

# JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :  
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
UNIVERSITAS ABULYATAMA**  
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

## EDITORIAL TEAM

# JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

---

ISSN 2548-8848 (Online)

### Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

### Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

### Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irandana, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

### Alamat Sekretariat/Redaksi :

### **LPPM Universitas Abulyatama**

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : [jurnal\\_dedikasi@abulyatama.ac.id](mailto:jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id)

Telp/fax : 0651-23699

# JURNAL

## DEDIKASI PENDIDIKAN

### DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina )	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) ( <i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i> )	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano ( <i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i> )	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. ( <i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i> )	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka ( <i>Hot dan Cold Appetizer</i> ) Terhadap Pemahaman Siswa ( <i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i> )	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang ( <i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i> )	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang ( <i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i> )	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar ( <i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i> )	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar ( <i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i> )	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi ( <i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i> )	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh ( <i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i> )	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur ( <i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i> )	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika ( <i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i> )	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> ( <i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i> )	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika ( <i>Maulidar, Indah Suryawati</i> )	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri ( <i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i> )	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun ( <i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i> )	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan ( <i>Marzuki</i> )	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun ( <i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i> )	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru ( <i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i> )	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru ( <i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i> )	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital ( <i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i> )	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik ( <i>Recycle</i> ) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh ( <i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i> )	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo ( <i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i> )	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi ( <i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i> )	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA ( <i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i> )	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar ( <i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i> )	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya ( <i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i> )	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa ( <i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i> )	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP ( <i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i> )	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao ( <i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i> )	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration ( <i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i> )	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS ( <i>Erianti</i> )	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan ( <i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i> )	495-504





## **UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DENGAN MEDIA KINCIR ANGKA DI TK MAYA PERMATA PENYASAWAN PADA USIA 4-5 TAHUN**

**Harpini<sup>1\*</sup>, Rizki Amalia<sup>2</sup>, Putri Asilestari<sup>3</sup>, Zulfah<sup>4</sup>, Yusnira<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang/Kampar, 28461, Indonesia.

\*Email korespondensi : [harpinikbmayermata@gmail.com](mailto:harpinikbmayermata@gmail.com)<sup>1</sup>

Diterima 13 September 2023; Disetujui 01 Januari 2023; Dipublikasi 31 Januari 2024

**Abstract:** *The objects of this research are to find out the children learning process and their activities in the classroom by using number wheel and to improve the cognitive abilities in recognizing number symbols by using number wheel for students at Maya Permata B Kindergarten. This is an action research that involved 10 students. The data were collected by using observation sheets: check list. There are two main methods of data analysis, they are descriptive qualitative and quantitative techniques. The result of pre-observation showed that only 30,83 % of students are able to recognize number symbols. In the first cycle, there was an increasing percentage (53,33%) and in the cycle 2, they have reached minimum completeness indicator criteria. It was 81,66%. According to the results, it can be concluded that the use of number wheel can improve number symbols of student ability at Maya Permata B Kindergarten..*

**Keywords :** *Media Number Wheel, Cognitive Ability, Recognizing Number Symbol.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas anak saat proses belajar dalam kelas dengan menggunakan media kincir angka dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui media kincir angka pada anak TK B Maya Permata. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 10 anak. Metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang berbentuk checklist. Teknik Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan adalah 30,83% Pada siklus I meningkat menjadi 53,33%, dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 81,66%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak TK B Maya Permata.

**Kata kunci :** *Media Kincir Angka, Kemampuan Kognitif, Mengenal Lambang Bilangan.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini atau di singkat PAUD adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar atau disebut dengan pendidikan pra sekolah, yang berfungsi sebagai pembinaan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian rangsangan

pendidikan agar anak lebih siap secara jasmani dan rohani pada saat nanti memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau pada tahap kehidupan selanjutnya. Dalam Depdiknas Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013. Pendidikan Anak Usia Dini dalam pasal 1

yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan 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”.

Sejalan dengan itu (Slameto, 2015) menyatakan bahwa salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan dari anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir pada usia dini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.

Piaget dalam (Aisyah, 2016) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan pada otak setiap individu yang memiliki kemampuan berpikir, menganalisa, ataupun memecahkan masalah dengan menggunakan daya ingat (Widyawati & Ardiyanto, 2018)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan kemampuan bagaimana

individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Pengenalan angka sangatlah penting bagi anak usia dini. Apabila anak belum mengetahui dan memahami tentang angka maka anak tidak akan mampu menyelesaikan bentuk penjumlahan dan pengurangan dengan benar. Oleh sebab itu kincir angka ini sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di salah satu TK di Kabupaten Kampar yaitu di TK Maya Permata yang berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Observasi dilakukan pada hari sabtu tanggal 25 Februari 2023 diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru yaitu rendahnya kemampuan kognitif anak, 4 orang anak masih bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan, 3 orang anak ragu-ragu dan hanya diam saja tanpa menunjukkan lambang bilangan yang diminta, 3 orang anak dapat menunjukkan lambang bilangan akan tetapi belum mengerti lambang bilangan.

Pada saat anak diminta menyebutkan urutan bilangan 1-10 anak dapat melakukannya dengan baik dan benar jika diminta bersama-sama dengan temannya, tetapi jika diminta menyebutkannya secara satu persatu anak masih banyak yang terlihat keliru dalam menuliskan lambang bilangan dengan benar. Ketika guru bertanya pada anak berapa lambang bilangan yang di tulis, ia menjawab “enam” tetapi dalam penulisannya anak menulis angka 9 atau 7. Anak-anak kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9.



Pada permasalahan ini terdapat beberapa siswa yang kemampuan dalam mengenal lambang bilangan yang masih rendah dibandingkan teman-teman mereka yang lain.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak adalah dengan memanfaatkan media kincir angka yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Kincir angka adalah aktivitas belajar anak menggunakan media berupa stik yang mana setiap stik terdapat angka yang berbeda-beda yang diletakkan di bagian ujungnya menggunakan kardus yang ditempel dengan kertas origami (Nabila & Basri, 2023). Media kincir angka berfungsi untuk mengenalkan angka-angka dan urutannya pada anak usia dini. Dengan menggunakan media ini guru dapat membantu anak dalam mengenal angka dengan lebih cepat dan lebih mudah.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di Taman Kanak-Kanak Maya Permata Pada Usia 4-5 Tahun”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sejalan dengan pendapat (Susanto, 2014) yang menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan kemampuan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa. Piaget dalam (Dwijandono, 2015) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Desmita dalam (Khadijah, 2016) perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran atau pengetahuan. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir otak, pikiran digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami (Susanto, 2014).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berpikir individu yang dapat menghubungkan antara otak dan kegiatan atau aktivitas yang sedang dilakukan. perkembangan kognitif seseorang tidak hanya karena bawaan secara genetik tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal.

### **Jenis-jenis Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun**

Menurut (Suyadi, 2014) menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengenal lambang bilangan sebagai berikut:

- (1) Mampu membedakan bentuk dan ukuran

(besar-kecil, panjang pendek, sedikit banyak, dan lain-lain)

(2) Mampu mengurutkan angka 1 sampai 10

(3) Mampu membedakan warna lebih banyak (merah-hijau, hitam-putih, biru-ungu, dan lain-lain)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah dapat mengenal lambang bilangan dan mengurutkan angka 1 sampai 10.

### **Tahapan Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam (Suyadi, 2014) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget :

1. Tahap sensori motor (0-2 tahun), dalam tahap ini bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensori dengan tindakan-tindakan fisik.
2. Tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap dimana anak mulai menggunakan lambang/symbol.
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap dimana pengerjaan- pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret.
4. Tahap operasional formal (11 tahun-dewasa), pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda konkret.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak akan melalui tahapan

perkembangan yang disesuaikan dengan kecerdasan individunya masing-masing. Dalam hal ini anak TK berada di tahap perkembangan pra operasional. Tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi/rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal. Pembelajaran bentuk geometri dalam tahapan ini sebaiknya menggunakan media alam sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

### **Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini**

Menurut Susanto dalam (Pratiwi, 2015) menyatakan bahwa proses pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini disesuaikan dengan prinsip dasar pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu menerapkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain secara 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.

Lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur-struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis (Danoebroto & Wulandari, 2013). Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Lambang bilangan tersebut juga angka. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan

dengan gambar dikatakan bahwa suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Lambang bilangan yang dimaksud adalah satuan dalam sistem pengenalan yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambahkan, atau dikalikan (Tajudin, 2015). Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan.

Dalam penelitian ini kemampuan mengenal lambang bilangan yang akan di tingkatkan yaitu anak mampu dalam mengurutkan lambang 1-10, anak mampu dalam menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak mampu dalam menghubungkan dalam menghubungkan lambang bilangan sesuai jumlahnya sampai 10, serta mampu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan benda nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu meliputi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengetahui jumlah sesuai dengan banyaknya benda dan menghubungkan dengan benda nyata.

### **Indikator Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun**

Dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di TK B Maya Permata Penyasawan melalui media kincir angka. Pencapaian indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak (4-5 Tahun) menurut (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan.... (Harpini, Amalia, Asilestari, Zulfah, & Yusnira, 2024)

Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014) sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menghubungkan / mencocokkan angka 1-10
3. Mengurutkan angka 1-10

Dengan demikian indikator pencapaian kompetensi merupakan tolak ukur ketercapaian suatu kompetensi dasar. Hal ini sesuai dengan maksud bahwa indikator pencapaian kompetensi menjadi acuan penilaian yang berbentuk observasi, dokumentasi, dan teks.

### **Media Kincir Angka**

Media kincir angka tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technolog/AECT) di Amerika yang dikutip oleh (Arief S. S, 2013) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne dan Briggs (Arief, 2013) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar, segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar misalnya buku, gambar, dan angka.

Media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema yang sedang disampaikan (Eliyawati, 2015). Sebagian besar anak merupakan pembelajar visual, anak senang dengan hal yang nyata yang dapat menimbulkan pemikiran baru, dalam hal ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka dan kartu bergambar (Hartati, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas dapat

disimpulkan bahwa pengertian kincir angka dalam penelitian berisi tulisan angka. Oleh karena itu penggunaan kincir angka tersebut diyakini dapat mendorong, dan memotivasi anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

### **Langkah-langkah penggunaan Media Kincir Angka**

Adapun langkah-langkah penggunaan media kincir angka adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tentang lambang angka yang tertera di kincir angka.
2. Guru menjelaskan aturan main menggunakan kincir angka
3. Guru meminta setiap anak untuk maju kedepan kelas
4. Guru meminta anak untuk memutar kincir angka
5. Apabila kincir angka berhenti anak akan menyebutkan angka berapa yang didapat, dan mencari angka yang sesuai lalu menghubungkannya cocok atau tidak, lalu menyebutkan kepada teman-temannya.

### **Kelebihan Media Kincir Angka**

Adapun kelebihan dari media kincir angka adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kincir angka materi akan mudah diulangi sehingga pembelajaran dan pemahaman anak dapat tercapai secara optimal.
2. Belajar dengan menggunakan kincir angka, anak-anak akan senang karena bisa memutar kincir angka dan menganggapnya sebuah

permainan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak TK B Maya Permata Penyasawan, Kec. Kampar. Kabupaten Kampar. Menurut (Suharsimi, 2017) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki tindakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan permasalahan yang terjadi dengan tindakan tindakan yang telah direncanakan dalam situasi nyata serta mengamati dan menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tindakan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang di kelas yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pemerhatian kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara professional.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada di TK B Maya Permata Penyasawan kecamatan Kampar. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah semua anak TK B Maya Permata Penyasawan Kec. Kampar yang berjumlah 10 orang siswa, yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Model penelitian tindakan

kelas yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat empat langkah yaitu: Perencanaan (*planning*), Aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam suatu proses penelitian, maka untuk memperoleh data tersebut diperlukan berbagai teknik pengumpulan data, oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data menggunakan kata-kata atau deskripsi dari kognitif anak dan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung yang bersumber dari data observasi.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang dan tidak baik, Adapun kriteria tersebut yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Klasikal**

Tingkat Penguasaan Indikator	Keterangan
80 – 100%	Baik
56 – 79%	Cukup
41 – 55%	Kurang
0 – 40%	Tidak Baik

Sumber: Maesari, 2019.

