

Implementasi Media Kobitar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Azhar Kowel Pamekasan

Received: 22 Mei 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 28 Mei 2023

Naila Amalina, Musayyadah, Dewi Pusparini

Universitas Islam Madura, Jl. Raya Bettet Pamekasan
Prodi PG Paud, Universitas Islam Madura, jl. Raya Bettet Pamekasan,
Jawa Timur, Indonesia

E-mail: Leenanay22@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian yang terjadi di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan yaitu kurang mampu dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dimana pada usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu dalam kegiatan menghitung lambang bilangan, mengurutkan benda dari yang paling besar ke yang paling kecil, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan bagaimana Implementasi Media Kobitar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Media Kobitar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Media *Kobitar*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

1. Pendahuluan

Pendidikan sangatlah penting untuk memperluas pengetahuan peserta didik supaya memperkuat peningkatan mutu dan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan kepada peserta didik untuk memiliki pemahaman yang baik dan bisa tumbuh menjadi pribadi yang gemar berpikir kritis. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menjadi wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai kebutuhan dan kemampuannya melalui proses pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 ayat 14) menyatakan bahwa Pendidikan anak usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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.

Anak usia dini merupakan masa paling potensial bagi anak untuk belajar dan mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, sehingga perlu diberikan stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Trianto (2015) menjelaskan anak usia dini memiliki individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Enam aspek perkembangan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan karena sangat berpengaruh terhadap tahap perkembangan selanjutnya.

Pendidik dalam menyajikan pembelajaran dituntut menjadi kreatif, karena kreativitas seorang guru sangat penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai cara yang bervariasi dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menentukan pencapaian anak. Kreativitas guru adalah kemampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar dan materi pembelajaran yang mampu membuat suasana yang menarik pada anak. Kreativitas guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain dapat memberikan pengalaman baru. Sebagai fasilitator di dunia pendidikan guru dapat memanfaatkan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar komunikasi guru dan peserta didik bisa saling memahami setiap informasi yang diberikan.

Proses belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama. Menurut (Ibrahim, 2004) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif. Pemilihan media pembelajaran pada anak usia dini yang perlu diketahui adalah tahapan perkembangan anak, karena dengan tahapan perkembangan yang berbeda anak harus menerima pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda. Untuk mengoptimalkan sebuah pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif, maka diberikan media *Kobitar* agar kemampuan masing-masing anak berkembang.

Media *Kobitar* adalah salah satu media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Kobitar* merupakan bentuk media yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak. Media *Kobitar* ini terbuat dari bahan kayu (triplek), dan juga kain flanel warna warni dengan berbagai bentuk diantaranya: (buah-buahan, binatang, dan bunga), yang mana di dalam media *Kobitar* ini ada beberapa kegiatan yang terdiri dari mencocokkan bilangan dengan gambar bilangan dan mengenal penjumlahan bilangan.

Kegiatan dalam mencocokkan bilangan dan mengenal penjumlahan menggunakan media *Kobitar* merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Melalui media *Kobitar* anak bisa melakukan kegiatan bermain sambil belajar dan mengajak anak dalam menyelesaikan kegiatan berhitung dengan kemampuan berfikirnya. Jenis media *Kobitar* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian anak, dan membuat anak lebih aktif, sehingga dapat mendukung pada kemampuan kognitif anak.

Perkembangan anak usia dini adalah proses perubahan secara terus menerus pada anak usia 0-6 tahun melalui pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan pada anak usia dini sangat penting untuk membantu anak menjadi pribadi yang baik dengan cara mengetahui aspek-aspek perkembangan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak supaya menjadi generasi penerus, salah satunya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir anak. Kemampuan berfikir bagi anak dapat melatih anak untuk menalar, mengingat, dan mengembangkan gagasan. Kemampuan Kognitif adalah menggambarkan

bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif yaitu untuk mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan hal yang baru, dan peserta didik dapat menemukan berbagai macam cara untuk pemecahan masalah.

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lain serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis, anak juga dilatih untuk memiliki kemampuan dalam, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Suyadi & Dahlia, 2015: 40).

Perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Perkembangan kognitif juga mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar anak, sehingga anak dapat memperoleh berbagai informasi. Proses perkembangan kognitif merupakan kemampuan cara berfikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Menurut pendapat (Billett, Wong, 2017) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interkasi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Desember 2022 peneliti menemukan permasalahan di TK AL-AZHAR KECAMATAN KOWEL PAMEKASAN, terkait perkembangan kognitif anak yang dicapai kurang maksimal. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, sehingga perkembangan kognitif anak belum berkembang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak. Media yang digunakan pada anak hanya berupa buku majalah atau lembar kerja dan juga menggunakan papan tulis, contohnya ketika guru menulis angka 1 di papan tulis, guru hanya menyampaikan bentuk dari angka 1 “seperti tongkat” dan seterusnya, dengan menggunakan media seadanya seperti lembar kerja dan pensil, sehingga anak merasa bosan

pada saat belajar karena mereka sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Maka sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak serta dapat merangsang perkembangan kognitif anak.

Salah satu upaya yang dapat mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan media *Kobitar* karena media *Kobitar* ini belum diterapkan di lembaga, dan di lembaga untuk meningkatkan perkembangan kognitif hanya menggunakan papan tulis. Sedangkan anak memerlukan media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media *Kobitar* dapat membuat anak tertarik dan senang ketika media yang digunakan berbeda dari media sebelumnya, dan memudahkan anak dalam menerima serta memahami konsep bilangan, lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dimana penelitian ini menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati. Menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Pattilima, penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah.

Penelitian ini berlokasi di Dusun Kolbukkol, Desa Kowel, Kecamatan Kowel, Kabupaten Pamekasan tepatnya di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan yang berdiri pada tahun 2004 karena disekolah tersebut terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam perkembangan kognitifnya, seperti tidak bisa mengenal angka 1-10, dan menjumlahkan angka.

Prosedur Pengumpulan Data:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melakukan pengamatan secara langsung dengan disertai pencatatan terhadap objek yang diteliti. Observasi pada penelitian ini menggunakan cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki.

Proses pengamatan yang peneliti lakukan di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan untuk mengetahui cara guru dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak di kelompok B2.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi yang tujuannya untuk memperoleh informasi. Wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelompok B2 yang ada di TK AL-Azhar Kowel Pamekasan karena guru paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam perkembangan kognitif anak. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti mendapatkan informasi bahwa di TK A l-Azhar ini masih kurang mampu dalam perkembangan kognitifnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau verbal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, naskah, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi ini digunakan untuk proses pengumpulan data terkait dengan penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini terdiri dari video dan foto. Data ini dikumpulkan agar dapat memperkuat penelitian dan menjadi pelengkap informasi sebagai bukti bahwa kegiatan penelitian sudah terlaksana.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penerapan media Kobitar di TK Al-Azhar Kowel mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan cara mengenalkan lambang bilangan, mengurutkan benda yang paling besar ke yang kecil, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Melalui media ini anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Pada kegiatan ini anak dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran sebelumnya tidak ada media yang membantu pada perkembangan anak dan guru hanya menggunakan lembar kerja, sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Penerapan media Kobitar merupakan cara yang efektif untuk membantu dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari cara anak melakukan kegiatan mengenalkan lambang bilangan, mengurutkan benda yang paling besar ke yang kecil, dan mencocokkan

bilangan dengan lambang bilangan. anak dengan mudah menyelesaikan kegiatan dengan kemampuan berfikirnya.

Perkembangan kognitif anak di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan dapat dilihat dari pencapaian anak ketika melakukan kegiatan mengenalkan lambang bilangan, mengurutkan benda yang paling besar ke yang kecil, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada kegiatan awal anak mendapat kesulitan menghitung lambang bilangan karena anak masih belum mengenal semua angka, setelah peneliti melakukan permainan yang berhubungan dengan angka yang ada di media Kobitar maka dapat memudahkan anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif .

Efektivitas media Kobitar dimulai dari kegiatan pembuka yang mana peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, peneliti mempersiapkan kondisi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, pengenalan tema dan sub-sub tema, kemudian membaca do'a, membaca surat-surat pendek, dan bernyanyi.

Selanjutnya kegiatan inti yang mana peneliti mengenalkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, mengenalkan berbagai macam kegiatan, menjelaskan dan mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan, memberikan tanya jawab pada anak, dan selanjutnya peneliti memberikan waktu kepada anak untuk mengerjakan sendiri kegiatan seperti menghitung dengan lambang bilangan, setelah anak melakukan kegiatan tersebut ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka, setelah itu peneliti terlebih dahulu mengenalkan angka dan memberitahu macam-macam bentuk angka agar anak mampu dalam mengingat lambang bilangan. Selanjutnya kegiatan mengurutkan benda yang paling besar ke yang kecil, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada kegiatan yang dilakukan ini anak diminta untuk mengulang kembali kegiatan yang sudah dimainkan.

Selanjutnya kegiatan penutup, pada kegiatan penutup ini guru menanyakan kembali kegiatan yang dimainkan selama mengikuti pembelajaran, Menanyakan perasaan selama hari ini, Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, Menyanyi, Berdo'a, Salam dan Pulang.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan melalui media Kobitar dapat menarik perhatian anak serta anak tidak merasa bosan pada saat kegiatan berlangsung. Dikarenakan anak dapat belajar sambil bermain. Penerapan media Kobitar dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menghitung dengan lambang bilangan, mengurutkan benda, dan mencocokkan. mengutip pendapat Azar (2003) menyatakan bahwa media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.

Tingkat keberhasilan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada kegiatan pembuka yaitu guru terlebih dahulu mempersiapkan kondisi anak, pengenalan tema dan sub-sub tema, memberi salam, berdo'a, dan membaca surat-surat pendek.

Selanjutnya kegiatan inti yang akan dilakukan guru terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, memberikan tanya jawab, kemudian guru memberikan beberapa kegiatan seperti menghitung dengan lambang bilangan, guru terlebih dahulu mengenalkan angka 1-10 kepada anak, ada beberapa anak yang kesulitan dalam menghitung dikarenakan anak belum mengenal bilangan, contohnya anak belum mengenal angka 6, angka 8, dan angka 10. Setelah guru melakukan kegiatan ini maka anak diberikan tugas menulis angka 1-10 dengan melihat contoh penulisan yang sudah disediakan dan guru juga memberikan contoh bentuk dari angka 1 "seperti tongkat" dan bentuk dari angka 2 "seperti bebek" dan seterusnya agar anak dapat mengingat angka dengan bentuk yang sudah dicontohkan, selesai mengerjakan tugas guru kembali mengenalkan angka dan mengulang kembali kegiatan menghitung lambang bilangan. Pada kegiatan ini anak yang kesulitan dalam mengenal angka atau menghitung sudah ada perubahan dan juga sudah mulai berkembang.

Selanjutnya guru melakukan kegiatan mengurutkan benda yang besar ke yang kecil. Setelah melakukan kegiatan ini anak-anak sudah mulai

berkembang karena seterdapat 2 anak yang merasa belum berkembang saat mengurutkan benda dibagian pertengahan karena anak merasa besar kecil benda tersebut hampir sama, kemudian dalam mengurutkan benda yang besar ke yang kecil terdapat 4 anak yang sudah berkembang karena anak sudah bisa membedakan besar kecil benda tersebut.

Kegiatan terakhir yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, guru mengenalkan kembali angka 1-10, kemudian anak-anak sudah tidak kesulitan dan anak sudah berkembang dalam mengenal angka. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada anak untuk mencocokkan gambar yang sudah disediakan dan menghitung jumlah gambar lalu dicocokkan dengan angka yang sudah disediakan, kemudian anak melakukannya dengan mudah karena sebelumnya anak sudah dikenalkan dengan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan menghitung dan mengenal lambang bilangan. berdasarkan pendapat M. Asrori (2003), dapat dijelaskan bahwa kemampuan kognitif anak dalam proses belajar belajar melalui berfikir artinya dalam proses belajar mengajar siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan berfikir, menimbang agar siswa dapat menimbang ilmu yang diperolehnya sesuai kemampuan kognitifnya, siswa mengamati secara langsung informasi yang disampaikan guru dalam kegiatan belajar mengajar, menganalisis dengan informasi yang diterima dari guru dianalisis oleh siswa sesuai dengan kemampuan kognitifnya, mensistesis siswa dapat mengolah informasi yang didapatnya, mengevaluasi dan memecahkan persoalan berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan artinya siswa mengadakan penilaian dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Terakhir yaitu kegiatan penutup yang mana kegiatan penutup ini guru menanyakan kembali kegiatan yang dimainkan selama mengikuti pembelajaran, Menanyakan perasaan selama hari ini, Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, Menyanyi bersama, Menginformasikan kegiatan untuk esok hari, Berdo'a, Salam dan Pulang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan bahwa perkembangan kognitif melalui media Kobitar mengalami peningkatan pada anak. Dapat dilihat ketika anak memulai kegiatan pembelajaran anak merasa sangat senang dalam kegiatan yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain karena sebelumnya anak tidak menggunakan media untuk dapat merangsang pada perkembangan

anak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media Kobitar merupakan cara yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak dan sudah dapat mengalami perubahan pada anak sesuai dengan tercapainya anak usia 5-6 tahun.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan hasil temuan di lapangan mengenai Implementasi Media Kobitar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kobitar pada perkembangan kognitif anak di TK Al-Azhar Kowel dilakukannya dengan cara memberi rangsangan terhadap perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menghitung dengan lambang bilangan, mengurutkan benda, dan mencocokkan. Dengan begitu dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Penerapan media Kobitar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Agar pembelajaran di TK Al-Azhar Kowel tidak terkesan monoton, guru perlu menggunakan media yang tepat dan menarik perhatian bagi anak agar daya imajinasi anak dapat menangkap dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian hasil penelitian di TK Al-Azhar Kowel yang telah peneliti lakukan bahwa “Implementasi Media Kobitar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan” dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun secara maksimal.

5. Saran Dan Terimakasih

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang “Implementasi Media Kobitar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Azhar Kowel Pamekasan”, peneliti memberikan saran sebagai berikut: Kepada guru: setiap proses pembelajaran diharapkan untuk lebih mengutamakan kepada media agar proses pembelajaran yang dicapai sesuai dengan yang diinginkan. Sehingga anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kepada siswa: Dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, mampu menghitung jumlah gambar, mengurutkan benda paling besar ke yang paling kecil, dan mampu

mencocokkan bilangan dengan gambar bilangan. Dan yang terakhir saya ucapkan terimakasih kepada pembaca dan editor jurnal bunga rampai yang telah memberikan saran dan masukan dalam perbaikan artikel ini.

6. Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asrori, M. (2003), *Perkembangan Peserta Didik*, Malang: Wineka Media
- Azar, Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Joni. (2016). *Peningkatan kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*. Jurnal PAUD STKIP PTT, 2(1), 1-10.
- Mudhlofir Ali. *Desain Pembelajaran inovatif (Dari Teori ke Praktik)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Makmum, Khairani. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nana Syaodih S, R. Ibrahim. (2004). *Perencanaan Pengajaran*. Asdi Mahasatya: Jakarta
- Pattilima Hamid, (2005), *Metode Pengembangan Kualitatif*, Jakarta, Alfabeta
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung; Sinar Baru Algensindo.
- Suyadi & Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013. Program Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Satrianawati, 2018, *Media dan sumber belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Susanto, Ahmad. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Prenadiamedia Group
- Sujiono, Yuliani. 2006. *Metode perkembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trianto. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas awal SD*. Jakarta: Prenadamedia Group
- UU No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Visimedia
- Wong, R K S. (2017). *Do Hong Kong parents Engage in Learning Activities Conducive to preschool Children's Mathematics Development?*. Early Mathematics Learning and Development, 2, 165-178. DOI: 10.1007/978-981-10-2553-2_10.