
PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL ANGKA 1-5 MELALUI METODE BERMAIN KARTU ANGKA

Hartati ^{1*)}, Erny Wahdini ¹⁾, Alpin Herman Saputra ¹⁾, Suwanto ²⁾

¹⁾ Universitas Terbuka

²⁾ STIKIP Catur Sakti

*Hartatifauji@gmail.com

Article History:

Diterima 12 Februari 2024

Disetujui 21 Februari 2024

Dipublikasikan 22 Februari 2024

Kata kunci: kognitif, bermain kartu, mengenal angka

Keywords: *cognitive, cards play, recognize numbers*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk mengenal angka 1-5 melalui Metode permainan kartu angka. Sebagian besar anak tidak mengenal semua angka, dalam penggunaan mediana kurang maksimal, dan juga dalam melakukan strategi permainan kurang digunakan dengan baik. Untuk mengembangkan aspek tersebut guru hendaknya dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, pemilihan materi serta metode dan media sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian ini merupakan anak-anak kelas A berjumlah 13 siswa yang terdiri 8 laki-laki dan 5 perempuan. Pada penelitian pendidik menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), observasi ini dilakukan selama 2 daur, pada tiap siklusnya terdapat 4 tahap ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Data ini diambil melalui observasi di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kapasitas kognitif siswa meningkat akibat adanya permainan kartu angka. Hal ini terlihat dari rata-rata tingkat kapasitas mental remaja yang dibawa satu kelas sebelum kegiatan yaitu 46%. Siklus I dan II masing-masing mencapai 70% dan 90%. Terlebih lagi, prosedur pemeriksaan informasi dalam eksplorasi ini dilakukan dengan menggunakan metode investigasi dekat dan strategi investigasi intuitif. Analisis komparatif digunakan untuk menganalisis data perkembangan kognitif, sedangkan analisis interaktif digunakan untuk menganalisis data pembelajaran bermain kartu angka. Akhir dari hasil eksplorasi adalah strategi bermain kartu nomor dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa, khususnya pengenalan gambar atau simbol-simbol angka.

Abstract

The aim of this research is to improve children's cognitive abilities to recognize numbers 1-5 through the number card game method. Most children do not know all the numbers, their use of media is not optimal, and they are not used well in implementing game strategies. To develop this aspect, teachers should be able to create a pleasant teaching and learning process, the choice of materials, methods and media is very influential in learning activities. The subjects of this research were 13 class A students consisting of 8 boys and 5 girls. In the educator research using the classroom action research (PTK) method, this observation was carried out for 2 cycles, in each cycle there were 4 stages, namely planning, implementation, observation, reflection. This data was taken through classroom observations. The results of this research show that students' cognitive capacity increases as a result of the number card game. This can be seen from the average level of mental capacity of teenagers brought to one class before the activity, namely 46%. Cycles I and II reached 70% and 90% respectively. Moreover, the information checking procedure in this exploration was carried out using close investigation methods and intuitive investigation strategies. Comparative analysis is used to analyze cognitive development data, while interactive analysis is used to analyze data on learning to play number cards. The final result of the exploration is that the strategy of playing number cards can increase students' cognitive capacity, especially the recognition of images or number symbols.

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang disebut juga PAUD atau pendidikan anak usia dini mempunyai arti yang sangat penting bagi pengembangan budi pekerti, individu yang berakhlak mulia, wawasan luas, kepuasan diri/kebahagian, ahli, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pelatihan anak tidak selalu harus mahal atau melalui tahapan tertentu, namun pengajaran dapat dimulai di sekolah keluarga. Masa kanak-kanak adalah masa sekarang dan masa depan. Merekalah yang akan menjamin kelangsungan hidup bangsa ini. Anak harus mendapat perawatan terbaik baik jasmani, mental, spiritual, sosial, dan emosional sejak dini karena mereka adalah aset keluarga, masyarakat, dan bangsa. Pendidikan Anak usia dini adalah bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, yang di atur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 mengenai sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan.

Menurut Hurlock (1991), anak adalah sekelompok orang yang masih tumbuh dan berkembang. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa anak adalah individu yang berbeda dengan pola pertumbuhan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatif, dan bahasa dan komunikasi serta berbeda-beda dan spesifik untuk tahap perkembangan anak. Sementara itu UNESCO (*United Nations Education, Scientific and Cultural Organization*) mengatakan bahwa Anak-anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun merupakan kelompok rentan pada masa kanak-kanak. Usia ini merupakan kerangka waktu awal yang paling penting dan mendasar sepanjang perkembangan dan peningkatan kehidupan manusia. Kognitif merupakan suatu interaksi berpikir, khususnya kemampuan seseorang untuk mengasosiasikan, mensurvei dan berpikir tentang suatu peristiwa atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan yang mengidentifikasi berbagai minat seseorang, khususnya yang ditunjukkan pada pembelajaran dan gagasan.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan di kelompok A TK Harapan Karya Hasil yang diperoleh: Jika dibandingkan dengan kemampuan lainnya, kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengenal angka belum berkembang. Temuan pengamatan ini mengungkapkan masalah dalam kemampuan mengenali angka. Sebagian besar siswa belum mengetahui semua angka, karena terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar anak belum mengenal semua angka, dalam penggunaan medianya kurang maksimal, dan juga dalam penggunaan metode bermain yang kurang dimanfaatkan secara optimal. Untuk mengembangkan aspek tersebut guru hendaknya dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, pemilihan materi serta metode dan media sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak terjadi dalam berbagai tahap. Tahap ini memahami proses berpikir anak muda, menyimpan data dan menyesuaikan dengan keadaannya saat ini. Media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan anak TK pada dasarnya adalah media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Namun, dalam banyak pertemuan di lapangan, seorang pendidik jarang menggunakan kemampuan tersebut secara ideal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas guru sebagai perancang pembelajaran sangat rumit karena menyangkut dua variabel yang berada di luar kendalinya: meliputi isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan membawa tujuan yang hendak dicapai, serangkaian kemampuan awal, sikap, dan pribadi lainnya permainan bukan sesuatu yang sesungguhnya dan bukan suatu kegiatan produktif.

Masalah yang dihadapi guru ketika membantu siswa dalam pengembangan aspek kognitif anak didik kelompok A di TK harapan Karya Talan yaitu teknik pembelajaran yang tidak tepat, tidak adanya media pendukung, tidak adanya imajinasi pendidik dalam mengembangkan pengalaman, ketidakpedulian atau energi generasi muda untuk mengikuti pengalaman pendidikan dan rendahnya kapasitas mental anak dalam memahami ide-ide yang akan diterima oleh anak, sehingga menyebabkan remaja tidak mampu untuk belajar. kapasitas tidak diperluas. Adapun cara selosinya ialah Bermain kartu angka. Moeslicaton R menerangkan strategi bermain adalah jenis tindakan yang memberikan kebahagiaan/kepuasan kepada siswa dan tidak serius, mudah beradaptasi, dan materi permainan yang terkandung dalam tindakan diubah secara kreatif agar sesuai dengan dunia orang dewasa. Kartu angka adalah gambar yang disusun pada selembur karton sebagai kartu yang berukuran sangat besar. Kartu-kartu ini biasanya dilengkapi dengan gambar dan tulisan angka. Kartu angka bisa berbentuk persegi panjang, persegi atau persegi panjang dan berisi tanda atau gambar, bukan angka. Menurut Supriyadi, media kartu angka merupakan media tiga dimensi yang terdiri dari gambar dan lambang bilangan (angka) yang dilapisi plastik berukuran 4x4 cm. Itu terbuat dari karton atau bahan serupa. Jumlah kartu berfluktuasi sesuai dengan kebutuhan anak dan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan latar belakang diatas ini peneliti melakukan kegiatan dengan bermain kartu angka, kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1 sampai 5 meningkat. Belum maksimalnya kemampuan anak disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat, kurangnya media pendukung, kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran, kurangnya minat atau semangat anak untuk mengikuti proses pembelajaran, dan rendahnya kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian dimanfaatkan dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian pada TK Harapan Karya pada tanggal mulai akhir PTK.

Tahap- tahap dalam PTK disajikan pada Diagram 1.

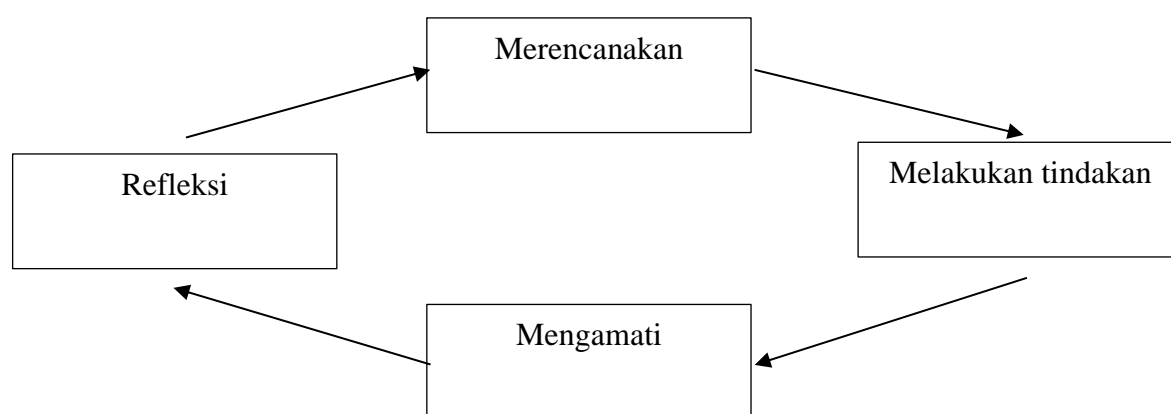


Diagram 1. Tahapan PTK

Cara merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan refleksi dalam proses pembelajaran bermain kartu angka. Pertama merencanakan kegiatan, pada tahap ini kegiatan yang harus dilakukan guru yaitu peneliti memberikan pemahaman kepada anak-anak apa yang akan mereka fokuskan dan mendidik mereka tentang dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan angka di kelompok A TK Harapan Karya, mempersiapkan pembelajaran sehari-hari. rencana pelaksanaan (RPPH) yang diselesaikan dengan menggunakan permainan angka, pengumpulan lembar penegasan untuk mengimbangi latihan batas kognitif yang mendalam mempersepsi angka dalam pelaksanaan permainan angka pada saat ilustrasi, menyiapkan semua perlengkapan atau perlengkapan yang diperlukan misalnya mengumpulkan lembar persepsi untuk mengevaluasi kapasitas kognitif dalam mempersepsikan angka. Selanjutnya melakukan tindakan atau pelaksanaan tindakan contohnya dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

Selama melakukan tindakan, diadakan observasi yang dilakukan tiada henti kapan pun ada pembelajaran bersama untuk memperhatikan latihan pendidik untuk latihan anak. Pada akhir siklus dilakukan refleksi. Saat ini para ilmuwan sebagai pendidik dan instruktur yang berperan sebagai penonton melihat proses yang diperoleh dari evaluasi yang digunakan oleh generasi muda pada siklus I. Dengan asumsi hal tersebut mencerminkan hasil pada siklus I kurang maksimal yaitu mereka melakukan tidak mencapai ketuntasan belajar sebesar 70%, maka dilakukan pengujian hasil siklus II. Langkah keempat yang kita ambil setelah tindakan adalah refleksi. Kami akan mencoba merefleksikan apa yang akan kami gunakan untuk bagaimana pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa. Yang paling utama adalah kami akan mempertimbangkan tanggapan kami mengambil tindakan terkait dengan akibatnya. Dengan cara ini kita sebenarnya ingin melihat kualitas dan kekurangan dari gerakan yang kita lakukan. Keempat tahapan tersebut masing-masing akan berulang karena membentuk satu siklus atau siklus.

Tempat penelitian adalah TK Harapan Karya Talan. Karena lokasi ini belum pernah melakukan penelitian serupa, maka peneliti mempunyai jalan ke sana. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Harapan Karya Talan kecamatan Banua Lawas kabupaten Tabalong Tahun Ajaran 2023. Jumlah anak yang akan dijadikan subjek penelitian adalah 13 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dalam kelompok A ini siswa memiliki kapasitas kognitif dalam bilangan angka masih kurang. Teknik observasi dan catatan lapangan digunakan untuk strategi pengumpulan data penelitian ini. Tindakan memperhatikan dengan seksama, mencatat secara akurat fenomena-fenomena baru, dan memperhatikan keterkaitannya satu sama lain disebut dengan metode observasi. Informasi tentang kapasitas kognitif dikumpulkan melalui strategi persepsi. Dalam penelitian kualitatif, metode catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan selama pengumpulan dan analisis data. Informasi mengenai cara memanfaatkan media permainan kartu angka dikumpulkan melalui strategi catatan lapangan.

Metode analisis komparatif dan interaktif digunakan untuk tujuan analisis data dalam penelitian ini. Analisis komparatif digunakan untuk menganalisis data guna meningkatkan kemampuan kognitif, sedangkan analisis interaktif digunakan untuk menganalisis data pengguna pembelajaran bermain kartu angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Peningkatan kemampuan anak sebelum penggunaan bermain kartu angka pada siklus 1

Peningkatan kemampuan anak sebelum penggunaan bermain kartu angka di TK Harapan Karya pada siklus 1 diketahui rata-rata persentase kemampuan kognitif anak diperoleh dari data observasi tersebut 46%.

Dari 13 anak, 7 anak belum mengenal angka 54%, 2 anak mulai mengenal angka 15%, dan 4 anak sudah mengenal angka 31%, adapun hasil peningkatan kemampuan anak sebelum penggunaan bermain kartu angka pada siklus 1 dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan kemampuan anak sebelum penggunaan bermain kartu angka pada siklus 1

No	Nama siswa	Penilaian Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	A			x	
2	B	x			
3	C	x			
4	D			x	
5	E			x	
6	F	x			
7	G	x			
8	H			x	
9	I		x		
10	J		x		
11	K	x			
12	L	x			
13	M	x			
JUMLAH		7	2	4	

2. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka di pada siklus 1

Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka di TK Harapan Karya pada siklus 1 menunjukkan rata-rata persentase kelas sebesar 70% dapat dicapai pada hari pertama dan hari kedua siklus I. siswa dari 13 anak, ada 4 anak belum mengenal angka 31%, 3 anak mulai mengenal angka 23 %, 6 anak yang sudah mengenal angka 46%, adapun hasil peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka di pada siklus 1 dapat disajikan pada Tabel .

Tabel 2. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka di pada siklus 1

No	Nama siswa	Penilaian Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	A		x		
2	B	x			
3	C	x			
4	D		x		
5	E			x	
6	F	x			
7	G		x		
8	H			x	
9	I			x	
10	J			x	

11	K			x	
12	L	x			
13	M			x	
	JUMLAH	4	3	6	

Keterangan skor:

BSB : Berkembangan Sesuai Baik

BSH : Berkembangan Sesuai Harapan MM : Mulai Muncul BM : Belum Muncul

Hasil pengamatan:

1. Peragaan oleh guru ada masih perasaan ragu-ragu dalam melakukan bermain kartu angka
2. Siswa masih belum fokus dalam memainkan Kartu Angka
3. Saat guru menjelaskan cara bermain kartu angka, masih ada anak yang asyik ngobrol dan bercanda dengan temannya.

3. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka pada siklus 2

Pada siklus 2, setelah penerapan teknik bermain kartu angka di TK Harapan Karya pada pertemuan pertama dan kedua, tingkat kelas normal tercapai sebesar 90%. Dari 13 anak, 1 anak tidak mengetahui angka 10%. Lima anak mulai memahami angka 37 persen. 7 anak yang pasti mengetahui angka 53%, adapun hasil peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka pada siklus 2 dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka pada siklus 2

No	Nama siswa	Penilaian Anak			
		BM	MM	BSH	BSB
1	A		x		
2	B			x	
3	C			x	
4	D	x			
5	E		x		
6	F		x		
7	G		x		
8	H			x	
9	I			x	
10	J			x	
11	K			x	
12	L		x		
13	M			x	
	JUMLAH	1	5	7	

Pembahasan

1. Peningkatan kemampuan anak sebelum penggunaan bermain kartu angka pada siklus 1.

Berdasarkan hasil pada Table 1 menunjukkan kognitif bahwa prestasi anak menunjukkan 46 %, Dari 13 anak, 7 anak belum mengenal angka 54%.

Pada tahun 2023 ada anak yang mencatat bahwa sebagian kemampuan kognitif anak masih belum maju. Ini terlihat jelas ketika pendidik meminta siswa menyebutkan angka, siswa bisa menyebutkan nama namun tidak memahami gambar angka, anak justru merasa bingung saat diminta untuk memberikan beberapa contoh gambar angka dengan berkelompok, untuk mengasosiasikan objek pada gambar angkanya, anak-anak sebenarnya membuat kesalahan menghubungkannya, pasangan dan guru kurang menjelaskan bilangan angka kepada anak dan kurang media pembelajaran atau benda yang konkrit dalam proses pembelajaran. Ada 2 anak mulai mengenal angka 15% . dan 4 siswa sudah mengenal angka 31%.

Menurut Novi Postalia Berdasarkan hasil masih terdapat siswa yang Kemampuan berpikirnya masih belum terlalu maju. Ini jelas terlihat ketika pendidik meminta siswa menyebutkan nomor-nomor. Meskipun mereka mampu melakukannya, siswa belum memahami simbol-simbol bilangan. Pada saat menyatakan berapa simbol angka saat berurutan, siswa masih mengalami kebingungan. Banyak siswa yang terus melakukan kesalahan saat menghubungkan benda dengan menggunakan simbol bilangan.

2. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka di pada siklus 1

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 nilai kognitif anak 70%. Dari 13 anak, ada 4 anak belum mengenal angka 31% pada kegiatan pendidik memberikan materi pembelajaran metode bermain kartu angka masih belum maksimal dan belum mampu memberikan penjelasan secara jelasnya kegiatan anak dalam metode bermain kartu angka gambar masih menunjukkan hasil yang tidak sinkron apa yang harapan, 3 anak mulai mengenal angka 23%. 6 anak yang sudah mengenal angka 46%. Katagori berkembang sangat baik mengalami peningkatan walaupun belum sesuai dengan diharapkan. Bagi anak sedang belajar memulai dengan materi asli sebelum anak-anak mengetahui angka. Anak-anak dapat belajar melalui tahapan-tahapan yang kuat, spesifik dengan hal-hal yang bermakna, menonjol dengan gambar, dan simbolis dengan kata-kata. Sebaiknya guru menggunakan benda nyata untuk mengenalkan angka 1-10 secara langsung pada saat proses berhitung agar siswa mudah melihat dan memegangnya. Tentu saja proses ini bertahap dan memakan waktu lama. Seperti yang ditunjukkan oleh Bruner, yang terbaik bagi anak adalah melihat materi asli sebelum anak-anak mengenal bilangan. Siswa dapat belajar secara meyakinkan, eksplisit dan artikel yang bermakna, terkenal pada foto-foto yang bermakna pada kata tersebut. Menurut peneliti ini, guru harus meluangkan waktu mempelajari angka 1-10 melalui teks substansial sehingga siswa dapat dengan mudah melihat dan memegangnya selama pengajaran berhitung. Jelasnya, siklus ini menghabiskan banyak waktu dan merupakan kerja sama yang dinamis.

3. Peningkatan kemampuan anak setelah penggunaan bermain kartu angka pada siklus 2

Penggunaan metode bermain kartu angka di TK Harapan Karya Pada pertemuan pertama dan kedua siklus 2 dapat diperoleh persentase rata-rata kelas sebesar 90%. Dari 13 anak, 1 anak belum mengenal angka 10% terdapat anak kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, karena anak tersebut tidak bisa diam atau hiper aktif dan kurang memperhatikan penjelasan guru. 5 anak mulai mengenal angka 37%, 7 anak yang sudah mengenal angka 53%. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 memulai kartu angka di TK kelompok A yang menjelaskan bahwa pembelajaran melalui media merupakan salah satu pedoman perkembangan anak usia dini. Salah satu bagian penting dalam proses pengenalan matematika pada anak usia dini adalah pemanfaatan media. Buatlah kartu angka dengan berbagai macam bentuk sehingga dapat menjaga perhatian dan fokus anak saat sedang belajar.

Keterampilan berhitung anak ditingkatkan dengan menanamkan konsep bilangan sejak dini. Ada beberapa pendapat relevan yang berjudul: mengungkapkan sesuai pada temuan menyatakan Isabella Hasiana dan Aniek Wirastania yang bertajuk “Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Kelompok A” yang menjelaskan bahwa salah satu prinsip pembinaan anak usia dini adalah pembelajaran berbasis media. Dalam mengenalkan matematika, penggunaan media yang sesuai untuk anak usia dini memegang peranan penting. Namun pendekatan penelitian kuantitatif berbeda dengan pendekatan penelitian kualitatif.

Menurut artikel Citra Ayu memberi judul “Mengerjakan Kapasitas kognitif siswa dalam Latihan Angka Melibatkan Strategi Bermain Kartu Angka untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang”, ide pembelajaran mengenal angka diajarkan melalui penggunaan kartu nomor. Kartu nomor yang digunakan mempunyai aplikasi atau gaya beragam sehingga membuat menggugah minat anak dan membuat mereka tetap fokus saat belajar. Ide tentang angka ditanamkan pada generasi anak untuk melatih kapasitas angka anak. Namun, ada perbedaan dalam pelaksanaan latihan untuk melatih kapasitas kognitif, meskipun para peneliti menggunakan permainan angka untuk menentukan perkembangan kognitif anak-anak.

KESIMPULAN

Mengingat akibat dari seluruh pembahasan dan penguraian yang telah selesai serta dampak lanjutan dari kegiatan ruang belajar, penelitian yang telah dilakukan melalui beberapa kegiatan khususnya siklus I dan II, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak kelompok A dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan kartu angka TK Harapan Karya Talan Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong Tahun Ajaran 2023. Temuan penelitian menunjukkan hal ini adanya peningkatan tingkat kapasitas kognitif pada setiap siklusnya. Ditemukan 45% anak mempunyai kemampuan kognitif sebelum dilakukan tindakan. Siklus pertama sesudah menggunakan metode bermain Kartu Angka adalah 70% dan pada siklus II sesudah menggunakan metode bermain kartu angka adalah 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Kurniati, muhamad Ali, Haliza, Destiani, S. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Purwaningsih, N., & Purwati, H. (2009). Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Rasau Jaya.
- Vony, F. S. (2017). Implementasi Pembelajaran Langsung Membuat PAES Proposional Pada Pengantin Indonesia Jogja. *Wahana*, 69(2), 21-23.
- EDISI : jurnal Edukasi dan Sains Volume 1, Nomor 1 , Agustus 2019: 99-117Jurnal PAUD Tambusai Volume 2 Nomor 2 (20160) halaman 60-71
- Ariyanti Tatik. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal dinamika pendidikan dasar* volume 8, no 1, maret 2016: 50-58
- I Putu Yoga purandina, M.Pd.(2012). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak usia dini*. Muhammad Zaini
- Endah Retnowati. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Menggunakan Kartu Angka, (*Jurnal praktik Penelitian Tindakan pendidikan Dasar & Menengah* Vol, 6 No 3 2016) h 26.

- Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan Edukatif. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, volume 1, nomor 2, oktober 2014, hal 76-146
- Kurniawan Nurhafit. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta.CV Budi Utama.
- Novi Postalia. (2021). Penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Blambangan Umpu Kec. Waykanan.hlm 9
- Moelication, R. (2004) *Metode pengajaran diTaman kanak-akanak*, Jakarta. Renika Cipta.
H 28-29
- Pratiwi Wiwik. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Tadbir: jurnal Manajemen pendidikan islam* volume 5, nomor 2: agustus 2017
- Ratu Mustika Senny Weyara Dienda Saputri, Nanik Yuliati. (2020). Studi Kasus Masalah Belajar Anak Kelompok B TK Plus Al-Hujjah Kabupaten Jembar. *Jurnal of early childhood education and research* vol 1 no 1 2020
- Wardani.I.G.A.K. Kuswaya Wihardit. (2021). *Penelitian Tindakan kelas*.Tenggerang Selatan. Universitas Terbuka.