

## PENERAPAN PERMAINAN KANTONG ANGKA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MAUIDZUL AMIN AL ISLAMY PEGANTENAN PAMEKASAN

Nurul Imamah<sup>1</sup>, Siti Farida<sup>2</sup>

[nurulimamah1922@gmail.com](mailto:nurulimamah1922@gmail.com)<sup>1</sup>, [dzikry.2015@gmail.com](mailto:dzikry.2015@gmail.com)<sup>2</sup>

Universitas Islam Madura

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan kantong angka terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Maudzul Amin Al-Islamy Kecamatan Pegantenan Kabupaten Pamekasan kelompok A1 jenis penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan permainan kantong angka terhadap perkembangan anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 RA Maudzul Amin Al-Islamy mampu meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hal ini dapat dilihat dari anak-anak mampu menyebutkan angka menggunakan jumlah stik ice cream dan lambang bilangan, dan mampu mempresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan

**Kata Kunci:** kantong angka, Kognitif, Aud.

### ABSTRACT

*his research aims to find out how the number bag game is applied to the cognitive development of children aged 4-5 years in RA Maudzul Amin Al-Islamy, Pegantenan District, Pamekasan Regency, Group A1. This type of research uses a descriptive qualitative type. Data collection used in this research is observation, interviews and documentation, data analysis is carried out by data reduction, data presentation and conclusions or verification. The results of the research show that the application of the number bag game to the development of children aged 4-5 years in the A1 RA Maudzul Amin Al-Islamy group was able to improve their cognitive development. This can be seen from children being able to name numbers using the number of ice cream sticks and number symbols, and being able to present objects in the form of pictures or writing.*

**Keywords:** number pocket, Cognitive, Aud.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang mempunyai pikiran terbatas dan pengalaman yang sedikit, mereka hidup dengan akal pikiran dan alam yang nyata, mereka dapat mengetahui dengan salah satu panca indra. Anak sangatlah berperasa dengan perasaan yang halus dan mudah terpengaruh, berkenan dengan pendidikan yang akan diberikan dan ditanamkan kedalam jiwa anak, orang tua harus dapat memperhatikan kondisi anak didalam mendidiknya yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. (Sujiona, 2009)

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 dan 6 tahun. Pada masa ini, anak suka berimajinasi dan percaya bahwa dirinya mempunyai kekuatan. Selama tahun-tahun prasekolah, anak-anak mengembangkan kendali atas sistem tubuh seperti pergi ke kamar mandi, berpakaian, dan makan (Potts, 2012).

Menurut Montessori Noorlaila 2010, anak usia 3 sampai 6 tahun dapat diajari menulis, membaca, dan mengetik. Usia prasekolah merupakan tahap pertama kehidupan kreatif dan produktif anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pendidikan bagi

anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang bertujuan untuk memberikan rangsangan belajar guna mendorong pertumbuhan jasmani dan rohani. Dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Menurut Yuliani Sujiono (2014) mengatakan anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi pembentukan watak kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut National Association for Education of Young Children (NAEYC), masa kanak-kanak mengacu pada anak yang berusia 0 hingga 8 tahun. Menurut definisi tersebut, masa kanak-kanak merupakan salah satu tahap pertumbuhan dan perkembangan (Wijana, 2008)

Permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Erikson dan Freud mengemukakan bahwa Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Bermain merupakan hal yang lumrah bagi anak usia dini, karena sejatinya anak-anak sangat suka bermain. Bagi anak, permainan adalah makanan rohaninya. Sejak masih dalam buaian ia sudah mulai bermain dengan tangannya, kakinya dan lain-lain, kemudian ia bermain dengan benda-benda yang didapatkannya dan sekitarnya, akhirnya ia memerlukan alat tersendiri untuk bermain.

Jika membahas tentang anak usia dini, maka tidak jauh dari yang namanya bermain, karena sejatinya anak memang suka bermain. Saripuddin dan Faujiana (2018) mengemukakan bahwa dengan bermain anak mendapat balasan dan paham akan kehidupan, karena dalam bermain mereka menjadi senang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan dan menumbuhkan semua aspek anak secara optimal. Sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki sifat aktif saat melakukan. Apabila dikaitkan dengan proses belajar mengajar, metode bermain merupakan salah satu teknik penyampaian yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran. pembelajaran pada PAUD dan TK yang pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Maksud dari Pengertian tersebut adalah, bermain tidak selalu menggunakan media, tanpa media pun anak juga bisa bermain. pencarian maka kegiatan bermain adalah bagian dari metode belajar. (Sudono, 2000)

Permainan bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, berspesialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014)

Permainan aktif merupakan kegiatan yang mendatangkan kegembiraan dan kepuasan bagi anak serta melibatkan aktivitas fisik dan gerakan. Permainan pasif adalah kegiatan yang disukai anak, tidak bergantung pada aktivitas anak, dan tidak memerlukan banyak aktivitas fisik (Indra, 2014)

Berdasarkan pembahasan di atas, kita semua sudah mengetahui bahwa permainan sangat penting dalam kegiatan belajar anak, dengan permainan anak bisa bermain sambil belajar.

Kantong Angka merupakan jenis permainan aktif yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan kantong angka merupakan jenis permainan aktif karena di dalam permainan kantong angka anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas tubuh ketika anak mengambil stik es krim yang berwarna kemudian anak berjalan memasukkan ke kantong angka sesuai dengan warna yang tersedia di kantong angka (Sudjana, 2011)

Melalui penerapan permainan kantong angka adalah cara yang efektif terhadap perkembangan kognitif anak, permainan kantong angka ini dapat dilakukan pada kelas yang lain, seperti di PAUD ataupun RA. Melalui permainan kantong angka tersebut akan lebih mudah mengetahui jika ada beberapa peserta didik yang perkembangan kognitifnya masih kurang, pada saat ini kondisi yang terjadi di kelompok A1 RA Maudzul Amin Al-Islamy. Perkembangan kognitif anak akan berkembang apabila mendapatkan hal baru yang menantang dan menarik daya pikirnya sesuai perkembangan fisik dan sosialnya. Oleh karena itu peneliti memilih permainan Kantong Angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan Observasi Awal yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A1 RA Maudzul Amin Al-Islamy. Peneliti menemukan ada beberapa anak yang belum bisa membedakan angka serta kurang dalam perkembangan kognitifnya terlebih di simbolik, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak dan belum mendukung terhadap perkembangan kognitif anak, sehingga anak mudah merasa bosan dalam belajar, pada sisi lain metode yang digunakan guru masih kurang bervariasi umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga anak mudah bosan, dan tidak tertarik untuk belajar.

Menyadari hal tersebut, peneliti berinisiatif melakukan penelitian di kelompok A1 RA Maudzul Amin Al-Islamy, dikarenakan kurangnya perkembangan kognitif dalam kelas tersebut. Kurikulum inti di RA Maudzul Amin Al-Islamy lebih di fokuskan pada mengaji, membaca, dan menulis. Semua itu tergantung dari bagaimana pengelolaan guru pembimbing dalam kelas untuk meningkatkan intelegensi peserta didik, terbukti dari sekian peserta didik di RA Maudzul Amin Al-Islamy yang telah melaksanakan pembelajaran, rata-rata peserta didiknya mampu memenuhi kriteria tersebut. Tetapi, kelemahan ada pada peserta didik di kelompok A1, yaitu anak belum bisa berkembang dalam segi perkembangan kognitifnya.

Salah satu cara untuk merangsang anak agar tertarik dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar, yaitu dengan memberi permainan yang dapat menambah semangat pada anak, juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan Latar Belakang Permasalahan di atas, peneliti tertarik dan berinisiatif untuk penelitian tentang perkembangan kognitif dengan judul: "PENERAPAN PERMAINAN KANTONG ANGKA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK A1 RA MAUIDZUL AMIN AL ISLAMY PEGANTENAN PAMEKASAN"

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan cara dalam meningkatkan mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui permainan kantong angka pada kelompok A1 di RA Maudzul Amin. Bungakah Tengah. Pasanggar Pegantenan Pamekasan. Menurut Mashhud (2014:104), penelitian deskriptif adalah penelitian yang mencoba menjelaskan keadaan dan situasi ilmiah dengan cara ilmiah untuk mendapatkan penjelasan yang jelas dan logis atas keadaan apa adanya, tanpa dikaitkan dengan situasi atau lainnya. kondisinya berbeda. Menurut Bog dan Biklen (dalam Satori dan Komariah, 2017:25), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan menjelaskan secara akurat kebenaran permasalahan dari kumpulan data yang relevan dan metode penelitian dari sudut pandang ilmiah.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendemonstrasikan secara ilmiah, sistematis dan mendalam keadaan nyata dari situasi dan peristiwa yang menjadi

subjek penelitian. Salah satu alasan peneliti memilih penelitian deskriptif adalah karena ingin melakukan penelitian dengan menafsirkan data yang diperoleh dari perkembangan kognitif anak melalui permainan kantong angka dengan menggunakan metode bercerita untuk anak kelompok A1 di RA Maudzul Amin. Bungakah Tengah. Pasanggar Pegantenan Pamekasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan Umum**

#### **1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Maudzul Amin**

RA Maudzul Amin, Berada dilokasi pondok pesantren Maudzul Amin Al Islamy Bunankah Tengah Pasanggar Pegantenan Pamekasan. Didirikan oleh yayasan Maudzul Amin Al Islamy, Tepatnya pada tanggal 1992, Awalnya bernama TK Al Qur'an Maudzul Amin yang dikonsep pengelolaan dan pembelajaran pendidikan cara membaca Alqur'an dengan menggunakan metode iqro'. Selang beberapa tahun tepatnya pada tahun 1996 kepala sekolah dan seluruh guru TK Alqur'an Maudzul amin berusaha mendaftarkan ke DEPAG melalui pengawas kecamatan pegantenan,Setelah surat terdaftar keluar, Sekolah TK Al Qur'an berganti Nama Raudhatul Atfal (RA) Maudzul Amin.

#### **2. Identitas Lembaga**

1. Nama Yayasan : PP. Maudzul Amin Al- Islamy
2. Nama Lembaga : RA Maudzul Amin
3. Alamat : Dsn. Bunankah Desa Pasanggar
4. Kecamatan : Pagantenan
5. Kabupaten : Pamekasan
6. Provinsi : Jawa Timur
7. Tahun Pendirian : 1992
8. Status Bangunan : Milik Yayasan
9. Status Akreditasi : B
10. Tahun Akreditasi : 2023
11. Ijin Oprasional :
12. Status Lembaga : Swasta
13. NPSN :

#### **3. Visi Dan Misi**

##### Visi Sekolah

Terbentuknya generasi Qur'ani Berilmu dan Berakhlaqul karimah

##### Indikator Visi Sekolah

1. Anak didik dapat membaca Al- Qur'an dengan baik, baik dari segi ketepatan harkat maupun membunyikan huruf-huruf dengan makhraj yang benar
2. Anak didik meliki ilmu pengetahuan dan keagamaan yang baik
3. Anak didik memiliki perilaku yang baik,sopan, santun sesuai pengamalan ajaran islam

##### Misi Sekolah

1. Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an serta menjalankan ajaran agama islam
2. Membentyk generasi muslim yang bertaqwa dan berilmu pengetahuan
3. Mengamalkan nilai-nilai akhlaqul karimah yang sesuai dengan ajaeen islam dalam kehidupan sehari-hari

##### Tujuan Sekolah

1. Mencetak anak didik fasih dalam membaca Al-Qur'an

2. Menanamkan kepada anak didik yang memiliki kesan a\Al-Qur'an dalam jiwanya
3. Meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik dan non akademik
4. Mengenal dan mencintai Allah Swt dan Rosul Nya serta menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim yang dilandasi dengan ilmu pengetahuan
5. Menanamkan anak didik agar memiliki sikap yang berakhlakul karimah

#### 4. Data Pendidik atau Guru RA Maudzul Amin Al Islamy Pegantenan Pamekasan

RA Maudzul Amin Al Islamy memiliki 1 kepala sekolah dan

Data Tabel 1. Guru RA Maudzul Amin Islamy Pegantenan Pamekasan

No	Nama	Tempat/ tanggal lahir	Pendidikan terakhir	TMT	Mengajar Kelompok
01	Faiqotul Jannah S.Pd	09-12-1997	S1		Kepala sekolah
02	Ach Qosim S.Pd	06-02-1995	S1		Wali Kelas Juz Amma
03	Moh Zaini S.Pd	02-07-1997	S1		Guru Juz Amma
04	Salama S.E	08-02-1996	S1		Wali kelas kelompok B2
05	Umamatul Mabruroh S.Pd	09-08-1999	S1		Wali kelas kelompok B2
06	Sunnah S.Pd	23-09-1999	S1		Wali kelas Kelompok B1
07	Nailatus Syarifah	15-06-2004	SMA		Guru B1
08	Minhatul Ilah	19-01-2001	SMA		Guru kelompok B1
09	Munawwaroh	09-05-2004	SMA		Guru kelompok A1
10	Fauziyah	12-10-1998	SMA		Guru kelompok A1
11	Maftuhah	25-05-2003	SMA		Guru kelompok B2

Sumber : Dokumentasi RA Maudzul Amin Al Islamy Pegantenan Pamekasan

#### 5. Data Siswa Kelompok A1 RA Maudzul Amin Al Islamy

NO	NAMA	NO	NAMA
01	MOh Al Faroby	11	Bilqis
02	Merisya Dian Ayu	12	Nila Afkarina
03	Ajeng Amelia	13	Faurel Wajidin
04	Irfan Maulana	14	Maulidatul Sya`diyah
05	Syauqi Abdillah	15	Zahrotul Janah
06	Moh Azmil Syauqi	16	Afifurrohman
07	Fina Syifa Anni	17	Moh AkmalAlifariu
08	Fauzan Adima	18	Inna Qonia
09	Bahrul Ulum	19	Ach Mahfud Zayyadi
10	Maya	20	Moh Fatir

#### Temuan Khusus

##### 1. Penerapan Permainan Kantong Angka Terhadap Perkembangan Kognif Anak di Klompok A1 RA Maudzul Amin Al- Islamy Pegantenan Pamekasan

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada otak anak dimana anak sudah mampu memecahkan masalah sederhana,berfikir logis dan berfikir simbolik.ketika

anak sudah bisa mengembangkan kognitifnya secara optimal maka anak akan semakin mudah untuk menghadapi aktivitas disekolah. Pentingnya perkembangan kognitif bagi anak usia dini yaitu untuk mengembangkan persepsi dari apa yang ia lihat sehingga mereka mampu mengingat kejadian atau peristiwa yang sudah mereka lakukan. Anak mampu memecahkan masalah-masalah yang di hadapannya, anak mampu memahami simbol-simbol yang ada disekitarnya. Oleh sebab itu perkembangan kognitif anak sangat tepat di berikan ketika dalam usia golden age karena pada masa ini anak cepat terangsang dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini sesuai dengan standart tingkat pencapaian perkembangan anak dalam perkembangan kognitifnya yaitu pemecahan masalah,berfikir logis .

Dalam mengembangkan perkembangan simbolik anak usia dini dapat dilakukan dengan kegiatan mengenal angka dan mencocokkan angka bilangan 1-10. Dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelompok A1 yang berjumlah 20 orang anak. Tujuan penelitian ini untuk menerapkan permainan kantong angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Konsep permainannya yaitu anak menyebut lambang bilangan saat memasukkan stik ice cream ke dalam masing-masing kantong. Stik ice cream yang dimasukkan ke dalam kantong angka yaitu berupa angka yang telah di tetapkan masing-masing di kantong angka.

Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti melakukan (treatment) dan diakhir proses pembelajaran untuk satu kelas diberikan (post-test) untuk melihat hasil perkembangan kemampuan mengenal angka anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 3 indikator penilaian anak yaitu:

1. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan
2. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan
3. Anak mampu mencocokkan lambang angka 1-10

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Maudzul Amin Al Islamy yang didapat oleh peneliti bahwa Penerapan Permainan kantong angka terhadap perkembangan kognitif anak dimulai dari kegiatan pembuka yang mana guru mempersiapkan peserta didik, kegiatan pembuka di isi dengan baris-berbaris, mengucapkan salam, tepuk- tepuk, kemudian masuk ke dalam kelas dan membaca do'a-do'a, surah-surah pendek, bernyanyi, pengenalan tema dan sub-sub tema yang sesuai dengan RPPH.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti yang mana peneliti mulai mengenalkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran, bahan apa saja yang ada di media tersebut dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya, kemudian anak-anak diberikan kesempatan dan waktu yang cukup untuk memilih bahan yang akan di gunakan, sehingga mereka bisa berfikir menghitung angka sesuai dengan lambang bilangan yang ada di kantong angka ,menegal bentuk dan menghitung stik ice cream sesuai dengan jumlah angka. Berdasarkan hasil analisis,Pada kegiatan ini anak di minta untuk menghitung angka bilangan, menghitung stik ice cream sesuai dengan jumlah angka yang ada di kantong.

Proses selanjutnya yaitu penutup atau demonstrasi,di kegiatan ini anak di tanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti pelajaran, menanyakan apa saja yang sudah mereka buat,memberitahukan terkait tema kemudian membaca do'a sebelum pulang, dan mengucapkan salam. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selasai, dimana penilaian dilakukan setiap harinya yang mencakup proses dan hasil dari kegiatan selama pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan di RA Maudzul Amin Al Islamy yang didapat oleh peneliti bahwa Penerapan Permainan kantong angka terhadap perkembangan kognitif anak

dimulai dari kegiatan pembuka yang mana guru mempersiapkan peserta didik, kegiatan pembuka di isi dengan baris-berbaris, mengucapkan salam, tepuk- tepuk, kemudian masuk ke dalam kelas dan membaca do'a-do'a, surah-surah pendek, bernyanyi, pengenalan tema dan sub-sub tema yang sesuai dengan RPPH.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti yang mana peneliti sudah langsung memperaktekkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, Pada kegiatan ini anak di minta untuk menghitung angka bilangan, menghitung stik ice cream sesuai dengan jumlah angka yang ada di kantong, anak dipanggil satu- satu secara bergantian untuk memainkan media tersebut.

Proses selanjutnya yaitu penutup atau demonstrasi, di kegiatan ini anak di tanyakan bagaimana perasaannya selama mengikuti pelajaran, menanyakan apa saja yang sudah mereka kerjakan ,memberitahukan terkait tema kemudian membaca do'a sebelum pulang, dan mengucapkan salam. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selesai, dimana penilaian dilakukan setiap harinya yang mencakup proses dan hasil dari kegiatan selama pembelajaran.

Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 06 Maret 2024 sampai 20 Maret 2024 di RA Maudzul Amin Al Islamy Kecamatan Pegantenan menunjukkan bahwa Penerapan Kantong Angka dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak dengan tahapan yang dilakukan dalam penggunaan permainan kantong angka. Dan juga mendapatkan respon positif dari para guru dan kepala sekolah karena media ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Dengan penerapan permainan kantong angka anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kantong Angka merupakan media yang memiliki beberapa manfaat salah satunya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak hal ini dapat di lihat dari bagaimana respon anak pada saat guru memberikan contoh Kantong Angka yang dibentuk di papan styrofoam berwarna biru yang membuat anak menjadi tertarik dalam melakukan kegiatan memasukkan stik ice cream kedalam kantong angka. Sebelum kegiatan dilakukan guru terlebih dulu menyiapkan bahan dan alat yang di perlukan oleh anak agar anak dapat dengan mudah menggunakan permainan kantong angka tersebut. Dari ke 20 anak tersebut. Ada 2 anak yang berjenisial A, dan Y, yang masih kurang berkembang dalam aspek kognitif terlebih di simboliknya. Menurut Ustadzah Salma selaku wali kelas di Kelompok A1 beliau mengatakan bahwa anak tersebut memang kesulitan dalam mengingat dan membedakan angka bilangan enam dan sembilan yang sudah dijelaskan atau dipelajari meskipun sudah di membimbing setiap hari.

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat melalui permainan kantong angka sesuai dengan tujuannya. Peningkatan terjadi pada saat anak bermain dengan kantong angka, anak sudah bisa membedakan antara angka 6 dan 9. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati secara langsung bagaimana perkembangan kognitif anak melalui permainan tersebut.

## **2. Diskusi**

Berdasarkan temuan penelitian diketahui bahwa Penerapan permainan kantong angka di Kelompok A1 RA Maudzul Amin Al Islamy Pegantenan Pamekasan adalah Implementasi permainan Kantong Angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu sebuah permainan kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yang berkaitan dengan interaksi anak terhadap sesamanya, sehingga anak akan berfikir bagaimana caranya ia akan berinteraksi. Dengan permainan Kantong Angka ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 01 April 2024, terdapat perbedaan

sebelum dan sesudah menerapkan permainan kantong angka. Dengan diterapkannya permainan kantong angka dapat membuat anak menjadi lebih antusias dan menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ustadzah Salma penerapan permainan kantong angka ini berdampak positif bagi anak yang kurang optimal dalam perkembangan kognitif di RA Maudzul Amin Al Islamy Kecamatan Pegantenan. Sebelumnya ada 6 anak yang belum optimal dalam aspek perkembangan kognitif tepatnya di kemampuan berfikir simbolik. Sebelum menggunakan kantong angka mereka kesulitan dalam berfikir simbolik. Setelah menerapkan permainan kantong angka anak-anak tersebut sudah berkembang sesuai dengan yang di inginkan. Anak dapat mengenal angka bilangan, menyebutkan angka bilangan, mengenal bentuk dan dapat mengurutkan benda yang paling besar ke yang kecil. Hal itu sesuai dengan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbut 137 tahun 2014 tentang ruang lingkup perkembangan anak terhadap kemampuan simbolik pada anak usia 4-5 tahun diantaranya:

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengetahui konsep bilangan
3. Mengetahui lambang bilangan
4. Mengetahui lambang huruf

Berdasarkan hasil dokumentasi yang di peroleh bahwa Penerapan permainan dari kantong angka membantu dalam perkembangan kognitif anak, penggunaan media dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar sekolah sangat membantu terhadap pengetahuan baru dan perkembangan anak, anak mampu memahami apa yang mereka lakukan, anak dengan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang didalamnya terdapat berbagai komponen yang bisa mereka kreasikan dengan bahan apa saja. Kantong angka memudahkan guru untuk merangsang perkembangan anak, memasukkan stik ice cream ke dalam kantong angka bilangan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang saat bermain kantong angka sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada umumnya kemampuan yang terdapat dalam indikator perkembangan kognitif anak dapat terstimulasi sesuai dengan apa yang diharapkan. Sehingga dengan menerapkan permainan kantong angka kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal Di Kelompok A1 di RA Maudzul Amin Al Islamy Kecamatan Pegantenan Kabupaten Pamekasan.

