 2 | Aa | 6 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 3 | Ai | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 4 | Al | 6 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 5 | Am | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 6 | As | 6 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 7 | Ca | 5 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 8 | Da | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 9 | Fn | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 10 | Fr | 5 | BSB | MB | BB | BB |
| 11 | Fz | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 12 | In | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 13 | Ka | 5 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 14 | Kh | 6 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 15 | Na | 5 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 16 | Na | 5 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 17 | Pa | 5 | BSB | BSB | BSH | MB |
| 18 | Pt | 6 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 19 | Qa | 6 | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 20 | Zd | 5 | BSB | MB | MB | BB |

Berdasarkan hasil penelitian di atas terlihat berjalan selaras antara hasil wawancara dan hasil observasi yang menyebutkan bahwa implementasi permainan kartu angka

dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dapat kita lihat dalam penelitian ini peran guru sangatlah penting, mulai dari kesiapan alat peraga, penguasaan materi, cara penyampaian dan juga penguasaan kelas haruslah matang dan lugas, sehingga implementasi permainan kartu angka dapat berjalan sesuai perencanaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal ini tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil kemampuan kognitif anak, tetapi juga dari prilaku antusias anak dalam mengikuti pelajaran hingga akhir terlihat anak merasa senang dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang telah dilakukan, pertama adalah peningkatan kemampuan kognitif anak, hal ini disebabkan karena anak mampu memahami konsep yang disampaikan karena terlibat langsung dalam pembelajaran. Kedua, kondisi kelas yang kondusif dan tertib, hal ini terlihat karena anak senang mengikuti pembelajaran bahkan hingga akhir, feed back positif antusias dari anak karena rasa senang menjadikan anak termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga terciptanya suasana kelas yang kondusif dan tertib, anak menjadi lebih fokus dalam pelajaran sehingga dapat memahami konsep angka dengan baik. Hal inilah yang menjadikan hasil yang signifikan dalam perkembangan kognitif anak, dimana 11 anak berkembang sangat baik, 6 anak berkembang sesuai harapan, 2 anak mulai berkembang dan hanya 1 anak yang belum berkembang.

Implementasi permainan kartu angka dengan alat peraga yang menarik dan cara penyampaian yang baik, memunculkan motivasi bagi anak menjadikan anak senang mengikuti pelajaran dan ikut terlibat didalamnya sehingga menjadikn anak fokus dalam belajar dan melatih daya fikir anak. Hal ini di perkuat dengan teori Nuryati, (2022) yang menyatakan bahwa Manfaat alat permainan edukatif diantaranya dapat melatih kemampuan fisik anak, melatih daya fokus dan daya pikir anak, tingkatkan kemampuan dalam beradaptasi, melatih kemampuan bahasa anak, fisik motorik, kemampuan kognitif, dan afektif anak. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak (Rohmah, 2016).

Feed back yang positif berupa antusiasme anak didik dalam mengikuti pelajaran ketika kegiatan belajar berlangsung menjadikan anak lebih mudah memahami konsep angka. Setelah anak memahami konsep angka, anak dapat mengembangkan keterampilan matematika dan logika. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa adanya perkembangan kognitif yang signifikan dari anak didik setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan implementasi

permainan kartu angka, berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa Implementasi permainan kartu angka dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas ke arah yang lebih baik.

penelitian ini memperkuat hasil-hasil studi sebelumnya yang menyoroti pentingnya metode yang menyenangkan dalam pembelajaran, salah satu nya adalah permainan kartu angka. Ayu (2016) menjelaskan bahwa konsep belajar mengenal bilangan menggunakan kartu angka dimana kartu angka yang digunakan memiliki berbagai bentuk yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi Anak saat pembelajaran berlangsung. Demikian pula, Hasni (2019) mengungkapkan bahwa penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya. Namun, penelitian ini memberikan hal baru yaitu pentingnya alat peraga yang kreatif dan menarik, cara penyampaian, penguasaan materi dan penguasaan kelas yang baik, jelas, mudah dipahami anak sehingga feed back anak menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran hingga akhir dan mendapatkan hasil yang baik.

KESIMPULAN

Implementasi permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Salimah Ciruas yang dilakukan dalam penelitian ini yang pertama mempersiapkan alat peraga permainan kartu angka yang menarik dari segi bahan dan warna, yang kedua memperkenalkan alat peraga kepada anak, yang ketiga menjelaskan rule permainan kartu angka secara jelas agar mudah di pahami oleh anak, dalam hal ini cara penyampaian guru menentukan alur pembelajaran berjalan baik serta tercapainya tujuan pembelajaran, keempat guru meminta anak yang bersedia maju kedepan untuk mempraktikan permainan kartu angka, setelahnya guru menunjuk anak satu per satu untuk kedepan, kelima peneliti mengisi lembar observasi dan mendokumentasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung hingga akhir pembelajaran, sehingga kemampuan kognitif anak dapat terlihat pada hasil observasi. Guru memegang peran yang sangat penting dalam pengoptimalkan permainan kartu angka, kreatifitas alat peraga dan cara penyampaian guru menentukan alur pembelajaran berjalan baik serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diajarkan. Kemampuan kognitif anak bukan hanya di pengaruhi oleh faktor eksternal saja namun dapat di pengaruhi oleh faktor internal, salah satu faktor internal yang mempengaruhi kognitif anak yaitu motivasi dan rasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Rasa senang dalam kegiatan belajar menjadikan anak fokus dalam belajar sehingga dapat mengikuti alur

pembelajaran hingga selesai dan mampu memahami isi dari pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Implementasi permainan kartu angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun khususnya di PAUD Salimah Ciruas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, C. (2016). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka pada anak usia 4-5 tahun di TK Taqifa Bangkinang. *Jurnal PAUD Tambusai* 2 No.2.
- Diah, A. (2016). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada mata kuliah perkembangan bahan ajar. *EDUBIOTIK*. Vol.1 (1).
- Fatah. (2023). Metode penelitian kualitatif. Bandung: CV Harva Creativ. Farhurohman. (2017). Model-model pembelajaran inovatif. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fitriyanti, I. R. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika realistic topic luas dan keliling bangun datar kelas III sekolah dasar. *Jurnal review pendidikan dasar*. Vol.1.
- Gunardi, S., dkk. (2022). Analisis data kuantitatif dengan program IMB SPSS statistic 20.0. Sleman: Deepublish.
- Habibi. (2015). Analisis kebutuhan anak usia dini (Buku ajar S1 PAUD). Yogyakarta : Deepublish
- Haslana, I. dan Wirastania, A. (2017). Mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui kartu angka pada taman kanak-kanak kelompok A. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Hasni. (2019). Melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda-benda. *Jurnal edukasi dan sains*, 104- 107.
- Izzudin, A. (2021). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran sains. STIT Palapa Nusantara Lombok NTB.
- Jaya, I. M. (2020). Metode enelitian kuantitatif dan kualitatif teori, penerapan dan riset nyata. Yogyakarta: Anak hebat Indonesia.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristic of qualitative descriptive studies. A systematic review. Researc in nursing and healt.

- Khadijah. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini. Medan. IKAPI.
- Latif, M. (2016). Orientasi baru pendidikan anak usia dini. Jakarta Kencana.
- Mulyadi. (2015). Implementasi Organisasi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mursid. (2015). Pengembangan pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2019). Pengembangan kecerdasan majemuk, Tanggerang selatan Universitas Terbuka.
- Muslimin, M. (2020). Program penilaian kinerja guru dan uji koperasi guru dalam meningkatkan prestasi kerja guru. Indonesian journal of educationmanagement & review. Vol. 4(1).
- Novitasari, L. (2018). Analisis permasalahan “Perkembangan kognitif anak usia dini. PAUD Lectura: Jurnal pendidikan anak usia dini Vol.2. No.1.
- Nuryati, M. N. (2022). Model pengembangan bahan ajar alat permainan edukatif (APE) untuk mahasiswa PAUD. STKIP Situs Banten.
- Purnama, S., dan Hijriani, Y. S. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini. Rosdakarya.
- Putri, N. (2015). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka modifikatif, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, H., dkk. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. Jurnal Papeda: Jurnal publikasi pendidikan dasar.
- Rahayu, G. D. S., dan Firmansyah, D. (2019). Pengembangan pembelajaran inovatif berbasis pendamping bagi guru sekolah dasar. Abdinas Siliwangi.
- Rohmah. (2021). Analisis pembelajaran daring terhadap minat belajar matematika di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, Vol.5 No.4.
- Romlah. (2018). Pengembangan media pembelajaran puzzle melalui kartu angka di taman kanak kanak wangi kedaton Bandar lampung. Jurnal al-athfal,3.
- Salihan, B. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka pada kelompok A TK PGRI 09 Kotataraja kecamatan sikur. Jurnal pendidikan dan dakwah, Vol1 (1) . 1-18.
- Siyoto, S., dan Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soeprajitno, M. S. M. (2015). Pengaruh mind maping board terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B. Jurnal PG-PAUD fakultas ilmu pendidikan Universitas Ibid.

Strauss, A., dan Cobin, J. (2015). Dasar-dasar penelitian kualitatif. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Sujarweni, V. W. (2020). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru.