

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

Julailah¹, Ratu Yustika Rini², Novita Sari³

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

julailah8867@gmail.com¹, ratuyustika21@upi.edu², novita.op21@gmail.com³

ABSTRACT; *The learning outcomes attained are impacted by the inadequate comprehension of pupils' cognitive capacities. The purpose of this study is to ascertain how educators use number jump games to help kids learn how to recognize the symbols for numbers 1 through 10. Through observation, interviews, and documentation data gathering approaches, the qualitative research method employs a descriptive approach to the number jump games employed in RA (Raudhatul Athfal) Azzahra Walantaka. The study's findings demonstrated that number jump games can help teachers introduce number symbols 1–10 more easily while also fostering children's cognitive development. Students' ability to recognize numbers both orally and in writing, their ability to mention the sequence of numbers 1–10, their ability to create a sequence of numbers 1–10 using number jumps, and their comprehension of the correspondence 1 per 1 concept—that is, the idea that one represents one object—are the indicators developed in the number jump game. This indicator was selected because it aligns with the symbolic thinking development stage of children between the ages of 4 and 5, namely the recognition of numerals 1 through 10. According to the study's findings, children's cognitive development will flourish when they play number jump games consistently and receive assistance and direction from their teachers.*

Keywords: *Cognitive Ability, Number Jumping Game, Symbolic Thinking.*

ABSTRAK; Capaian pembelajaran yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh pemahaman yang kurang memadai terhadap kemampuan kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pendidik dalam menggunakan permainan lompat angka sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan simbol angka 1 hingga 10. Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data dokumentasi di RA (Raudhatul Athfal) Azzahra Walantaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat angka efektif dalam membantu guru memperkenalkan simbol angka 1 hingga 10 dengan cara yang menyenangkan, serta mendorong perkembangan kognitif untuk anak. Indikator yang dikembangkan dalam permainan lompat angka mencakup kemampuan siswa dalam mengenali angka baik secara ucapan maupun tertulis, kemampuan menyebutkan deret angka 1 hingga 10, kemampuan menyusun deret angka 1 hingga 10 menggunakan permainan lompat angka, serta pemahaman terhadap konsep korespondensi satu per satu, yaitu gagasan bahwa satu angka mewakili satu objek. Indikator-indikator ini dipilih karena relevansinya dengan tahap perkembangan berpikir simbolik anak

usia 4-5 tahun yang sedang dalam proses pengenalan angka 1 hingga 10. Berdasarkan temuan penelitian, perkembangan kognitif anak dapat berkembang pesat apabila anak bermain permainan lompat angka secara konsisten dan mendapatkan bimbingan serta arahan yang tepat dari pendidik.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Angka, Berfikir Simbolik.

PENDAHULUAN

Dari lahir hingga umur enam tahun, yang dicapai melalui dengan menawarkan stimulasi pendidikan untuk mendukung perkembangan fisik dan spiritual anak serta mempersiapkan mereka untuk bersekolah yang lebih tinggi. (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan di Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14). (Masitoh dkk. 2008.1.6) Pendidikan PG PAUD bertujuan untuk mencapai tingkat perkembangan yang digambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang umur tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman berbagai nilai norma agama dan akhlak, jasmani, akal, bahasa dan emosional (PP No. 19 Tahun 2005).

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

Pengembangan nilai-nilai agama dan moral, kemampuan fisik motorik (baik motorik kasar maupun halus), kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, serta kemampuan seni merupakan enam aspek perkembangan yang perlu perkembangan pada anak usia dini, sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Indonesia dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Setiap anak mengalami berbagai macam tahapan perkembangan dalam berlangsung secara berurutan, terus menerus dalam tempo perkembangan tertentu yang mudah sama.

Orang tua dan guru akan lebih mudah menentukan apakah seorang anak telah berkembang sesuai dengan standar perkembangan yang berlaku secara umum jika mereka mengetahui tahap-tahap pertumbuhan anak. Hal ini penting untuk mempersiapkan anak dengan memberikan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Mutiah, 2015).

Karena pertumbuhan kognitif terjadi sepanjang lima tahun pertama kehidupan, untuk seorang anak, sangat penting untuk berada pada level usia emas. Karena perkembangan kognitif anak-anak masih dalam tahap pra-operasional, mereka tidak dapat berpikir secara abstrak, sehingga proses kegiatan pembelajaran kognitif menjadi penting dan berhasil dilaksanakan dengan kegiatan bermain. Ketika kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan dan penggunaan media (Wulandari, 2021).

Salah satu faktor kunci yang memengaruhi efektivitas sekolah adalah guru. Siswa akan tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai harapan jika mereka memiliki guru yang berwawasan luas dan berkinerja efektif (Mulyasa, E. 2013).

Pendidik anak usia dini perlu memahami pentingnya menciptakan metode pembelajaran yang efisien dan menyenangkan untuk digunakan saat menyampaikan pengetahuan. (Suryani, N. 2022).

Pelajaran melalui bermain, atau pembelajaran anak usia dini atau PG PAUD, harus menjadi fokus instruksi. (Rismayanti, E. & Yulianti, L. 2018).

Anak-anak membutuhkan kegiatan bermain. Ada rasa senang dalam kegiatan bermain karena anak-anak merasa seolah-olah mereka belajar tanpa dipaksa. Anak-anak tidak akan terlibat dalam permainan jika mereka menganggapnya sebagai tugas (Nisa, M. 2020).

Proses bermain, yang mengajarkan anak-anak untuk berpikir, berinteraksi dan bersosial dengan teman sebayanya, bersabar, dan keterampilan lainnya, dan lebih penting dalam pendidikan anak usia dini daripada hasil permainan. (Sudarmanto, A. 2016). Oleh karena itu, dalam hal ini dapat dikatakan bahwa bermain merupakan komponen penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain, anak-anak menghadapi tantangan dan hambatan yang memaksa mereka untuk memenuhi visi dan misi permainan, dan diharapkan hal ini akan membuat mereka lebih optimis dalam bermain di masa mendatang.

Nisa, A. Z (2020) Permainan Jump Numbers, yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak mengenali simbol angka 1 hingga 10, merupakan aktivitas yang berpotensi mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui permainan ini, anak dapat berlatih mengingat dan

mengidentifikasi simbol angka, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif mereka.

Subali,B.,& Kurniawan,S. 2020 Anak-anak senang bermain lompat angka, dan ini membantu perkembangan fisik dan mental mereka. Dengan dalam melompat dan menyebutkan tanda angka untuk angka yang diinjak, peserta dalam latihan lompat angka ini pada dasarnya dapat berlatih dalam kelompok atau sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan para ahli di RA Azzahra Walantaka, pengenalan angka terbukti mengalami hambatan yang signifikan. Perkembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan angka 1 hingga 10, belum mencapai hasil yang optimal. Tujuh dari dua belas anak menunjukkan kesulitan dalam menyebutkan simbol angka yang sesuai dalam angka setiap ditunjukkan oleh guru. Anak-anak masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep angka satu hingga sepuluh. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penerapan pendekatan berbasis permainan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan pengenalan simbol angka. Selain itu, media permainan instruksional jarang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan oleh situasi di mana instruktur hanya menggunakan satu aktivitas bermain dengan media dasar untuk memperkenalkan angka kepada anak-anak; tidak ada variasi dalam aktivitas dan media permainan yang digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak-anak. Hanya papan tulis dan lembar kerja ramah anak dengan aktivitas bermain yang digunakan sebagai media., berlomba menyebutkan angka yang ditulis oleh guru di atas papan tulis. Kegiatan ini kemudian membuat anak mudah bosan dan jenuh dengan hasil akhir yang tidak memuaskan.

Adapun fungsi pendidikan Raudatul Athfal adalah untuk mengembangkan semua skill 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 keterampilan sosial dan komunikasi, menetapkan pedoman, mendisiplinkan anak-anak, dan mempersiapkan mereka untuk sekolah dasar.

Tujuan Raudatul Athfal adalah untuk membantu pengembangan pengetahuan, sikap, dan kepribadian Muslim, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan untuk peserta 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, memberikan bekal kepada anak

didik tentang dasar-dasar agama dan ketakwaan; kedua, memberikan landasan bagi tumbuhnya sikap, ilmu, kemampuan, dan daya cipta yang diperlukannya untuk hidup dalam masyarakat; ketiga, memberikan bekal keterampilan dasar yang diperlukan untuk bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah atau sekolah dasar; keempat, memberikan bekal bagi pengembangan diri sejak dini dan berkelanjutan sesuai dengan kaidah pendidikan. (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 sifat objek atau subjek yang diteliti secara tepat (Sukardi, 2009 :157). Dengan pendekatan bersifat kualitatif yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Arifin, 2011:4). Menurut Moleong (2017:16) Memahami peristiwa yang dialami partisipan studi seperti contoh perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. merupakan tujuan penelitian kualitatif secara holistik, melalui bahasa dan deskripsi kata, di dalam latar alami tertentu, dan melalui penggunaan berbagai teknik alami.

Moleong (2019:6) Teknik deskriptif kualitatif adalah teknik yang informasi yang dikumpulkannya diungkapkan melalui kata-kata dan gambar, bukan statistik numerik. Wawancara, catatan lapangan, foto, film, catatan pribadi, memorandum, dan dokumen lainnya dapat menyediakan data.

Dari penjelasan di atas, Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif secara alami. Metode ini bertujuan untuk menyelidiki dan menjelaskan fenomena yang terjadi dalam suatu masyarakat. Realitas atau fenomena sosial yang ada menggambarkan bagaimana pendekatan deskriptif kualitatif dapat diterapkan sebagai suatu proses untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Masalah yang diteliti didasarkan pada kenyataan yang ada dan dapat diamati dalam masyarakat.

Untuk memberikan penjelasan yang lebih tepat, jelas, dan komprehensif mengenai situasi yang terjadi di lapangan, Peneliti memutuskan untuk menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami keadaan lingkungan internal dan eksternal di Lembaga RA Azzahra, serta menggambarkan keadaan atau peristiwa yang terjadi, sehingga data yang diperoleh bersifat deskriptif. Melalui permainan lompat angka

di RA Azzahra Walantaka, peneliti dapat mempelajari perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun.

Tempat Penelitian

Tempat yang di lakukan 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, Peneliti memilih lokasi ini karena beberapa faktor, termasuk fakta bahwa lokasi ini lebih terjangkau, mudah diakses, dan lebih dekat dengan rumah. Selain itu, tujuan penulisan lembaga ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana permainan lompat angka di RA Azzahra Walantaka dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak-anak.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan informasi di lapangan yang relevan dengan masalah penelitian. Berikut ini adalah teknik yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data:

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan dialog antara dua individu tau lebih secara langsung atau percakapan dengan tujuan tertentu yang di lakukan 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 wawancar 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 pengamat dengan mencatat secara terstruktur terhadap fenomena-fenomena yang diteliti (Hardani dkk., 2020:123-126) Observasi langsung merupakan langkah awal dalam teknik observasi pengumpulan data. Dalam observasi ini, peneliti mengamati 15 siswa kelompok A Ra Azzhra, Kecamatan Walantaka, saat mengikuti proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana komponen kognitif berkembang melalui permainan lompat angka.

3. Dokumentasi

Proses pengumpulan bahan penelitian yang diperlukan untuk mendukung bukti suatu peristiwa—seperti catatan, makalah, surat, transkrip, agenda nilai, dll.—dikenal sebagai

dokumentasi. (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 Berfikir

A. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data merupakan proses pengumpulan dan pengorganisasian informasi yang didapat melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, sehingga data tersebut dapat dikelompokkan dan dipecah menjadi unit-unit yang memudahkan penentuan unit mana yang relevan untuk dianalisis. Unit-unit ini kemudian dianalisis dan disimpulkan untuk kemudian dibagikan kepada pihak lain. Menurut Miles dan Huberman (2014: 19), yang menerapkan analisis data kualitatif dalam penelitian mereka, kegiatan analisis dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai kesimpulan yang final. Prosedur dalam analisis data meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

2. Teknik Pengumpulan Data

Tentu saja, pengumpulan data berdasarkan pertanyaan atau masalah yang telah ditetapkan merupakan langkah awal bagi para peneliti. Observasi, wawancara mendalam, telaah dokumen, dan diskusi kelompok terfokus merupakan beberapa metode pengumpulan data kualitatif.

3. Reduksi Kategori Data

Reduksi data merupakan tahap selanjutnya setelah pengumpulan data. Menurut Miles (2014) Proses seleksi dan fokus pada penyederhanaan, abstraksi, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan disebut sebagai reduksi data. Setelah data direduksi, peneliti perlu mengklasifikasikannya sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengelompokan data ini bisa dilakukan berdasarkan lokasi penelitian, karakteristik informan, atau tanggal. Untuk menghindari kesalahan klasifikasi data pada tahap ini, dibutuhkan kemampuan interpretasi data yang baik.

4. Penyajian Data

Setelah melakukan data reduksi, jadi selanjutnya penyajian data. penyajian data Metode penelitian kualitatif dapat menggunakan berbagai format, seperti grafik, matriks, diagram, jaringan, dan teks naratif. Jika data disajikan dalam format ini, akan lebih mudah untuk memahami apa yang sedang terjadi dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang telah diperoleh. Informasi yang ditampilkan berasal dari data yang dikumpulkan yang dipilih berdasarkan masalah penelitian. selanjutnya data disajikan. Pada penelitian ini data berupa pengembangan aspek kognitif melalui bermain lompat angka pada kelompok Al Ra Azzahra Kecamatan Walantaka Kota Serang Banten.

5. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing)

Langkah terakhir Proses penarikan kesimpulan merupakan tahap di mana kesimpulan disusun; Hasil dari tahap pertama masih dapat diperbaiki jika pada tahap pengumpulan data selanjutnya tidak ditemukan bukti yang meyakinkan. Meskipun demikian, temuan awal dapat dianggap valid dan dapat diandalkan apabila bisa di oleh bukti yang memadai, sah, dan konsisten saat area tersebut ditinjau kembali untuk pengumpulan data lebih lanjut. Peneliti kemudian menarik kesimpulan mengenai bagaimana permainan lompat angka di kelompok RA Azzahra, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, Banten, berkontribusi pada perkembangan aspek kognitif anak, berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang telah 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 mempunyai dua kelompok

belajar, dalam 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 usial 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 denganl tema pembelajaran yang telah di tentukan. Sesuaai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun da;am permainan lompat angka, penelitian ini dilaksanakan di RA Azzahra Walantaka. Berikut adalah informasi yang diperoleh: Meskipun RA Azzahra mengelola dua kelompok, kelompok kelas A dipilih sebagai subjek penelitian. Khususnya pada kelompok kelas A, anak-anak masih menunjukkan minat besar terhadap permainan, sementara RA Azzahra menerapkan berbagai strategi pengajaran yang menyenangkan. Upaya para pengajar dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa cukup efektif, karena mereka menggunakan metode yang menarik dan variatif, sehingga anak-anak merasa bahagia dan antusias mengikuti kegiatan tanpa merasa bosan.

Dalam Kelompok A, yang terdiri dari satu kelas di RA Azzahra, menjadi subjek penelitian ini. Kelas A tersebut memiliki 12 siswa, dengan rincian 7 wanita dan 5 pria. Penelitian ini berfokus pada kelompok A, yang terdiri dari 12 anak—7 perempuan dan 5 laki-laki. Para guru di kelompok A telah berusaha meningkatkan perkembangan kognitif siswa melalui permainan lompat angka dengan pendekatan belajar sambil bermain, serta memanfaatkan media yang sesuai dengan anak. Untuk memastikan kesesuaian kegiatan dengan tahap perkembangan anak, RA Azzahra juga mengacu pada fase-fase perkembangan kognitif anak usia dini. Setiap hari, berbagai strategi baru diterapkan, seperti bermain teka-teki angka, bermain kartu angka, membaca buku bergambar, bermain papan angka, menghubungkan angka dengan gambar, dan memilih materi yang ramah anak. Penelitian ini dilaksanakan antara 12 Mei hingga 15 Juni 2024, dengan setiap pertemuan berlangsung selama 30 menit. Selama waktu tersebut, guru-guru di RA Azzahra melaksanakan latihan yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak. Latihan pengembangan

kognitif dilakukan di awal pembelajaran, setelah kegiatan pembiasaan dan sebelum kegiatan inti.

Temuan yang diperoleh oleh peneliti pada penelitian yang berjudul analisis dalam perkembangan kognitif anak umur 4-5 tahun melalui permainan lompat angka, penelitian ini ingin melihat bagaimana proses bermain lompat angka anak usia 4-5 tahun di lembaga RA Azzahra Walantaka.

Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dipaparkan, berikut ini pembahasasn mengenai perkembangan kognitif pada umur 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, para peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam bermain, yaitu selain kegiatannya yang menyenangkan ,media yang di gunakan 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 terpkannya permainan tersebut, kognitif anak menjadi lebih berkembang, dan aspek yang lainnya juga berkembang seperti halnya fisik motoriknya, sosia emosionalnya,bahasanya dan anak sudah mulai mau mengikuti aturan. Namun demi kian ada beberapa faktor pendukung dan penghambatl dalam penerapan bermain lompat angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dinil di Ra Azzahra Walantaka.Sesuai dengan hasi 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 pengembanganketerampilan 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 responden 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 Ibu ED)

