

ANALISIS PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN LOMPAT ANGKA DI RA AZZAHRA WALANTAKA

Julailah¹, Ratu Yutika Rini², Novita Sari³

Email: julailahvivo@gmail.com

Bina Bangsa¹²³

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman kemampuan kognitif siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses guru mengajarkan angka pada anak-anak menggunakan permainan lompat angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif tentang mengenal simbol lambang bilangan 1-10. Metode penelitian kualitatif pendekatan deskriptif tentang penggunaan permainan lompat angka yang digunakan di RA (Raudhatul Athfal) Azzahra Walantaka dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian penggunaan permainan lompat angka dapat mempermudah guru dalam mengenalkan lambang bilangan angka 1- 10 dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Indikator yang dikembangkan dalam permainan lompat angka yaitu siswa mengenal angka baik secara lisan maupun tulisan, siswa mampu menyebutkan urutan angka 1-10, siswa mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan lompat angka dan siswa dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1, yaitu kata satu mewaliki satu benda. Indikator tersebut dipilih karena menyesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir simbolik anak usia 4-5 yaitu mengenal angka 1-10. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kognitif anak akan berkembang secara optimal dengan menggunakan permainan lompat angka yang dipakai secara terus menerus dan guru memberi dukungan dan bimbingan kepada siswa

Katakunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Angka, Berpikir Simbolik

ABSTRACT

Low understanding of students' cognitive abilities so that it has an impact on the learning outcomes obtained. This study aims to determine the process of teachers teaching numbers to children using number jumping games in developing cognitive abilities about recognizing symbols of numbers 1-10. Qualitative research method descriptive approach about the use of number jumping games used in kindergarten(RA) Azzahra Walantaka using data collection techniques observation, interviews and documentation. The results of research on the use of number jumping games can make it easier for teachers to introduce number symbols 1-10 and can develop children's cognitive abilities. Indicators developed in the number jumping game are students recognize numbers both orally and in writing, students are able to mention the sequence of numbers 1-10, students are able to make a sequence of numbers 1-10 by jumping numbers and students can understand the concept of 1 by 1 correspondence, namely the word one represents one object. The indicator was chosen because it adapts to the symbolic thinking development stage of children aged 4-5, namely recognizing numbers 1-10. In this study it can be concluded that children's cognitive will develop optimally by using number jumping games that are used continuously and teachers provide support and guidance to students.

Keywords : Cognitive Ability, Number Jumping Game, Symbolic Thinking

PENDAHULUAN

Sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14). (Masitoh dkk. 2008.1.6) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mencapai tingkat perkembangan yang menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional (PP No. 19 Tahun 2005).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Hal ini Sebagaimana telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui permainan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus),

kognitif, bahasa dan sosial emosional, dan seni.

Setiap anak mengalami berbagai macam tahapan perkembangan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dalam tempo perkembangan tertentu yang relatif sama. Pemahaman tentang tahapan perkembangan seorang anak akan mempermudah orangtua maupun pendidik untuk mencermati apakah anak sudah berkembang sesuai dengan patokan perkembangan yang berlaku secara umum. Hal ini penting guna mempersiapkan anak dengan pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan kemampuan anak pada usia tertentu (Mutiah, 2015).

Perkembangan kognitif penting untuk di tingkat pada usia emas (golden age) sebab terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak. Maka proses kegiatan pembelajaran kognitif sangat penting dan efektif diterapkan dengan kegiatan bermain; perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam masa pra operasional sehingga belum dapat berpikir secara abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan bermain dan memerlukan media (Wulandari, 2021).

Guru merupakan unsur penting dalam menentukan suksesnya pendidikan, dengan adanya guru yang memiliki wawasan dan kinerja dengan kualitas yang tinggi maka akan menjadikan murid tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai harapan (Mulyasa, E. 2013). Guru dalam bidang pendidikan anak usia dini juga harus mengetahui bahwa

pentingnya merancang gaya pembelajaran sedemikian rupa agar efektif dan menyenangkan dalam memberikan pembelajaran(Suryani,N. 2022). Pembelajaran yang diberikan hendaknya mengacu pada pada pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain (Rismayanti,E.& Yuliaty,L. 2018).

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh anak, dengan bermain anak merasa belajar tanpa dipaksa, sehingga adanya unsur kesenangan dalam aktivitas bermain, jika anak menganggap bermain merupakan suatu beban, maka yang anak lakukan bukanlah bermain (Nisa, M. 2020). Bermain untuk anak usia dini tidak memperdulikan hasil akhir dari permainan tersebut akan tetapi yang lebih penting disini adalah proses bermain itu sendiri, bagaimana anak dilatih untuk berfikir, bersosialisasi dengan temannya, sabar dan lain sebagainya (Sudarmanto, A. 2016). Sehingga dalam hal ini dapat diartikan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembangnya anak, dengan bermain anak dihadapkan dengan permasalahan-permasalan, rintangan-rintangan yang menuntut anak menyelesaikan visi misi dari permainan tersebut, dan diharapkan kelak anak dapat optimis dalam bermain.

Nisa, A. Z (2020) Salah satu permainan yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif Anak Usia Dini yaitu dengan Bermain Lompat Angka untuk

mengenal lambang Bilangan 1-10 pada Anak Usia Dini. Bermain Lompat Angka ini merupakan permainan yang melatih daya ingat anak dalam mengingat lambang bilangan yang berpengaruh pada kemampuan anak dalam perkembangan kognitif.

Subali,B.,& Kurniawan,S. 2020 bermain lompat Angka anak mendapatkan kesenangan serta bermanfaat untuk perkembangan otaknya dan perkembangan fisik motoriknya.Kegiatan bermain lompat angka ini pada dasarnya dapat dilakukan secara perorangan atau secara kelompok dengan melompat dan menyebutkan lambang bilangan pada setiap angka yang diinjak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di RA Azzahra Walantaka diketahui bahwasanya ketika pengenalan angka berlangsung sangat jauh dari kata berhasil. perkembangan kognitif anak belum maksimal, khususnya dalam perkembangan mengenal Angka 1-10. Hal ini ditunjukkan 7 dari 12 anak masih belum berkembang dalam menyebutkan lambang bilangan sesuai dengan bilangan yang ditunjukkan oleh guru. Anak juga masih sulit dalam memahami Angka 1-10. Dalam proses pembelajaran terutama perkembangan mengenal lambang bilangan, guru kurang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran, Proses pembelajaran jarang memanfaatkan media permainan edukatif secara optimal.

Penyebab dari hal tersebut karena adanya Kondisi di mana guru

dalam mengenalkan angka pada anak hanya berpusat pada satu kegiatan bermain menggunakan media yang seadanya saja dan tidak adanya variasi dalam kegiatan dan media permainan yang digunakan dalam mengenalkan angka pada anak. Media yang digunakan hanya papan tulis dan lembar kerja anak dengan kegiatan main, berlomba menyebutkan angka yang ditulis oleh guru di atas papan tulis. Kegiatan ini kemudian membuat anak mudah bosan dan jemu dengan hasil akhir yang tidak memuaskan.

Adapun fungsi pendidikan Raudatul Athfal adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap pengembangannya, membina pondasi kepribadian muslim pada anak, mengenalkan, menumbuhkan rasa cinta pada al-Quran, mengenalkan anak pada dunia luar, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengenalkan peraturan, dan menanamkan disiplin pada anak serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Sedangkan tujuan Raudatul Athfal adalah untuk membantu meletakkan dasar kepribadian muslim, pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya dalam rangka membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Dengan kata lain tujuan pendidikan Raudatul Athfal adalah :

Pertama, memberi bekal dasar keimanan dan ketakwaan; Kedua, meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak untuk hidup dilingkungan masyarakatnya; Ketiga, memberikan bekal kemampuan dasar untuk memasuki Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar; Keempat, memberikan bekal untuk mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup (Riadi, 2006:92)

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif bertujuan untuk mengetahui atau menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat (Sukardi, 2009 :157). Dengan pendekatan bersifat kualitatif yang menghasilkan data deskriptif yang berupalkata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan prilaku yang diamati (Arifin, 2011:4). Menurut Moleongl (2017:1 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan

dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Moleong (2019:6) pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana, data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumentasi pribadi, catatan atau memo dan dokumentasi lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Pendekatan ini bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi dalam suatu masyarakat. Suatu fenomena atau kenyataan di Masyarakat yang mengungkapkan jika dengan adanya metode deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Masalah yang sedang diselidiki adalah berdasarkan fakta-fakta yang ada dan tampak dalam masyarakat.

Alasan peneliti memilih penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi/kejadian sehingga data yang akan terkumpul bersifat deskriptif untuk mengidentifikasi lingkungan internal maupun eksternal di Lembaga RA Azzahra. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui hal-hal yang terkait

tentang perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain lompat angka di RA Azzahr Walantaka.

Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian yaitu di lembaga Ra Azzahra tepatnya di perumahan Graha Walantaka Blok J No 3 Rt 2 Rw 05 Kelurahan Pengampelan Kecamatan Walantaka Kota Serang, Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena berbagai alasan, diantaranya adalah sebagai berikut : lebih dekat dengan tempat tinggal, mudah dijangkau dan ekonomis. Selain itu penelitian yang dilakukan di lembaga ini karena ingin tahu seberapa besar tingkat perkembangan kognitif anak usia dini melalui bermain lompat angka di RA Azzahra Walantaka tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk pengambilan data di lapangan agar sesuai dengan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti, diantaranya :

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan dialog antara dua individu atau lebih secara langsung atau percakapan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai atau narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Hardani dkk, 2020:137-140). Esterberg mendefinisikan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide

melalui tanya jawab, sehingga dapat dijabarkan makna dari satu topik tertentu (Sugiono, 2016:23)

2. Observasi

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi. Observasi adalah pengamatan dengan mencatat secara terstruktur terhadap fenomena-fenomena yang diteliti (Hardani dkk., 2020:123-126) Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan dimulai melalui pengamatan secara langsung. Dalam observasi ini peneliti mengobservasi proses pembelajaran di kelompok A Ra Azzhra kecamatan Walantaka dengan jumlah 15 pesertaldidik. Tujuan observasi ini untuk mendapatkan data mengenai pengembangan aspek kognitif melalui metode bermain lompat angka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data penelitian yang diperlukan berupa catatan, dokumen, surat, transkip, agenda nilai, dan lain-lain sehingga dapat mendukung dalam pembuktian suatu kejadian (Sugiono, 2016:240) Peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai salah satu teknik untuk mendapatkan data-data Ra Azzahra Kecamatan Walantaka Kota Serang-Banten, sejarah RA, struktur organisasi RA Azzahra, sarana dan prasarana RA Azzahra.



Gambar 1. Model Kerangka Berpikir

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses pencarian dan menyusun data yang diperoleh dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi sehingga akan mudah dipahami dalam mengelompokkan data, menguraikan ke dalam unit-unit sehingga mampu memilih mana yang diperlukan kemudian akan dipelajari dan membuat kesimpulan yang akan diinformasikan kepada orang lain. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif milik Miles dan Huberman (2014: 19) mengemukakan bahwa aktivitas dilakukan secara interaktif (saling aktif) dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas. Langkah aktivitas analisis data yaitu :

1. Pengumpulan Data

Hal pertama yang perlu dilakukan peneliti tentunya mengumpulkan data berdasarkan pertanyaan atau permasalahan yang sudah dirumuskan. Data kualitatif bisa dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara mendalam, kajian dokumen, atau focus group discussion.

2. Reduksi dan kategorisasi data

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya ialah mereduksi data. Menurut Miles (2014) reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari data-data lapangan usai direduksi, peneliti harus mengkategorikan data sesuai dengan kebutuhan. Misalnya, data dikelompokkan berdasarkan tanggal, karakteristik informan, atau lokasi penelitian. Dalam tahap ini, dibutuhkan kemampuan interpretasi data yang baik agar data tersebut tidak salah masuk kategori.

3. Penyajian Data (Data Display)

Setelah melakukan data reduksi, maka selanjutnya penyajian data. penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berupa teks naratif, dapat juga berupa grafik, matrik, chart, dan jejaring kerja. Apabila data sudah 36 tersaji akan lebih mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan apa yang akan dilakukan selanjutnya berdasarkan apa yang sudah dipahami. Data yang disajikan berasal dari data yang telah terkumpul, kemudian data dipilih sesuai dengan permasalahan penelitian, selanjutnya data disajikan.

Padal penelitian ini data berupa pengembangan aspek kognitif melalui bermain lompat angka pada kelompok Al Ra Azzahra Kecamatan Walantaka Kota Serang Banten.

4. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing)

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, kesimpulan yang didapatkan pada tahap awal masih bersifat sementara, dan masih dapat mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun apabila kesimpulan yang didapat pada tahap awal telah didukung oleh danya bukti yang valid, sesuai dan konsisten pada saat kembalil ke lapangan dalam mengumpulkan data, maka kesimpulan pada tahap awal dapat dikatakan kesimpulan yang dapat dipercaya dan valid. Peneliti malakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah disajikan mengenai pengembangan aspek kognitif melalui bermain lompat angka pada kelompok Al Ra Azzahra Kecamatanl Walantaka Kota Serang Banten

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Azzahra Walantaka yang beralamat di Perumahan Graha Walantaka Blok J1 No.31 Kec. Walantaka Kota Serang Provinsi Banten. Sekolah ini merupakan sekolah yang berstatus Formal. Ra Azzahra Walantaka

memiliki dua kelompok belajar, yang terdiri dari : Kelompok A dan kelompok B. Kelompok belajar yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Kelompok A. Adapun dalam kelompok usia tersebut masuk kategori kelompok usia 4-5 tahun. Sekolah tersebut menerapkan berbagai upaya guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui bermain lompat angka. Permainan tersebut tersebut diselenggarakan atau dilakukan setiap hari pada waktu pagi hari dengan metode belajar sambil bermain.

Selanjutnya kegiatan bermain lompat angka di lakukan ketika pembelajaran berlangsung dengan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang telah di tentukan. Setelah penelitian yang dilakukan di RA Azzahra Walantaka, sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan yaitu Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Lompat Angka. Maka data yang ditemukan adalah sebagai berikut : RA Azzahra terdapat dua kelas, tetapi yang menjadi fokus penelitian adalah kelas kelompok A. RA Azzahra merupakan sekolah yang menerapkan berbagai metode menyenangkan dalam Pembelajaran terutama bermain, khususnya kelas kelompok A yang masih senang dengan bermain. Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak RA ini cukup menarik dan tidak monoton sehingga anak merasa senang dan antusias ketika mengikuti kegiatan.

Penelitian ini dilakukan di kelompok A, kelompok A di RA

Azzahra hanya terdapat satu kelas . Jumlah anak kelas A di sekolah tersebut berjumlah 12 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Subjek fokus pada penelitian ini yaitu kelas A dengan jumlah anak 12 orang, yaitul 7 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui bermain lompat angka pada kelompok A yaitu dengan metode bermain sambil belajar dan menggunakan media yang disukai anak. Selain itu, RA Azzahra menerapkan tahapan perkembangan kognitif bagi anak usia dini sehingga kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perkembangan anak. Metode yang dilakukan berbeda-beda setiap harinya, metode tersebut diantaranya bermain puzzle angka, bermain kartu angka, membaca buku gambar berseri, bermain menghubungkan angka dengan gambar, bermain papan angka, memilih majalah yang disukai anak-anak dan lain sebagainya. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Mei -15 Juni 2024. Pada penelitian ini disetiap pertemuannya memiliki waktu 30 menit untuk melakukan kegiatan upaya meningkatkan kognitif anak usia dini dengan metode yang menyenangkan yang dilakukan oleh gurul di RA Azzahra Kegiatan meningkatkan kognitif anak dilakukan di awal pembelajaran yaitu setelah pembiasaan dan sebelum kegiatan inti.

Temuan yang diperoleh oleh peneliti pada penelitian yang berjudul analisis perkembangan kognitif anak

usia 4-5 tahun melalui bermain lompat angka, penelitian ini ingin melihat bagaimana proses bermain lompat angka anak usia 4-5 tahun di lembaga RA Azzahra Walantaka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, berikut ini pembahasan mengenai perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain lompat angka dil RA Azzahra Walantaka. Terkait dengan hasil wawancara dan observasi tentang analisis perkembangan kognitif anak usia dini melalui bermain lompat angka di Ra Azzahra Walantaka peneliti melihat dengan adanya permainan lompat angka, peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam bermain, yaitu selain kegiatannya yang menyenangkan, media yang digunakan juga sangat mudah dan sederhana serta dapat menarik perhatian anak.

Banyak hal yang peserta didik dapatkan dalam bermain lompat angka ini, karena peneliti melihat setelah di terapkannya permainan tersebut, kognitif anak menjadi lebih berkembang, dan aspek yang lainnya juga berkembang seperti halnya fisik motoriknya, sosialnya, emosionalnya, bahasanya dan anak sudah mulai mau mengikuti aturan. Namun demi kian ada beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan bermain lompat angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di Ra Azzahra Walantaka. Sesuai dengan hasil

wawancara dari kedua responden dan diawali dengan responden pertama adalah sebagai berikut:

“...Melalui bermain lompat angka, anak-anak dapat mengembangkan beberapa aspek kognitif yang penting, antara lain, mereka belajar mengenali dan memahami urutan angka secara visua bermain lompat angka dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Anak-anak harus memutuskan angka mana yang harus mereka lompati berikutnya, dan ini melibatkan penggunaan logika sederhana dan pemrosesan informasi dalam otak mereka. Selain itu, permainan ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan motorik kasar. Ketika anak melompati dari satu angka ke angka lainnya, mereka mengkoordinasikan gerakan tubuh mereka dengan presisi dan kekuatan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Tidak hanya itu, bermain lompat angka juga bisa menjadi momen yang menyenangkan untuk belajar dan berinteraksi dengan orang dewasa atau teman sebaya. Ini membangun keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi anak-anak, karena mereka berdiskusi tentang aturan permainan atau merencanakan strategi bersama...”(wawancara responden 1 Ibu SB)

Selanjutnya pendapat lain yang disampaikan oleh respon kedua ibu ED adalah sebagai berikut:

“....permainan lompat angka ini memiliki peran yang sangat penting

dalam pembelajaran anak-anak. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan baru seperti berhitung atau menyebutkan angka, tetapi mengembangkan kreatifitas, keterampilan sosial dan Bahasa...." (wawancara responden 2 Ibul ED)

Hasil wawancara dari kedua responden menegaskan bahwa bermain merupakan tuntunan yang harus dipenuhi oleh anak dan merupakan proses yang harus dilewati oleh anak karena kegiatan bermain sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang luas yang dapat memberikan pembelajaran secara langsung. Ketika anak sedang melakukan proses bermain, anak dapat bersosialisasi dengan temannya, memperoleh informasi, kesenangan, serta wawasan yang dapat mereka bangun sendiri pengalamannya (Sujiono, 2010). Terkait dengan perkembangan kognitif anak melalui bermain lompat anak terdapat hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini memegang peranan penting dalam kehidupannya dalam menyelesaikan masalahnya sehari-hari. Hal ini sesuai dengan wawancara kedua responden

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini dikarenakan dalam perkembangan kognitif anak berkaitan dengan kecerdasan yang diperlihatkan dengan kemampuan anak dalam meningat,

mengenal dan memaham beberapa objek. Menurut Yanuarita (2014:1 66) kogniti dapat dipandang sebagai kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungannya seperti dalam aktifitas mengamati, memperkirakan, mengingat dan lain-lain.

Melihat dari pernyataan yang disampaikan oleh responden ibu SB mengenai faktor pendukung dalam permainan lompat angka yaitu media pembelajaran yang sangat praktis, kreativitas guru dan antusias peserta didik. Selain hal itu, pemberian reward juga menjadi pendukung dalam menerapkan permainan lompat angka. Dalam usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan, tidak serta merta tercapai. Layaknya orang yang akan mencapai keberhasilan, tentu ia akan mengalami berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Begitu pula dalam penerapan permainan lompat angka mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Azzahra Walantaka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui lompat angka kelompok A di RI Azzahra Walantaka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan Lompat angka angka dapat membantu guru dalam

- mengenalkan simbol bilangan angka 1-10 kepada anak-anak ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat distimulasi menggunakan APE seperti apa yang telah dijelaskan teori Vygotsky dan juga teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak.
2. Permainan lompat angka dapat membantu anak dalam menghafal bentuk lambang bilangan angka 1-10. Hafalan dalam kategori kognitif merupakan salah satu bentuk kemampuan berpikir (thinking behaviors) paling rendah dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran.
3. Dari 12 siswa kelompok A terdapat 7 anak yang dapat menyebutkan dan menuliskan bilangan angka 1-10. Anak-anak mampu menggunakan permainan dengan baik dan benar hal tersebut merupakan data yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan ini memungkinkan bahwa kemampuan tersebut dapat saja meningkat jika permainan dilakukan secara rutin seperti pada teori Piaget tentang pemrosesan informasi.
4. Anak-anak dapat mencocokkan dan mengurutkan simbol bilangan angka 1-10 setiap anak membutuhkan waktu 5 menit untuk menyelesaikan permainan. Kemampuan ini dalam teori Piaget disebut asimilasi dan akomodasi sesuai dengan data lapangan yang menyatakan bahwa permainan lompat angka dapat melatih kemampuan anak dalam mengingat bentuk lambang bilangan sehingga dapat mencocokkan angka dengan baik dan benar.
- REFERENCES**
- A . . Malik Fajar, Madrasah dan Tantangan Modernitas, (Bandung : Mizan, 1999) h.68.
- Aisyah, Siti dkk. (2009). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Ali Riadi, Politik Pendidikan menggugat Birokrasi Pendidikan Nasional (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2006)
- Anggini, I. T., Riana, A. C., Suryani, D., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Kurikulum dan Pembelajaran. Jurnal Multidisipliner Kapalamada, 1(03), 398-405
- Aqib, Z (2011). Pedoman dan Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Nuansa Aulia. Bandung.
- Asmawari, L. (2010). Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka: Jakarta.books, Yogyakarta.

- Depdiknas, Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan RA, Depdiknas, Jakarta, 2004, h.5.
- Dimyati (2013). Metodelogi penelitian dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD). PT fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Fadillah, M. (2012).Desain Pembelajaran Paud. Ar-Ruzz Media.Jogjakarta. Gunawan, AM. (2013). Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Prama Publishing. Yogyakarta
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen pendidikan karakter. Jurnal pendidikan karakter, 4(3). Utama. Jakarta.Mangkuatmodjo, Soegyarto. 1997. Pengantar Statistik. Rineka Cipta. Jakarta
- Hasnida. (2015). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Pt Luxima Metro Media. Jakarta.
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20
- Isjoni. (2011). Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Alfabeta: Bandung.
- Jamaris, M. (2013). Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan. Ghali Indonesia:Bogor.
- Kariza, N. (2012). Aktivitas Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak.{SKRIPSI}.Universitas Negeri Lampung. Lampung.
- Latif, dkk. (2014). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Kharisma Putra
- Mansur, PAUD dalam Islam, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005) h.128.
- Moeslichatoen. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. Kencana.
- Nelva, R. (2012). Alat Permainan Edukatif untuk AUD. Penerbit Ombak (Anggota IKAPI). Yogyakarta.
- Oktina, H.(2014). Pengaruh Permainan Kartu Angka dan Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun .{SKRIPSI}.Universitas Negeri Lampung. Lampung