### 3. Temuan penelitian

Dalam temuan penelitian ini, peneliti menemukan permasalahan yang terdapat pada perkembangan kognitif anak, yaitu dalam konteks kurangnya respon anak dalam perkembangan kognitif. Karena faktor kurangnya kreatifitas guru, media yang kurang menarik, dan kurangnya perhatian guru pada anak Terdapat beberapa anak di kelompok A1 RA Maudzul Amin Al Islamy Pegantenan Pamekasan yang perkembangan bahasanya masih kurang. Tidak hanya dalam sekolah saja faktor yang menyebabkan kurangnya perkembangan kognitif anak, Berdasarkan temuan penelitian yang terjadi di lapangan, yaitu kurangnya perhatian orangtua pada anak, didikan orang tua yang masih kurang, orangtua kurang peduli terhadap perkembangan kognitif anak, hal inilah yang dapat menghambat perkembangan kognitif anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa penerapan permainan kantong angka dalaam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok A1 RA Maudzul Amin Al Islamy Kecamatan Pegantenan Kabupaten Pamekasan mengalami perubahan pembelajaran yang sangat baik dengan demikian dapat di simpulkan bahwa permainan kantong angka adalah salah satu permainan yang menarik,



menyenangkan dan bervariasi bagi anak, Memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang sesuai dengan kebutuhannya, anak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini tentunya akan mengurangi rasa jenuh dan tujuan akan tercapai. Penerapan permainan kantong angka sangat membantu terhadap aspek perkembangan kognitif anak. Adapun manfaat dari penggunaan permainan kantong angka bagi anak yaitu: memberikan kesempatan dalam mengembangkan aspek kognitifnya, anak-anak mampu berpikir simbolik dengan melihat Gambar angka bilangan, menghitung stik ice cream sesuai dengan gambar angka. Anak lebih percaya diri, rasa ingin tahu yang tinggi, dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar ataupun tulisan, dan melatih kemandirian anak yang merupakan salah satu dari tujuan dari penggunaan permainan kantong angka. Media ini dapat memotivasi guru atau pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi didalam kelas dengan menggunakan media yang unik dan kreatif akan menarik minat belajar anak.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas berikut ini disajikan saran-saran peneliti dengan harapan dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah, guru-guru maupun lembaga:

1. Bagi Guru RA Maudzul Amin Al Islamy

Bagi guru hendaknya membuat suasana pembelajaran yang bervariasi, memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekolah untuk dijadikan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan sehingga anak tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Lembaga RA Maudzul Amin Al Islamy

Bagi lembaga hendaknya lebih kreatif lagi dalam membuat suasana kelas yang bervariasi sehingga anak lebih bersemangat untuk belajar.

3. Bagi Siswa

Membantu dalam aspek perkembangan kognitifnya, anak mampu mempresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan, mampu menghitung angka bilangan menggunakan stik ice cream sesuai dengan jumlah gambar angka.

4. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait Penerapan Permainan Kantong Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Di RA Maudzul Amin Al Islamy, belum bisa dikatakan sempurna dan final. Karena bisa jadi masih banyak kekurangan didalamnya akibat terbatasnya waktu, pengetahuan dan analisis peneliti. Oleh karena itu pada peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadillah. (2017). Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Guslinda, R. K. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV JAKAD.
- Indra. (2014). Pengaruh Permainan Aktif Kreatifitas pada Penguasaan Konsep Matematika Awal. Pendidikan Anak Usia Dini, 5.
- Latif Mukhtar, d. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini . Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. (2014). Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- N, S. (2011). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Baru Agesindo.
- Potts, N. (2012). *Pediatric Nursing Caing for Childern and the Familiaes*. Pendidikan.
- Santrock, J. W. (2002). *Topicsl approach to life-pan development*. Pendidikan.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Widia Ortodidaktika.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan* . Jakarta: Grasindo.
- Sujiona, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, d. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Pendidikan Anak Usia Dini, 17.

- Wijana, D. W. (2008). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Wijana D Widarmi, dkk. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan(h. 1.6).
- Wiyani, B. (2012). Format,PAUD. Jurnal Ceria, 16.
- yulianti, A. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a ( Usia 4-5 Tahun Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka . CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif).