

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun dalam Mengenal Angka melalui Media Papan Apel Konsep dan Angka di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Nadila Nurul Afifah¹, Imam Mujtaba², Anita Damayanti³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

nadilanafh25@gmail.com

Abstrak. Pengenalan angka pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menyediakan lingkungan belajar yang mendukung serta menggunakan metode yang kreatif dan interaktif untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan ini. Anak-anak pada rentang usia ini umumnya sudah memiliki kemampuan dasar mengenal angka dari 1 hingga 10. Mereka dapat mengenali dan menyebutkan angka-angka tersebut serta menghubungkannya dengan jumlah objek yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seperti apa pelaksanaan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak yang dilakukan oleh KB – TK Lab School FIP UMJ dalam kegiatan bermain sambil belajar. Metode studi pustaka digunakan berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak di KB – TK Lab School FIP UMJ. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pengembangan kemampuan kognitif dilakukan dengan baik, sehingga memungkinkan kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik.

Kata kunci: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Kemampuan Mengenal Angka.

1. Pendahuluan

Usia dini merupakan masa *the golden age* atau masa emas. Anak usia dini merupakan seorang individu yang dilahirkan secara fitrah yang memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki karakteristik dalam setiap tahapan perkembangan anak, sehingga pada usia tersebut merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pengembangan intelegensi kognitif anak dapat dilatih melalui permainan. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang dapat membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. pendidikan anak usia dini tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya. Pengenalan lambang bilangan diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, bahwa kemampuan mengenal angka di kelompok B KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta masih terdapat yang keliru dalam menghubungkan antara angka dengan urutan huruf pada angka yang disebutkan atau dituliskan. Anak nampak kesulitan saat menemukan huruf-huruf yang terdapat pada angka-angka yang dituliskan. Ditemukan pula anak yang masih terbalik ketika menuliskan angka '2', '3', '4', '5', '6', '7', '9' dan angka belasan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberi wawasan mengenai pelaksanaan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang dilakukan di KB – TK Lab School FIP UMJ. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana metode atau teori intervensi ini mempengaruhi perkembangan kognitif anak usai dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan oleh peneliti terbukti efektif. Metode yang diterapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, daya ingat anak serta koordinasi indera anak. Media papan angka apel dan konsep ini membantu dan mempermudah anak mengenal lambang bilangan dan lebih cepat dalam mengingat lambang bilangan dalam proses pembelajaran seraya bermain.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pengembangan model permainan untuk pengembangan karakter Anak Usia Dini. Dengan demikian model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan yang merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru yang dapat diterapkan kepada anak usia dini.

Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Prof. Supardi tahun 2006 dalam Jalil (2014: 5) mengutip McNiff yang memandang bahwa PTK merupakan sebuah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan pendidik (guru) itu sendiri terhadap kurikulum, perkembangan sekolah, meningkatkan hasil belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian PTK di atas, bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang dimaksudkan di sini adalah melakukan suatu tindakan atau usaha di dalam proses pembelajaran pada anak usia dini di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Bertujuan untuk perkembangan aspek kognitif melalui permainan media papan angka apel dan konsep. Berjumlah 10 orang anak yang menjadi subjek, Penelitian ini berlangsung selama 4 (empat) bulan, dari Januari hingga Mei 2024.

2.1 Pengertian Kognitif

Pengertian Kognitif berdasarkan Williams dan Susanto dalam Dainty et al. (2023) kognitif merupakan bagaimana seseorang pada memecahkan sebuah persoalan dilihat dari cara seseorang itu bertingkah laku, bertindak dan cepat atau lambatnya.

Menurut Neisser, kognitif itu hanya bicara perihal 3 (tiga) konsep yaitu perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Jadi kognitif adalah bagaimana perolehan, penataan serta penggunaan pengetahuan. Menurut Gagne kognitif merupakan suatu proses internalisasi ilmu pengetahuan yang terjadi pada susunan saraf sentra waktu seorang berpikir tahu sesuatu dari Drever berpendapat bahwa kognitif kata awam yang dipakai buat tahu sebuah metode pembelajaran. Metode pemahaman, yakni persepsi, penilaian, penalaran, khayalan serta penangkapan makna ialah sepaket menggunakan kognitif. Menurut Piaget, kognitif ialah kegiatan seorang anak bagaimana beliau beradaptasi serta menginterpretasikan obyek dan peristiwa atau insiden yang terjadi di sekitar dirinya.