Karena permainan bermain sangat penting untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak, hasil wawancara dengan kedua responden menegaskan bahwa bermain adalah kebutuhan yang harus dipenuhi dan proses yang harus dijalani oleh anak. Melalui bermain, anak dapat memperoleh pengetahuan yang langsung mendukung proses pembelajaran. Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, mempelajari hal-hal baru, menikmati waktu mereka, dan mengembangkan pengalaman pribadi saat bermain (Sujiono, 2010). Berdasarkan hasil wawancara, perkembangan kognitif siswa sangat krusial untuk kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Hal ini terkait dengan pertumbuhan kognitif anak yang terjadi melalui permainan lompat angka, sesuai dengan temuan dalam wawancara kedua responden tersebut

Salah satu unsur terpenting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif yang terkait dengan IQ anak-anak yang tercermin melalui daya ingat mereka, mengidentifikasi, dan memahami berbagai hal. Menurut Yanuarita (2014:166), kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencakup semua pengenalan, kesadaran, dan pemahaman mental yang digunakan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan berbagai kemampuan potensial, seperti saat mengamati, memperkirakan, mengingat, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh responden, Ibu SB, mengenai unsur-unsur pendukung dalam permainan lompat angka, terdapat beberapa faktor penting, seperti sumber belajar yang sangat berguna, metode pengajaran yang inovatif, dan siswa yang antusias. Selain itu, pemberian penghargaan kepada pemain juga berperan dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan permainan lompat angka. Keberhasilan tidak selalu tercapai dengan mudah bagi

mereka yang berusaha mencapainya. Secara alami, seseorang yang berambisi untuk sukses mungkin akan menghadapi berbagai tantangan sepanjang perjalanan. Demikian pula, dengan penerapan permainan lompat angka, RA Azzahra Walantaka berhasil meningkatkan keterampilan kognitif anak-anaknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tentang perkembangan kognitif anakl usial 4-5 tahun melaluilompat angka kelompok A dil RI Azzahra Walantaka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainanl Lompat angka yang 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 tela dijelaskanl teori Vygotsky dan dalam teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak.
2. Anak-anak dapat mempelajari bentuk simbol angka 1–10 dengan memainkan permainan lompat angka. Salah satu jenis keterampilan berpikir (perilaku berpikir) yang paling sederhana dan paling mudah dalam kategori kognitif adalah menghafal.
3. Tujuh dari dua belas murid dalam kelompok A mampu menulis dan menyebutkan angka satu sampai sepuluh. Anak-anak dapat memanfaatkan permainan ini secara efektif dan tepat; ini merupakan informasi menarik yang perlu diteliti lebih lanjut. Menurut teori pemrosesan informasi Piaget, bermain permainan secara teratur dapat membantu meningkatkan kapasitas ini, yang menjadi fokus penelitian selama dua bulan ini.
4. Para siswa dapat mengurutkan dan mencocokkan simbol angka dengan baik. Setiap murid membutuhkan waktu lima menit untuk menyelesaikan permainan yang mencakup angka 1 hingga 10. Berdasarkan hasil penelitian lapangan, permainan lompat angka terbukti membantu anak-anak dalam mengingat bentuk simbol angka, sehingga mereka mampu mencocokkan angka dengan tepat. Kemampuan ini sejalan dengan konsep asimilasi dan akomodasi dalam teori Piaget..

Saran

Berdasarka pembahasa dan kesimpulan hasil dari penelitian, maka penuli mengemukakanl saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru dapat menggunakan aktivitas permainan untuk membantu anak-anak meningkatkan pengenalan mereka terhadap simbol angka.
 - b. Untuk menginspirasi anak-anak agar belajar, guru harus lebih terlibat, imajinatif, dan kreatif.
2. Kepada Kepala Sekolah
- Bermain angka loncat merupakan salah satu permainan edukasi yang paling menarik bagi anak usia empat hingga lima tahun. Oleh karena itu, bagi anak usia 4-5 tahun, bermain angka loncat penting untuk meningkatkan perkembangan pengenalan simbol angka..
3. Kepada Peneliti
- Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh lebih banyak pemahaman dan sebagai sumber atau panduan untuk penelitian masa depan yang berkaitan dengan inisiatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam kapasitas mengidentifikasi simbol angka melalui latihan bermain lompat angka.

DAFTAR PUSTAKA

- . 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.
- Dimiyati (2013). *Metodelogi penelitian dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. PT fajar Interpretama 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, Soegarto. 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). Orentasi 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.