Penelitian ini dilakukan untuk menentukan kognitif siswa yang dilakukan setiap akhir

pertemuan. Adapun tes yang dilakukan yaitu berupa tes keterampilan siswa untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan seperti: 1) mengurutkan lambang bilangan 1-10, 2) menyebutkan lambangan bilangan 1-10, dan 3) menghubungkan angka 1-10 melalui benda-benda sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan.

Data hasil kemampuan kognitif siswa berupa skor yang dikonferensikan dalam bentuk nilai diolah dengan menggunakan rumus. Rumus ini digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar individu sebagai berikut:

$$KI = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan ketuntasan belajar klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Indikator dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dari siklus ke siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM yaitu 70, maka pembelajaran telah tercapai dengan baik (Wardhani, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dilihat dari perbandingan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan, siklus I, dan siklus II dalam pembelajaran menggunakan media kincir angka. Rendahnya kognitif anak dapat diketahui dari belum tercapai indikator-indikator yang sudah ditetapkan. Adapun indikator yang ingin dicapai dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10

dengan menggunakan media kincir angka yaitu: (1) Mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10 (2) Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 (3) Menghubungkan angka 1 sampai 10 melalui benda sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 berkembang sangat baik (BSB), skor 3 berkembang sesuai harapan (BSH), skor 2 mulai berkembang (MB), dan skor 1 belum berkembang (BB).

Adapun data awal kognitif anak di TK B Maya Penyasawan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Kemampuan Kognitif Anak pada Pratindakan**

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase
1	Tidak Baik/Belum Berkembang (BB)	8	20,83
2	Kurang/Mulai Berkembang (MB)	2	10
3	Cukup/Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0
4	Baik/Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan mengenal lambang bilangan		30,83	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak didik berada pada kategori tidak baik. Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas, kemampuan kognitif siswa belum mencapai kategori yang ditentukan peneliti, yaitu mencapai nilai minimal 70 serta belum mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% secara klasikal. Sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media kincir angka untuk meningkatkan kognitif siswa TK B Maya Permata Penyasawan.

Adapun hasil kemampuan kognitif anak di TK B Maya Penyasawan pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase
1	Tidak Baik/Belum Berkembang (BB)	2	7,49
2	Kurang/Mulai Berkembang (MB)	5	23,33
3	Cukup/Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	22,5
4	Baik/Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan mengenal lambang bilangan		53,33%	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data-data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pratindakan. Namun belum mencapai nilai minimal 70 serta belum mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% secara klasikal. Untuk itu peneliti dan observer melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Adapun hasil kemampuan kognitif anak di TK B Maya Penyasawan pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II**

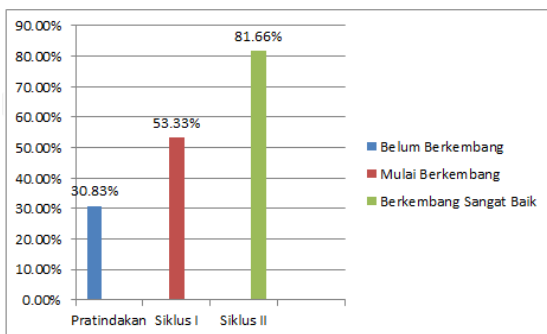
No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase
1	Tidak Baik/Belum Berkembang (BB)	0	0
2	Kurang/Mulai Berkembang (MB)	2	12,49
3	Cukup/Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20,83
4	Baik/Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	48,33



Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan mengenal lambang bilangan	81,66%
---	--------

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2023

Berdasarkan data-data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah dikatakan berhasil. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1. Diagram Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pratindakan, Siklus I dan II**

Setelah melihat hasil perbandingan kemampuan kognitif TK Maya Permata Penyasawan pada gambar 1 dapat dilihat adanya peningkatan dari sebelum tindakan hingga siklus II. Dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif siswa pada siklus II yaitu sebesar 81,66% dan telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80% atau berada pada kriteria baik. Oleh karena itu peneliti menyudahi pelaksanaan tindakan hanya sampai siklus II. Secara keseluruhan penerapan media kincir angka pada siswa TK B Maya Permata Penyasawan telah mencapai titik keberhasilan. Keberhasilan tersebut ditandai dengan adanya peningkatan nilai kemampuan kognitif siswa pada tiap siklusnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas TK B Maya Permata Penyasawan.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama empat pertemuan dalam dua siklus bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses belajar dengan mengenalkan kincir angka melalui pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan melalui kegiatan media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, pada observasi pra tindakan terlihat kemampuan anak didik masih rendah dalam mengenal lambang bilangan melalui media kincir angka, anak didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang memotivasi dan memberikan dorongan anak didik dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik di TK B Maya Permata Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Media pembelajaran banyak macamnya salah satunya adalah media kincir angka. Kincir angka merupakan alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan". Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan kincir angka dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik di TK B Maya Permata Penyasawan Kecamatan Kampar kabupaten Kampar.

Pada pelaksanaan Pratindakan dan pelaksanaan siklus I apabila di bandingkan terlihat sudah ada peningkatan, namun belum mencapai

indikator keberhasilan. Yang diharapkan peneliti, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Hal ini, disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa penyebab yang di hadapi pada pelaksanaan siklus I, sehingga perlu di adakan perbaikan dalam siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

Penyebab yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I yaitu anak cepat bosan karena kurang motivasi dan dorongan kepada guru, media kurang menarik sehingga anak tidak mudah tertarik . pada siklus I anak masih belum maksimal dalam memperhatikan penjelasan guru, sehingga hasil karya anak tidak sesuai dengan harapan.

Penelitian tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik yang diindikasikan dari presentase masing- masing indikator. Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kincir angka. Pada pra tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kincir angka, pada pra tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan dimana masing- masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan dengan 3 indikator yaitu mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10, menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mengurutkan/mencocokkan lambang bilangan 1 sampai 10.

Media pembelajaran kincir angka dalam penelitian ini digunakan untuk membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Saat anak memutar

kincir angka, mereka melibatkan gerakan fisik dan mendapatkan pengalaman sensorik. Keterlibatan fisik ini dapat merangsang sensori motorik dan membantu perkembangan kognitif, termasuk pengenalan pola dan koordinasi motorik halus. Media pembelajaran kincir angka dapat membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak PAUD cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan unsur permainan, sehingga kincir angka dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran kincir angka juga membantu anak-anak PAUD mengenal angka secara visual. Dengan melibatkan unsur permainan, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep angka dan mengasosiasikannya dengan bentuk yang sesuai. Media kincir angka merupakan alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan”.

Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan kincir angka dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik di TK B Maya Permata Penyasawan Kecamatan Kampar kabupaten Kampar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini terlihat pada pencapaian indikator, yakni

menghubungkan lambang bilangan dengan kincir angka, mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10, menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10. Pada siklus I, pelaksanaan kemampuan mengenal lambang bilangan belum belajar maksimal sehingga indikator keberhasilan belum tercapai sebagaimana yang telah ditetapkan. Pada siklus II, kegiatan kemampuan mengenal lambang bilangan telah terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan dapat tercapai. Dengan demikian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di TK B Maya Permata Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

### **Saran**

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan media kincir angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini..

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah. (2016). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.

Arief S. S. (2013). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Danoebroto, & Wulandari, S. (2013). Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 1(1), 4.

Dwijandono, S. E. W. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Bum.

Eliyawati, C. (2015). *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Rineka Cipta.

Hartati, S. (2015). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.

Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.

Nabila, N., & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9641–9647.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No, 146 Tahun 2014 mengenai Kurikulum 203 Anak Usia Dini. (n.d.). Permendikbud.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta.

Suharsimi, A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Susanto, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Prenadiamedia.

Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.

Tajudin, et al. (2015). *Kumpulan Rumus Matematika Taman Kanak-Kanak*. DepDikNas.

Wardhani. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*.

Universitas Terbuka.

Widyawati, A. P., & Ardiyanto, A. (2018).  
Pengaruh Model Snowball Throwing  
Berbantu Media Kincir Air Materi Energi  
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III  
SD Negeri Brumbung Kecamatan  
Mranggen Tahun Pelajaran 2016/2017.  
SEMINAR NASIONAL PGSD 2017.

*How to cite this paper :*

---

Harpini., Amalia, R., Asilestari, P., Zulfah., &  
Yusnira. (2024). Upaya Meningkatkan  
Kognitif Anak Dengan Media Kincir  
Angka Di TK Maya Permata  
Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun. Jurnal  
Dedikasi Pendidikan, 8(1), 357–368.



9 772548 884008