2.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, antara lain sebagai berikut.

1. Lingkungan

Lingkungan memainkan peran kunci dalam memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, terutama lingkungan yang memotivasi, mendorong dan positif.

2. Status Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi mengacu pada status sosial dan kesehatan ekonomi individu. Seorang anak yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang baik cenderung memperoleh pencapaian pendidikan yang lebih baik daripada seseorang yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang buruk.

3. Pengalaman

Piaget percaya, perkembangan kognitif adalah reorganisasi progresif proses mental sebagai hasil dari pematangan biologis dan pengalaman lingkungan.

4. Lingkungan Rumah Anak

Lingkungan rumah anak juga dapat memengaruhi perkembangan kognitif usia dini. Jika seorang anak dihadapkan pada pengalaman belajar sejak dini, fungsi intelektual mereka meningkat dan oleh karena itu, mereka dapat memiliki perkembangan kognitif yang relatif lebih cepat.

2.3 Pentingnya Mengenal Angka

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenal jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011). Kemampuan berhitung permulaan merupakan keterampilan yang dimiliki setiap anak dalam bidang matematika, seperti: kegiatan penyortiran, penghitungan dan

manipulasi angka untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. (Nuhidayah dan Astari, 2019).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada perkembangan kognitif khususnya matematika yaitu kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun adalah pemecahan masalah, berpikirmlogis dan berpikir simbolik. Tahap-tahap berhitung pada anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual yang menyatakannbahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia dini Taman Kanak-kanak akan melalui tahapan konsep/pengertian, tahap transmisi/peralihan dan tahap lambing (Susanto, 2011).

Prinsip-prinsip berhitung permulaan dalam Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan Tahun 2007 adalah (1) Mulailah dengan berhitung (2) Berhitung dari yang mudah ke yang sulit (3) Ajak anak untuk berpartisipasi aktif dan memecahkan masalah mereka sendiri (4) Suasana yang menyenangkan (5) Kata-kata dan contoh yang mudah (6) Anak dikelompokkan sesuai dengan hitungannya tingkat dan (7) Dinilai dari awal sampai akhir kegiatan.

2.4 Pengertian Media

Media pembelajaran anak usia dini merujuk pada berbagai alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak-anak berusia dini (biasanya usia 0-8 tahun). Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan efektif, sehingga anak-anak dapat memahami konsep dan informasi dengan lebih baik.

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian,sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi 2 (dua) unsur tersebut.

Jadi, media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada anak. Selain itu, media juga harus merangsang anak untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan anak dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong anak untuk melakukan praktik dengan benar.

Anak-anak mengaplikasikan alat permainan untuk membantu mereka memvisualisasikan konsep dalam pikiran anak secara konkret. Hal ini dikarenakan anak usia dini dalam tahap perkembangan sensorimotor serta praoperasional yang membutuhkan benda-benda nyata untuk mengembangkan berbagai konsep abstrak. Anak membangun pemahaman dan pengetahuannya yang berasal dari pengalaman sehari-hari dalam aktivitas bermainnya. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso: 1989).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akan memudahkan untuk proses belajar mengajar agar anak memahami pembelajaran yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang begitu kompleks. Dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan yang akan disampaikan memudahkan anak untuk memahami materi yang dijelaskan dan memudahkan guru pula dalam menerangkan materi di kelas. Serta mengatasi keterbatasan waktu. Pembelajaran dengan menggunakan media yang diberikan guru akan bermakna bagi anak dan dapat mengembangkan pengenalan konsep angka serta kemampuan matematika anak.

2.5 Manfaat dan Kelebihan Bermain Media Papan Angka Apel dan Konsep

Menurut Budiningsih dan M. Syamsul, manfaat belajar sempoa yaitu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, meningkatkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi, menambahkan kepercayaan diri dan mengembangkan diri secara optimal. Menurut Nurmalasari dalam penelitian mengenai media sempoa, manfaat sempoa yaitu sebagai berikut.

1. Mengoptimalkan fungsi otak karena disaat anak sedang bermain sempoa anak akan konsentrasi dalam berhitung secara tidak langsung otak kiri akan bekerja dan selain itu anak juga akan menggunakan imajinasi serta logikanya untuk menghitung hasil operasi matematika lewat fikirannya yang nantinya akan ditunjukkan dalam bentuk manik-manik sehingga otak kanan anak juga akan bekerja.
2. Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berpikir, daya konsentrasi. Dengan sempoa anak akan berimajinasi untuk memfikirkan hasil operasi hitung dengan cara ini anak akan konsentrasi.
3. Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berpikir. Manik-manik pada sempoa akan mempermudah dan mempercepat anak dalam mendapatkan hasil operasi hitung.
4. Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spasial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita. Jika seorang anak sudah terbiasa dalam membayangkan hitungan matematika lewat fikirannya maka proses berpikir anak tersebut akan mudah dalam membayangkan sesuatu yang bersifat abstrak.

Untuk anak-anak yang suka lalai menghafalkan rumus perkalian, mental. Aritmatika sangat membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental yang positif, terutama dalam menghadapi sosial-sosial matematika. Diharapkan dengan menggunakan alat peraga atau media sempoa dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berhitung dan membuat siswa lebih berkesan serta tidak bosan dalam pembelajaran matematika.

Diharapkan juga membantu guru untuk lebih memahami siswa dalam menyampaikan pembelajaran matematika dalam materi operasi hitung menghitung. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat sempoa yaitu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kecepatan dan ketepatan, meningkatkan konsentrasi, menambahkan kepercayaan diri, melatih daya imajinasi dan mengembangkan diri secara optimal.

Kelebihan sempoa menurut Priyani yaitu sempoa dapat diajarkan sedini mungkin pada anak yaitu ketika anak sudah mengenal angka. Sedangkan menurut Sobur kelebihan sempoa yaitu bersifat konkret dan penggunaannya praktis, mempunyai variasi dan teknik, dapat disiapkan oleh guru sendiri, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya murah dan mudah didapatkan, dan mampu memberikan pemahaman akan konsep suatu penjumlahan dan pengurangan.⁴⁵ Berdasarkan pendapat ahli mengenai kelebihan sempoa, dapat disimpulkan kelebihan sempoa yaitu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, bersifat konkret dan penggunaannya praktis, mempunyai variasi dan teknik, dapat disiapkan oleh guru sendiri, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya murah dan mudah didapatkan, dan mampu memberikan pemahaman akan konsep suatu penjumlahan dan pengurangan.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik dan seni. Kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dalam memperoleh pengetahuan. Setyawati (2012:67) dalam Susi. K et al (2022) mengemukakan kecerdasan kognitif adalah komponen penting dalam perkembangan anak karena mencerminkan kematangan berpikir. Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pengembangan intelegensi kognitif anak dapat dilatih melalui permainan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Menurut Sudaryanti (2006:1) dalam Indayani. D (2020) mengemukakan bilangan merupakan suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, maka diperlukan adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan berkenaan dengan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat

abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan.

Susanto (2011:109) dalam Indayani. D (2020) mengemukakan bahwa proses pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan anak usia dini, salah satunya yaitu menerapkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, dengan cara tersebut anak tidak merasa terbebani saat belajar. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dapat merangsang kecerdasan anak sejak dini dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Fatkhurohmah (2010) dalam Indayani. D (2020) mengemukakan pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya. Pengenalan lambang bilangan diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang diberikan di Taman Kanak-kanak dalam mengembangkan aspek kognitif yaitu pembelajaran mengenal lambang bilangan. Pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK menurut Sriningsih (2008: 120) yaitu untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasinya melalui proses eksplorasi, melalui benda-benda konkrit dan memberikan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika dalam tahap selanjutnya. Anak dapat dikatakan mengenal lambang bilangan jika anak dapat membilang/menyebut bilangan 1-10, anak juga dapat menunjukkan bilangan 1-10, serta anak dapat menghubungkan benda dengan bilangan.

Dari pendapat ahli diatas dapat dianalisis bahwa dalam mengenalkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dibutuhkan langkah-langkah yang sesuai dengan tahapan usianya. Oleh sebab itu khususnya orang tua dan para guru harus tanggap untuk memberikan bimbingan pada anak sesuai dengan tahapan usianya sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dengan sebaik baiknya. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak juga membutuhkan tahapan yang perlu diketahui oleh pendidik dan orang tua. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan.

Gambar 1.

Media Papan Apel Konsep dan Angka



Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini dapat dilihat melalui interaksi yang sangat baik antara guru dan peserta didik dan peserta didik dapat berhasil melalui proses pembelajaran. Adapun perkembangan kognitif anak yang sudah berkembang, menempelkan angka dengan konsep serta disesuaikan ejaannya, dengan menggunakan visual anak yaitu menghitung pola yang ada sesuai dengan angkanya agar bisa menemukan ejaan angka yang tepat. Semua anak dapat mengikuti dengan baik, namun perlu bimbingan dan secara perlahan.

Gambar 2.

Anak Menempel Angka dan Abjadnya



4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, media papan angka apel dan konsep ini sangat efektif dalam membantu anak-anak untuk mengenal angka dan belajar behitung permulaan. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam mengenali bentuk angka, konsep jumlah angka dan menyebutkan angka dengan benar. Peserta didik belajar mengasosiasikan angka dengan bunyi yang sesuai.

Mereka mulai memahami bahwa setiap angka memiliki bentuk dan jumlah tertentu yang dapat digabungkan untuk menghasilkan jumlah yang lebih banyak. Penggunaan media papan angka apel dan konsep ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar angka melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan papan angka apel dan konsep. Aktivitas menyusun dan memindahkan angka dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak, seperti koordinasi tangan-mata serta kontrol jari.

4.2 Saran

Penggunaan media papan apel konsep dan angka ini sangat efektif dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Peserta didik menjadi lebih termotivasi ketika bermain media tersebut. Namun, banyaknya kekurangan dalam media tersebut terutama pada bahan yang digunakan untuk membuatnya. Penulis menyarankan untuk menggunakan bahan yang lebih kokoh agar media dapat bertahan lebih lama, sehingga peserta didik bisa memainkannya dengan waktu yang lama bahkan dapat menggunakannya setiap saat. Media papan apel konsep dan angka dapat digunakan untuk setiap tingkatan-tingkatan usia anak. Tingkatan angka menyesuaikan usianya, misalnya pada anak usia 4-5 tahun cukup diberikan angka 1-10 dan untuk anak usia 5-6 tahun bisa diberikan angka 1-20.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada

1. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada:
2. Bapak Prof. Dr. Iswan, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta para jajarannya yang telah memberikan segenap perhatian dan nasihatnya kepada seluruh mahasiswa fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
3. Ibu Hastri Rosiyanti, M.PMat., selaku ketua pelaksana kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
4. Bapak Drs. Imam Mujtaba, M.Pd ketua pengelola KB-TK Lab School FIP UMJ sekaligus selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) UMJ yang sudah membantu dan membimbing kami selama KKN di KB-TK Lab School FIP UMJ.
5. Ibu Dr. Andriyani, M.Pd selaku kepala sekolah KB-TK Lab School FIP UMJ yang telah membantu, membimbing dan memberikan izin untuk melakukan observasi, penelitian dan program kerja lainnya didalam instansi KB – TK Lab School FIP UMJ.

6. Ibu Tuti Sahrianti, S.Pd selaku guru kelas B4 sekaligus Guru Pamong, serta semua guru kelas di KB – TK Lab School FIP UMJ yang sudah membantu saya di kelas dengan baik, serta memberikan bimbingan dan kesempatan saya untuk belajar.
7. Teman-teman seperjuangan kelompok 1 PLP KKN yang telah bekerja sama dan bahu membahu selama rangkaian kegiatan Pengenalan Lapangan Pesekolahan (PLP) terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Daftar Pustaka

- Afra, R. N. (2023). *Penggunaan Media Pohon Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun. (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).*
- Ahmad Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori).* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 110-111.
- Destia, A. P. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pohon Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. (Studi Eksperimen di TK Intan Pertiwi, Tanjung Senang, Bandar Lampung).*
- Hadiyanti, M. D. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun melalui Media Papan Flanel Sempa. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatulah Jakarta).*
- Indayani Dewi. (2020). *Survey Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Pangkoh Hulu Kecamatan Pandih Batu Kabupaten Pulang Pisau.* Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati* Vol. 16 No. 2, hlm 85.
- Kamisna. S Dkk. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini melalui Kereta Angka di Gampong Krueng Anoi Kuta Baro Aceh Besar.* Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 7(1), 3.
- Lewa, Y. F., Ita, E. I., & Juita, A. K. (2023). *Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 635-643.
- Najib, S. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Permainan Edukatif: Early Childhood Cognitive Development with Educational Games.* *Journal Fascho: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 61-67.
- Nunik primaningsih, *Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun: 70.*