

**PENERAPAN MEDIA KINCIR ANGKA DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN  
KELOMPOK A DI TK AISYIYAH JAMBU KECAMATAN  
BAJO KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**Oleh:**

**SHAFIRA ADHARA MARDAN  
21.0207.0010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENERAPAN MEDIA KINCIR ANGKA DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN  
KELOMPOK A DI TK AISYIYAH JAMBU KECAMATAN  
BAJO KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**Oleh:**

**SHAFIRA ADHARA MARDAN  
21.0207.0010**

**Pembimbing:**

- 1. Eka Poppi Hutami, S.Pd, I. M.Pd.**
- 2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Shafira Adhara Mardan  
NIM : 2102070010  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gerak akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 05 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

  
  
Shafira Adhara Mardan  
2102070010

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Media Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Tk Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu*, yang ditulis oleh *Shafira Adhara Mardan* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102070010, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Selasa*, tanggal 21 November 2025 bertepatan dengan *Jumadil Awal 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 10 November 2025**  
**19 Jumadil Awal 1447 H**

### TIM Penguji

- |                                         |               |                                                                                           |
|-----------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  )  |
| 2. Dr. Nur Rahma, S.Pd I., M.Pd.        | Penguji I     | (  )   |
| 3. Rifa'ah Mahmuda Bulu', S.Kg., M.Kes. | Penguji II    | (  ) |
| 4. Eka Poppi Hutami, S.Pd.I, M.Pd.      | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd. , M.Pd.      | Pembimbing II | (  ) |

### Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19670516200003 1 002

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، وَعَلَى  
آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Penerapan Media Kincir Angin dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo Kabupate Luwu,*” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Saw., kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan, Dr. Masruddin, M.Hum. selaku Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum dan Dr. Takdir Ishak, M.H., M.K.M. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan III.
3. Pratiwi Kamari Hasis, S.Pd., M.Pd., ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Rifaah Mahmuda Bulu, S.Kg. M.Kes selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta seluruh staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Nur Rahma, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Eka Poppi Hutami, S.Pd, I. M.Pd., dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup UIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Martapia, S.Pd., selaku Ketua dan guru TK Aisyiyah Jambu, Desa Jambu Kabupaten Luwu yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Mardan Andi Kanna dan Ibu Rosnawati Tappu yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang sampai sekarang, serta

saudari-saudari saya yang selama ini membantu dan mendoakan. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.

10. Teman seperjuangan saya Mutmainna K dan Nita Zazkia Solihat yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
11. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas A yang membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keiklasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 27 Oktober 2025  
Penulis



Shafira Adhara Mardan  
2102070010

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

Transliterasi yang dipergunakan mengacu pada SKB antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., masing-masing Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987, dengan beberapa adaptasi.

### 1. *Konsonan*

Transliterasinya huruf Arab ke dalam huruf Latin sebagai berikut:

| Aksara Arab |              | Aksara Latin       |                           |
|-------------|--------------|--------------------|---------------------------|
| Simbol      | Nama (bunyi) | Simbol             | Nama (bunyi)              |
| ا           | Alif         | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan        |
| ب           | Ba           | B                  | Be                        |
| ت           | Ta           | T                  | Te                        |
| ث           | Sa           | Ṣ                  | es dengan titik di atas   |
| ج           | Ja           | J                  | Je                        |
| ح           | Ha           | Ḥ                  | ha dengan titik di bawah  |
| خ           | Kha          | Kh                 | ka dan ha                 |
| د           | Dal          | D                  | De                        |
| ذ           | Zal          | Ẓ                  | Zet dengan titik di atas  |
| ر           | Ra           | R                  | Er                        |
| ز           | Zai          | Z                  | Zet                       |
| س           | Sin          | S                  | Es                        |
| ش           | Syin         | Sy                 | es dan ye                 |
| ص           | Sad          | Ṣ                  | es dengan titik di bawah  |
| ض           | Dad          | ḍ                  | de dengan titik di bawah  |
| ط           | Ta           | ṭ                  | te dengan titik di bawah  |
| ظ           | Za           | ẓ                  | zet dengan titik di bawah |
| ع           | ‘Ain         | ‘                  | Apostrof terbalik         |
| غ           | Ga           | G                  | Ge                        |
| ف           | Fa           | F                  | Ef                        |
| ق           | Qaf          | Q                  | Qi                        |
| ك           | Kaf          | K                  | Ka                        |
| ل           | Lam          | L                  | El                        |
| م           | Mim          | M                  | Em                        |
| ن           | Nun          | N                  | En                        |
| و           | Waw          | W                  | We                        |
| ه           | Ham          | H                  | Ha                        |
| ء           | Hamzah       | ‘                  | Apostrof                  |
| ي           | Ya           | Y                  | Ye                        |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun, jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Aksara Arab |                | Aksara Latin |              |
|-------------|----------------|--------------|--------------|
| Simbol      | Nama (bunyi)   | Simbol       | Nama (bunyi) |
| اَ          | <i>Fathah</i>  | A            | A            |
| اِ          | <i>Kasrah</i>  | I            | I            |
| اُ          | <i>Dhammah</i> | U            | U            |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Aksara Arab |                       | Aksara Latin |              |
|-------------|-----------------------|--------------|--------------|
| Simbol      | Nama (bunyi)          | Simbol       | Nama (bunyi) |
| يَ          | <i>Fathah dan ya</i>  | ai           | a dan i      |
| وَ          | <i>Kasrah dan waw</i> | au           | a dan u      |

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*      BUKAN      *kayfa*  
 هَوْلَ : *hauila*      BUKAN      *hawla*

## 3. Penelitian Alif Lam

Artikel atau kata sandang yang dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*) ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

الشَّمْسُ : *as-syamsu* (bukan: *al-syamsu*)  
 الزَّلْزَلَةُ : *az-zalzalāh* (bukan: *al-zalzalāh*)  
 الْفَلْسَفَةُ : *al-falsalah*  
 الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 4. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Aksara Arab   |                                                                 | Aksara Latin |                     |
|---------------|-----------------------------------------------------------------|--------------|---------------------|
| Harakat huruf | Nama (bunyi)                                                    | Simbol       | Nama (bunyi)        |
| اَ وَا        | <i>Fathah</i> dan <i>alif</i> ,<br><i>fathah</i> dan <i>waw</i> | $\bar{a}$    | a dan garis di atas |
| إِ            | <i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>                                     | $\bar{i}$    | i dan garis di atas |
| ؤِ            | <i>Dhammah</i> dan <i>ya</i>                                    | $\bar{u}$    | u dan garis di atas |

Garis datar di atas huruf *a*, *i*, *u* bisa juga diganti dengan garis lengkung seperti huruf *v* yang terbalik, sehingga menjadi  $\hat{a}$ ,  $\hat{i}$ ,  $\hat{u}$ . Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh:

مَاتَ : mâtâ  
رَمَى : ramâ  
يَمُوتُ : yamûtu

## 5. *Ta marbûtah*

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu: *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h). Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudatul-atfâl*  
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinatul-fâḍilah*  
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

## 6. *Syaddah (tasydid)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

|          |                   |
|----------|-------------------|
| رَبَّنَا | : <i>rabbanâ</i>  |
| نَجِّنَا | : <i>najjaânâ</i> |
| الْحَقُّ | : <i>al-ḥaqqâ</i> |
| الْحَجُّ | : <i>al-ḥajjî</i> |
| نُعَمُّ  | : <i>nu'ima</i>   |
| عُدُوْ   | : <i>'aduwwun</i> |

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِيّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

|           |                                                             |
|-----------|-------------------------------------------------------------|
| عَلِيٍّ   | : <i>'Ali</i> (bukan <i>'aliyy</i> atau <i>'aly</i> )       |
| عَرَبِيٍّ | : <i>'Arabi</i> (bukan <i>'arabiyy</i> atau <i>'araby</i> ) |

## 7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| تَأْمُرُونَ | : <i>ta'murûna</i> |
| النَّوْءُ   | : <i>al-nau'</i>   |
| شَيْءٌ      | : <i>syai'un</i>   |
| أُمِرْتُ    | : <i>umirtu</i>    |

## 8. *Penelitian Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Hadis*, *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Dikecualikan dari pembakuan kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata Al-Qur'an. Dalam KBBI, dipergunakan kata Alquran, namun dalam penelitian naskah ilmiah dipergunakan sesuai asal teks Arabnya yaitu Al-Qur'an, dengan huruf a setelah apostrof tanpa tanda panjang, kecuali ia merupakan bagian dari teks Arab.

Contoh:

*Fi Al-Qur'anil-Karîm*

*As-Sunnah qabla-tadwîn*

### 9. *Lafadz Jalâlah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ     *dînullah*     بِاللَّهِ     *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ     *hum fî rahmatillâh*

### 10. *Huruf Kapital*

Walaupun dalam sistem alfabet Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut diberlakukan ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan. Huruf kapital, antara lain, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan.

### 11. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan di bawah ini:

|       |                                                   |
|-------|---------------------------------------------------|
| swt., | = <i>Subhânahū wata'âlâ</i>                       |
| saw., | = <i>Sallallâhu 'alaihi wa sallam</i>             |
| as    | = <i>'alaihi al-salam</i>                         |
| H     | = Hijrah                                          |
| M     | = Masehi                                          |
| SM    | = Sebelum Masehi                                  |
| l     | = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| w     | = Wafat tahun                                     |
| Q.S   | = Qur'an, Surah                                   |
| HR    | = Hadis Riwayat                                   |
| PAUD  | = Pendidikan Anak Usia Dini                       |
| TK    | = Taman Kanak Kanak                               |
| UIN   | = Universitas Islam Negri                         |
| FTIK  | = Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan                 |
| PIAUD | = Pendidikan Islam Anak Usia Dini                 |
| PTK   | = Penelitian Tindakan Kelas                       |
| BSB   | = Berkembang Sangat Baik                          |
| BSH   | = Berkembang Sesuai Harapan                       |
| MB    | = Mulai Berkembang                                |
| BB    | = Belum Berkembang                                |
| RPPH  | = Rencana Pembelajaran Harian                     |
| ZPD   | = Zone Of Proximal Development                    |

## DAFTAR ISI

|                                                       |              |
|-------------------------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>                            | <b>i</b>     |
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                            | <b>ii</b>    |
| <b>PRAKATA.....</b>                                   | <b>iii</b>   |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN .....</b> | <b>vi</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>xii</b>   |
| <b>DAFTAR AYAT .....</b>                              | <b>xiv</b>   |
| <b>DAFTAR HADIS.....</b>                              | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | <b>xvi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                            | <b>xvii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>xviii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | <b>xix</b>   |
| <br>                                                  |              |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                        | <b>1</b>     |
| A. Latar Belakang.....                                | 1            |
| B. Rumusan Masalah.....                               | 5            |
| C. Tujuan Penelitian.....                             | 5            |
| D. Manfaat Penelitian.....                            | 6            |
| <br>                                                  |              |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                      | <b>8</b>     |
| A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....            | 8            |
| B. Landasan Teori.....                                | 11           |
| 1. Kemampuan Kognitif .....                           | 11           |
| 2. Media Kincir Angka .....                           | 24           |
| C. Kerangka Pikir .....                               | 37           |
| D. Hipotesis Tindakan .....                           | 37           |
| <br>                                                  |              |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                | <b>38</b>    |
| A. Jenis Penelitian .....                             | 38           |
| B. Prosedur Penelitian .....                          | 38           |
| C. Sasaran Penelitian.....                            | 43           |
| D. Instrumen Penelitian .....                         | 44           |
| E. Teknik Pengumpulan Data.....                       | 48           |
| F. Teknik Analisis Data.....                          | 49           |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>53</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                           | 53        |
| B. Pembahasan.....                                  | 74        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>             | <b>84</b> |
| A. Kesimpulan.....                                  | 84        |
| B. Saran.....                                       | 84        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>85</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                            |           |

## DAFTAR AYAT

|                                               |   |
|-----------------------------------------------|---|
| Kutipan Ayat 1 Q.S. Al-Mujadilah/58: 11 ..... | 2 |
|-----------------------------------------------|---|

## **DAFTAR HADIS**

|                                            |   |
|--------------------------------------------|---|
| Hadis 1 tentang pendidikan anak-anak ..... | 2 |
|--------------------------------------------|---|

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu .....                                                                      | 10 |
| Tabel 2.2 Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 .....                                                                      | 17 |
| Tabel 3.1 Nama-Nama Peserta Didik TK Aisyiyah Jambu .....                                                              | 39 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif .....                                                              | 44 |
| Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak .....                                                  | 45 |
| Tabel 3.4 Pedoman Wawancara .....                                                                                      | 47 |
| Tabel 3.5 Interval Skor Kemampuan Kognitif Anak .....                                                                  | 51 |
| Tabel 3.6 Skor untuk Kemampuan Kognitif Anak Didik pada Setiap Indikator ....                                          | 52 |
| Tabel 3.7 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan .....                                                            | 52 |
| Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A<br>TK Aisyiyah Jambu .....                  | 57 |
| Tabel 4.2 Perencanaan Kegiatan pada Siklus I .....                                                                     | 59 |
| Tabel 4.3 Perolehan Persentase Pertemuan Siklus I .....                                                                | 64 |
| Tabel 4.4 Perolehan Persentase Pertemuan Siklus II .....                                                               | 72 |
| Tabel 4.5 Data Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Kelompok A dari<br>Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II ..... | 74 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                        |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....                                                                         | 37 |
| Gambar 3.1 Lokasi Penelitian .....                                                                     | 40 |
| Gambar 3.2 PTK Model Kurt Lewin .....                                                                  | 3  |
| Gambar 4.1 Diagram Batang Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Didik<br>Kelompok A TK Aisyiyah Jambu ..... | 56 |
| Gambar 4.2 Diagram Batang Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A TK<br>Aisyiyah Jambu.....           | 71 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1: Gambaran Lokasi Penelitian
- Lampiran 2: Hasil Transkrip Wawancara Guru Kelompok A TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu
- Lampiran 3: Surat Izin Meneliti
- Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 5: Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 6: Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 7: Rencana Pembelajaran Harian atau RPPH
- Lampiran 8: Lembar Observasi
- Lampiran 9: Dokumentasi

## **DAFTAR ISTILAH**

- |                    |                                                                                                                       |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Media kincir angka | : Alat permainan edukatif berbentuk kuncir yang berisi angka angka untuk membantu anak belajar mengenal angka melalui |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                    |                                                                                                                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kemampuan Kognitif                 | kegiatan bermain<br>:Daya mental anak dalam berfikir,menalar,memahami,mengingat dan memecahkan masalah                            |
| Anak usia dini                     | :Anak berusia 0-6 tahun yang sedang berada pada masa perkembangan pesat diberbagai aspek, termasuk kognitif, sosial dan emosional |
| Pra siklus, siklus I Dan siklus II | :Tahapan dalam penelitian tindakan kelas untuk mengamati perubahan atau peningkatan hasil belajar                                 |
| Observasi                          | : Proses pengamatan langsung terhadap aktifitas anak selama kegiatan belajar                                                      |
| Instrumen penelitian               | : Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian seperti lembar observasi wawancara dan dokumentasi                       |
| Pembelajaran kontekstual           | : Proses belajar yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata anak                                             |
| APE (alat penilitan edukatif)      | : Sarana permainan yang dirancang untuk menunjang aspek perkembangan anak                                                         |

## ABSTRAK

**Shafira Adhara Mardan, 2025.** *“Penerapan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Kelompok di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu.”* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Eka Poppi Hutami dan Nur Fakhrunnisaa.

Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun melalui penerapan media Kincir Angka di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu. Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, mengenal simbol angka, dan memahami konsep bilangan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol angka, membedakan angka 6 dan 9, serta menyusun urutan angka 1–10. Media Kincir Angka dipilih karena bersifat menarik, interaktif, dan dapat membantu anak belajar angka dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 10 anak kelompok A di TK Aisyiyah Jambu. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menilai kemampuan kognitif anak yang meliputi pengenalan angka dan simbol angka+, kemampuan mengingat angka, mengelompokkan benda sesuai bilangan, memahami konsep ganjil-genap, serta menyusun urutan angka 1–10. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil capaian pada setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan media Kincir Angka. Pada pra-siklus, persentase capaian perkembangan anak sebesar 40% dengan mayoritas kategori mulai berkembang (MB). Setelah penerapan siklus I meningkat menjadi 54%, dan pada siklus II mencapai 71%, dengan sebagian besar anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Temuan ini membuktikan bahwa media Kincir Angka efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kemampuan Kognitif, Kincir Angka, Penelitian Tindakan Kelas.

## ABSTRACT

**Shafira Adhara Mardan, 2025.** “*The Implementation of Number Wheel Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4–5 Years in Group A at TK Aisyiyah Jambu, Bajo District, Luwu Regency.*” Undergraduate Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Eka Poppi Hutami and Nur Fakhrunnisaa.

This study focuses on efforts to improve the cognitive abilities of children aged 4–5 years through the use of the Number Wheel media at TK Aisyiyah Jambu, Bajo District, Luwu Regency. Cognitive ability is an essential aspect of early childhood development as it relates to logical thinking, symbol recognition, and understanding numerical concepts. Initial observations indicated that some children still had difficulties recognizing numerical symbols, distinguishing between numbers 6 and 9, and arranging numbers from 1 to 10. The Number Wheel was chosen because it is engaging, interactive, and helps children learn numbers in an enjoyable and meaningful way.

This research employed a Classroom Action Research (CAR) method using Kurt Lewin’s model, which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of ten children from Group A at TK Aisyiyah Jambu. Data were collected through observation, interviews, and documentation to assess children’s cognitive abilities, including number and symbol recognition, memory of numbers, grouping objects based on quantity, understanding odd and even numbers, and arranging numbers from 1 to 10. The data were analyzed descriptively and quantitatively by comparing the achievement results in each cycle.

The results showed an improvement in children’s cognitive abilities after implementing the Number Wheel media. In the pre-cycle, the developmental achievement percentage was 40%, with most children in the *Beginning to Develop (MB)* category. After the first cycle, it increased to 54%, and in the second cycle, it reached 71%, with most children categorized as *Developing as Expected (BSH)* and *Very Well Developed (BSB)*. These findings indicate that the Number Wheel media is effective in enhancing young children’s cognitive abilities through active, interactive, and enjoyable learning activities.

**Keywords:** Early Childhood, Cognitive Ability, Number Wheel, Classroom Action Research.

## الملخص

شفيقة أدهارا مردان، ٢٠٢٥م تطبيق وسيلة العجلة العددية في تنمية القدرات المعرفية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في المجموعة (أ) بروضة عائشة جمبو، منطقة باجو، محافظة لُو. رسالة بكالوريوس، قسم تعليم الإسلام للطفولة المبكرة، كلية التربية وإعداد المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف: إيكابوبي حوتامي، نور فخر النساء.

تركز هذه الدراسة على الجهود المبذولة لتنمية القدرات المعرفية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين أربع وخمس سنوات من خلال استخدام وسيلة العجلة العددية في روضة عائشة جمبو بمنطقة باجو، محافظة لُو. وتُعد القدرات المعرفية جانبًا أساسيًا في تنمية الطفولة المبكرة، لأنها ترتبط بالتفكير المنطقي، والتعرف على الرموز العددية، وفهم المفاهيم العددية. وأظهرت الملاحظات الأولية أن بعض الأطفال ما زالوا يواجهون صعوبة في التعرف على الرموز العددية، والتمييز بين الرقمين (٦) و(٩)، وترتيب الأرقام من (١) إلى (١٠). وتم اختيار وسيلة العجلة العددية لأنها وسيلة جذابة وتفاعلية وتساعد الأطفال على تعلم الأعداد بطريقة ممتعة وفعّالة.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث الإجمالي الصفي وفق نموذج "كورت لوين" وتم تنفيذها في دورتين. واشتملت عينة البحث على عشرة أطفال من المجموعة (أ) في روضة عائشة جمبو. وُجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق لتقييم القدرات المعرفية للأطفال، بما في ذلك التعرف على الأرقام ورموزها، وتذكر الأرقام، وتصنيف الأشياء وفقًا لعددها، وفهم مفهوم الفردي والزوجي، وترتيب الأرقام من (١) إلى (١٠). وتم تحليل البيانات تحليلًا وصفيًا كميًا من خلال مقارنة النتائج المحققة في كل دورة.

أظهرت نتائج البحث تحسنًا ملحوظًا في القدرات المعرفية للأطفال بعد تطبيق وسيلة العجلة العددية. ففي المرحلة التمهيديّة بلغت نسبة النمو ٤٠٪، حيث كان أغلب الأطفال في فئة يبدأ بالتطور (MB). وبعد الدورة الأولى ارتفعت النسبة إلى ٥٤٪، وفي الدورة الثانية وصلت إلى ٧١٪، حيث كان معظم الأطفال في فئتي يتطور حسب التوقعات (BSH) ومتطور جدًا (BSB). وتشير هذه النتائج إلى أن وسيلة العجلة العددية فعّالة في تنمية القدرات المعرفية للأطفال من خلال أنشطة تعليمية نشطة وتفاعلية وممتعة.

**الكلمات المفتاحية:** الطفولة المبكرة، القدرات المعرفية، العجلة العددية، البحث الإجمالي الصفي.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tahap fundamental yang berperan besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter, membentuk perilaku, serta mengasah keterampilan dasar yang akan menentukan kualitas perkembangan anak di kemudian hari.<sup>1</sup> Di jenjang pendidikan anak usia dini, proses tumbuh kembang anak mencakup berbagai aspek, salah satunya perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan berpikir, memahami informasi, mengingat pengalaman, serta menyerap pengetahuan baru.<sup>2</sup> Kemampuan kognitif menjadi dasar bagi anak dalam menjalani proses belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup> Strategi pembelajaran pada jenjang PAUD perlu disusun secara tepat agar mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya pada rentang usia 4–5 tahun yang dikenal sebagai masa keemasan pertumbuhan otak.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Suryawahyuni Latief, “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter,” *Jurnal Literasiologi* 3, no. 2 (2020): 45–59, <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0%0A>.

<sup>2</sup> Ni Luh Ika Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BSdQEAAAQBAJ>.

<sup>3</sup> Susilahati Susilahati et al., “Upaya Penerapan Transisi PAUD Ke SD Yang Menyenangkan: Ditinjau Dari PPDB, MPLS Dan Proses Pembelajaran,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5779–94, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5320>.

<sup>4</sup> Fatmaridah Sabani et al., “Pendampingan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Tk Se-Luwu Raya,” *Transformasi: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 174–85, <https://doi.org/10.31764/transformasi.v4i2.24289>.

Pendidikan dalam perspektif Islam merupakan hal yang sangat penting. Al-Qur'an mengajarkan pentingnya menuntut ilmu sejak dini, sebagaimana firman Allah Swt dalam Qur'an Surah al-Mujādilah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۖ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."<sup>56</sup>

Qur'an Surah al-Mujādilah ayat 11 menekankan pentingnya ilmu sebagai sarana utama dalam mengangkat derajat manusia, sehingga pendidikan sejak dini dipandang sebagai fondasi untuk meraih kemuliaan di hadapan Allah. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kognitif anak pada masa awal pertumbuhannya dapat dimaknai sebagai wujud nyata penerapan nilai-nilai Islam dalam menuntut ilmu.

Rasulullah Saw juga mengajarkan pentingnya memberikan pendidikan kepada anak-anak. Dalam sebuah hadis, beliau bersabda:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya:

"Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi." (HR. Bukhari).<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

<sup>6</sup> Surah Al- Mujadilah: 11, Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Semarang: Karya Toha Putra, 2017).

<sup>7</sup> Abu Abdullah bin Muhammad Ismail Al-Bukharī, *Sahih Al-Bukhari* (Beirut: Dar Fikr, 2007).

HR. Bukhari menekankan pentingnya pendidikan sejak dini dalam menanamkan nilai kepribadian serta mengembangkan cara berpikir anak. Pendidikan yang baik akan membantu anak mengembangkan potensi mereka secara optimal, termasuk kemampuan kognitif yang menjadi fokus dalam penelitian.

Kesadaran masyarakat akan peran krusial pendidikan anak usia dini dalam membentuk generasi cerdas dan berkompeten mendorong semakin besarnya perhatian terhadap upaya peningkatan mutu PAUD di Indonesia. Namun, meskipun banyak metode dan media pembelajaran yang telah dikembangkan, masih banyak anak yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya.<sup>8</sup>

Salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah keterlibatan anak dalam proses belajar. Pada masa usia dini, minat dan motivasi belajar anak akan tumbuh lebih kuat apabila mereka dilibatkan dalam kegiatan yang bersifat aktif, menarik, dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sering kali membuat anak cepat bosan dan kurang fokus.<sup>9</sup> Dengan demikian, dibutuhkan terobosan dalam pemanfaatan media pembelajaran agar proses belajar anak terasa lebih menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman yang bermakna. Media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan

---

<sup>8</sup> Bale Riset Rinjani et al., “Strategi Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini,” *JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 04 (2023): 145–56.

<sup>9</sup> Devi and Subhan, “Peningkatan Kemampuan Pengukuran Melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B TK Madhani,” *Jurnal Cikal Cendekia* 1, no. 1 (2020): 43–51, <https://doi.org/10.31316/jcc.v1i1.917>.

aktivitas fisik, seperti permainan, diyakini mampu meningkatkan minat belajar anak sekaligus merangsang perkembangan kognitif mereka.<sup>10</sup>

Salah satu media yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah "Kincir Angka". Kincir Angka merupakan media permainan edukatif yang dibuat untuk mempermudah anak dalam mengenal angka serta memahami konsep dasar matematika melalui pendekatan yang menyenangkan. Alat ini menggabungkan pembelajaran angka dengan aktivitas motorik, di mana anak diminta memutar kincir dan menyebutkan angka yang ditunjuk. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih daya ingat anak terhadap angka, tetapi juga mengajak mereka memahami keterkaitan antara simbol angka dan jumlah benda secara nyata sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.<sup>11</sup>

Penerapan media Kincir Angka di TK Aisyiyah diharapkan mampu menjadi alternatif dalam mengatasi kesulitan anak dalam mengembangkan aspek kognitif. Melalui metode pembelajaran yang interaktif ini, anak-anak diharapkan lebih mudah memahami konsep bilangan sekaligus melatih kemampuan berpikir logis mereka. Selain itu, penggunaan media ini juga ditujukan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar anak, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, antusias, dan berdampak efektif.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah pada 7–27 April 2024, ditemukan bahwa sejumlah anak usia 4–5 tahun di Kelompok A masih menghadapi

---

<sup>10</sup> A Wathon, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran," *Sistem Informasi Manajemen* 2, no. 2 (2019): 1–17.

<sup>11</sup> Nabila and Muhammad Basri, "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 9641–47, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7869/6470/14790>.

kendala dalam memahami konsep dasar angka.<sup>12</sup> Beberapa anak memang mampu menghitung dari 1 hingga 10, namun kesulitan mengenali simbol angka yang ditunjukkan. Ada pula yang belum dapat membedakan angka 6 dan 9, serta sebagian lainnya masih belum mampu menyusun urutan angka 1–10. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya efektif dalam menunjang perkembangan kognitif anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan merujuk pada paparan latar belakang di atas, penulis merumuskan sejumlah persoalan pokok yang akan menjadi fokus pembahasan, yaitu:

1. Bagaimanakah deskripsi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui deskripsi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu.
2. Untuk mengetahui penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu.

---

<sup>12</sup> Anak Usia 4-5 Tahun, *Pra Observasi*, TK Aisyia Jambu, 12 April 2024.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ditargetkan dari pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran di TK Aisyiyah Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu. Melalui penerapan media Kincir Angka, sekolah dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik, sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan program pembelajaran yang lebih terarah di masa depan, sekaligus menjadi contoh bagi lembaga pendidikan lain yang berkeinginan mengadopsi pendekatan serupa.

##### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan baru bagi guru tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Hasilnya dapat dijadikan referensi bagi guru dalam memperkaya variasi strategi pembelajaran di kelas, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak. Lebih jauh, penelitian ini juga berpotensi meningkatkan kompetensi profesional guru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik.

### **3. Bagi Peserta Didik**

Pemanfaatan media Kincir Angka dalam kegiatan belajar diharapkan mampu mendorong motivasi serta partisipasi aktif anak didik. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, anak dapat lebih mudah menyerap konsep bilangan sekaligus mengasah kemampuan berpikir logis mereka secara lebih optimal. Penelitian ini berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, yang merupakan dasar penting bagi keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

### **4. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini, peneliti berkesempatan untuk merancang sekaligus menguji penerapan metode pembelajaran inovatif dalam ranah pendidikan anak usia dini. Proses penelitian tindakan kelas memberikan pengalaman langsung dalam mengamati jalannya pembelajaran serta pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Selain memberikan pengalaman praktis, temuan penelitian ini juga diharapkan memperkaya khazanah akademik, baik dalam pengembangan teori maupun praktik pendidikan, serta dapat dijadikan rujukan bagi studi-studi lanjutan yang relevan di bidang serupa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, telah terdapat sejumlah karya ilmiah terdahulu yang dapat dijadikan acuan untuk memberikan gambaran mengenai fokus kajian yang akan dibahas dalam tulisan ini, di antaranya:

1. Nabila dan Muhammad Basri berjudul "Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun."

Studi yang dilakukan oleh Nabila dan Muhammad Basri berfokus pada pengembangan permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok B di TK IT Zia Salsabila, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti menelaah penerapan media pembelajaran berupa kincir angka dalam menunjang perkembangan kognitif. Subjek penelitian melibatkan 10 anak usia 4–5 tahun serta seorang guru. Hasil temuan mengungkapkan bahwa pemanfaatan media kincir angka efektif dalam membantu peningkatan kemampuan kognitif anak.<sup>13</sup>

Penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian Nabila dan Muhammad Basri menunjukkan kesamaan. Kedua penelitian sama-sama berfokus pada efektivitas penggunaan kincir angka dalam pembelajaran anak usia dini. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, di mana penelitian Nabila

---

<sup>13</sup> Nabila and Basri, "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun."

dan Muhammad Basri memakai metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Nor Hidayah, Riayatul Fauziyah, Widya Afifah Khoirotunnisya, Zulfatul Alawiyah, dan Rista Sundari berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung untuk Meningkatkan Kognitif Anak.”

Penelitian yang dilakukan oleh Nor Hidayah dan rekan-rekannya bertujuan mengembangkan media permainan edukatif untuk mendorong peningkatan kemampuan kognitif anak. Alat permainan edukatif (APE) yang dikembangkan berupa kincir kelinci berhitung dan diujicobakan pada anak-anak di Desa Randusari RT 02/RW 02, Kelurahan Nongkosawit, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah Research & Development (R&D) guna menilai efektivitas dan kelayakan media tersebut. Subjek penelitian melibatkan 10 anak berusia 4–5 tahun. Hasil studi menunjukkan bahwa kincir kelinci berhitung layak digunakan, efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, serta mampu menumbuhkan antusiasme tinggi dari anak-anak yang memainkannya.<sup>14</sup>

Baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu sama-sama menitikberatkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menerapkan metode Research and Development (R&D), sementara penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu, media pembelajaran

---

<sup>14</sup> Nor Hidayah et al., “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak,” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 7, no. 2 (2022): 122–29, <https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i2.371>.

yang digunakan juga tidak sama, penelitian terdahulu memanfaatkan kincir kelinci, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan kincir angka.

3. Adhwa Nurhaliza<sup>1</sup>, Yeny Violita, Asbahana, Mira Rabiatal Hasanah, dan Indryani berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ape Robot Pintar dalam Meningkatkan Pembelajaran Kognitif di TK Islam Al-Falah Kota Jambi.”

Penelitian ini difokuskan untuk menilai efektivitas penggunaan alat permainan edukatif (APE) berupa robot pintar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Islam Al-Falah. Pendekatan yang dipakai adalah deskriptif kualitatif, dengan tujuan memperoleh data yang dapat menggambarkan sejauh mana robot pintar mampu meningkatkan kemampuan belajar anak. Subjek penelitian sebelumnya adalah robot pintar, sementara objek penelitian adalah anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa robot pintar tidak hanya efektif dalam membantu anak mengenal huruf, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan berbagai keterampilan motorik anak, meliputi koordinasi motorik halus, gerakan motorik kasar, serta kecakapan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan.<sup>15</sup>

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu**

| Peneliti                  | Judul                                                                             | Persamaan                                                                                 | Perbedaan                      |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Nabila dan Muhammad Basri | Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun | 1. Tujuan penelitian fokus pada peningkatan kognitif anak.<br>2. Menggunakan Kincir Angka | Menggunakan metode Kualitatif. |

<sup>15</sup> Adhwa Nurhaliza et al., “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ape Robot Pintar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kognitif Di TK Islam Al-Falah Kota Jambi,” *Jurnal PAUD Emas* 2, no. 2 (2023): 28–35.

| Peneliti                                                                                         | Judul                                                                                          | Persamaan                                               | Perbedaan                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                  |                                                                                                | sebagai medianya.                                       |                                                                                        |
| Nor Hidayah, Riayatul Fauziah, Widya Afifah Khoirotunnisya, Zulfatul Alawiyah, dan Rista Sundari | Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung untuk Meningkatkan Kognitif Anak | Tujuan penelitian fokus pada peningkatan kognitif anak. | 1. Medianya Kincir Kelinci.<br>2. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> . |
| Nor Hidayah, Riayatul Fauziah, Widya Afifah Khoirotunnisya, Zulfatul Alawiyah, dan Rista Sundari | Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung untuk Meningkatkan Kognitif Anak | Tujuan penelitian fokus pada peningkatan kognitif anak. | 1. Medianya Kincir Kelinci.<br>2. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> . |

Baik penelitian ini maupun penelitian sebelumnya sama-sama berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, di mana penelitian terdahulu memakai metode kualitatif dan Research and Development (R&D), sedangkan penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu, media yang digunakan juga tidak sama; penelitian Adhwa et al. menggunakan APE Robot Pintar, sementara penelitian ini berfokus pada media Kincir Angka.

## B. Landasan Teori

### 1. Kemampuan Kognitif

#### a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan daya mental yang memfasilitasi seseorang dalam menalar, memahami, serta mengolah berbagai informasi. Secara umum, kemampuan kognitif mencakup fungsi-fungsi seperti memori, perhatian, persepsi,

dan pemecahan masalah, dan memainkan peran penting dalam cara seseorang belajar, beradaptasi, dan membuat keputusan.<sup>16</sup>

Jean Piaget dalam penelitian Pakpahan dan Saragih mendefinisikan kemampuan kognitif sebagai tahap-tahap perkembangan mental yang terjadi seiring dengan pertumbuhan anak. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahapan inti, yakni sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Ia berpendapat bahwa pertumbuhan kemampuan berpikir anak berlangsung melalui pengalaman interaktif dengan lingkungannya, disertai proses adaptasi dan pengintegrasian informasi baru.<sup>17</sup>

Menurut Lev Vygotsky, sebagaimana dikutip dalam penelitian Pedapati, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh bahasa dan interaksi sosial. Ia mengemukakan konsep *zona perkembangan proksimal* (ZPD), yakni rentang antara kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai ketika mendapat bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya. Vygotsky menegaskan bahwa dukungan sosial memegang peran penting dalam memperkuat pertumbuhan kognitif anak.<sup>18</sup>

Howard Gardner, dengan teori kecerdasan majemuknya, memperluas pemahaman tentang kemampuan kognitif dengan mengidentifikasi berbagai bentuk kecerdasan. Gardner mengusulkan bahwa kecerdasan tidak hanya mencakup

---

<sup>16</sup> Tony J. Simon and Graeme S. Halford, *Developing Cognitive Competence: New Approaches to Process Modeling* (New York: Psychology Press Taylor & Francis Group, 2015).

<sup>17</sup> Farida Hanum Pakpahan and Marice Saragih, "Theory of Cognitive Development by Jean Piaget," *Journal of Applied Linguistics* 2, no. 2 (2022): 55–60, <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>.

<sup>18</sup> Kruthi Pedapati, "Piagetian and Vygotskian Concepts of Cognitive Development: A Review," *Indian Journal of Mental Health* 9, no. 3 (2022): 227–39, <https://doi.org/10.30877/ijmh.9.3.2022.227-239>.

kemampuan logika-matematika tetapi juga berbagai bentuk pemahaman seperti kecerdasan linguistik, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis.<sup>19</sup> Teori kecerdasan majemuk Gardner tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif meliputi beragam keterampilan dan pemahaman.

Jerome Bruner berpendapat bahwa kemampuan kognitif berkembang melalui proses pembelajaran aktif dan penemuan. Ia menegaskan bahwa proses belajar anak akan lebih optimal jika mereka aktif dalam kegiatan eksplorasi dan menemukan sendiri pengetahuan baru, serta ketika informasi disajikan dalam konteks yang relevan dan dapat dipahami. Bruner juga menyoroti pentingnya skemata dan struktur kognitif dalam proses memahami dan menyimpan informasi.<sup>20</sup>

Sujiono dalam Ramaikis Jawati menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak mencakup keterampilan mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan warna, bentuk, dan ukuran, mampu mencocokkan bangun sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat, serta mengenali dan menghitung bilangan dari 1 hingga 20.<sup>21</sup>

Kognitif merupakan proses mental yang mencakup kemampuan berpikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan sesuatu.<sup>22</sup> Karena itu, aspek kognitif memiliki peran esensial bagi setiap individu, yang pada akhirnya tercermin melalui perilaku dan aktivitas yang menunjukkan tingkat kecerdasan.

---

<sup>19</sup> Howard Gardner, *Disciplined Mind: What All Students Should Understand* (Simon & Schuster, 2021).

<sup>20</sup> J Bruner, "Jerome Bruner and Constructivism," in *Learning Theories for Early Years Practice* (SAGE Publications, 2021).

<sup>21</sup> Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II," *SPEKTRUM PLS* 1, no. 01 (2013): 250–63.

<sup>22</sup> Et. Al. Didith Pramunditya Ambara, *Asesmen Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019).

Sitti dan Nova menyebutkan bahwa pada tahap perkembangan kognitif, anak dapat mengasah berbagai aspek seperti pengenalan lambang dan konsep bilangan, pemecahan masalah sederhana, pengenalan warna, bentuk, ukuran, pola, dan lain-lain.<sup>23</sup> Sejalan dengan itu, Fatimah dalam Normala R. Kolly menekankan pentingnya tahap perkembangan konsep bilangan pada anak sebagai bagian dari proses belajar kognitif.

- 1) Anak mampu menyebutkan urutan angka dari 1 sampai 10
- 2) Anak dapat mengenali simbol bilangan
- 3) Anak mampu menghitung jumlah benda.<sup>24</sup>

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dipahami sebagai perubahan psikologis yang memengaruhi cara mereka berpikir. Melalui kemampuan berpikir tersebut, anak dapat mengeksplorasi diri, berinteraksi dengan orang lain, serta mengenal hewan, tumbuhan, dan berbagai benda di sekelilingnya sehingga memperoleh beragam pengetahuan. Pengetahuan yang didapat kemudian menjadi bekal penting bagi anak dalam menjalani kehidupannya sekaligus menunaikan peran sebagai hamba Allah Swt.

Peneliti menyimpulkan seluruh pendapat para ahli bahwa kemampuan kognitif melibatkan berbagai fungsi mental yang memungkinkan individu untuk berpikir, memahami, dan memproses informasi. Pengembangan kemampuan

---

<sup>23</sup> Sitti Aisyah Mu'min and Nova Sarfadillah Yultas, "Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak," *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 226–39, <http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>.

<sup>24</sup> Anisah Mursida, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun Di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), <https://core.ac.uk/download/pdf/389491800.pdf>.

kognitif dipengaruhi oleh pengalaman, interaksi sosial, dan pendekatan pembelajaran aktif.

### **b. Aspek Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif anak, yang termasuk aspek psikologis, mencakup proses memperoleh, mengorganisasi, dan memanfaatkan pengetahuan. Di dalamnya terlibat berbagai aktivitas mental seperti mengingat, berpikir, mengamati, menganalisis, mengevaluasi, hingga memecahkan masalah, yang semuanya terjadi melalui interaksi anak dengan lingkungannya.

Dalam aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan capaian belajar yang diharapkan dari anak mencakup kemampuan berpikir logis dan kritis, memberikan alasan yang tepat, memecahkan berbagai persoalan, serta memahami keterkaitan sebab-akibat dalam setiap proses pemecahan masalah yang dihadapinya.

Aspek capaian perkembangan kognitif anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014, meliputi kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mendapatkan pengetahuan baru. Berikut adalah beberapa aspek dalam perkembangan kognitif anak usia dini.<sup>25</sup>

- 1) Belajar dan Pemecahan Masalah: Aspek ini meliputi kemampuan anak dalam menghadapi masalah sehari-hari dan menemukan solusi secara fleksibel. Anak belajar menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru. Kegiatan seperti eksplorasi dan eksperimen membantu mereka memahami berbagai situasi dan berpikir kreatif untuk menemukan solusi yang berbeda.

---

<sup>25</sup> Dek Ngurah Laba Laksana, Maxima Yohana Jau, and Melania Restintuta Ngonu, "Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," in *Book Chapter*, ed. Konstantinus Dua Dhiu and Dek Ngurah Laba Laksana, 1st ed. (PT. Nasya Expanding Management, 2021), 176, <https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.4724216>.

- 2) Berpikir Logis: Anak mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat, mengklasifikasikan objek berdasarkan ciri tertentu seperti warna, bentuk, dan ukuran. Mereka juga belajar membedakan konsep yang lebih abstrak, seperti lebih besar, lebih kecil, lebih banyak, atau lebih sedikit. Melalui pengamatan dan pengelompokan benda, anak mulai memahami pola dan urutan logis. Misalnya, anak dapat mengenal dan mengurutkan benda dari yang terkecil hingga terbesar, serta memahami hubungan antara peristiwa yang terjadi di sekitarnya, seperti hujan menyebabkan daun basah, mengenal benda berdasarkan fungsi misalnya pisau untuk memotong dan pensil untuk menulis.
- 3) Berpikir Simbolik: Pada aspek ini, anak mulai mengenali dan menggunakan simbol-simbol, termasuk huruf dan angka. Mereka mulai belajar mengaitkan simbol-simbol tersebut dengan representasi nyata, seperti mengenal angka 1-10 dan huruf vokal serta konsonan. Anak juga belajar merepresentasikan benda atau peristiwa melalui gambar, memungkinkan mereka untuk mengaitkan konsep abstrak dengan dunia nyata. Misalnya, anak bisa menggambar pensil dan menuliskan kata "pensil" di bawahnya, yang mencerminkan pemahaman mereka tentang hubungan antara simbol (kata) dan objek nyata, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik misalnya kursi sebagai mobil.

Berikut capaian perkembangan kognitif anak berdasarkan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 sebagai berikut:<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014* (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014), <https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvRzBBUkNldEpLSUU/view?resourcekey=0-B47YoXYSYsrg1OGm-zhNtw>.

Tabel 2.2 Permendikbud Nomor 137 tahun 2014

| Lingkup Perkembangan                          | Tahap Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun | Indikator Perkembangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kognitif<br>A. Belajar dan memecahkan masalah | Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengenal angka dan simbol angka melalui putaran kincir angka</li> <li>2. Anak mampu menyusun urutan angka 1-10 berdasarkan hasil putaran kincir angka</li> <li>3. Anak mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek yang ditunjukkan pada kincir angka</li> </ol> |
|                                               | Mengetahui konsep banyak dan sedikit              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengingat angka yang muncul pada kincir</li> <li>2. Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap dengan mengelompokkan benda</li> </ol>                                                                                                                              |

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak di antaranya:<sup>27</sup>

- 1) Faktor Hereditas (Keturunan): Ini merupakan potensi bawaan sejak lahir yang diwariskan dari orang tua. Potensi intelektual yang dimiliki seorang anak sangat dipengaruhi oleh faktor genetik ini. Namun, meskipun bakat bawaan berperan

<sup>27</sup> Ayu Purnamasari S and Nurhayati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 2 (2018): 124–32, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/>.

penting, faktor lingkungan tetap memegang kendali besar dalam mengasah kemampuan tersebut.

- 2) Faktor Lingkungan: Menurut teori empirisme, lingkungan berperan besar dalam perkembangan kognitif anak. Pengalaman hidup, pendidikan, interaksi sosial, dan stimulasi dari lingkungan sekitar sangat menentukan bagaimana anak belajar dan berkembang. Lingkungan yang kaya akan stimulasi positif akan mendukung pertumbuhan kognitif yang optimal. John Locke menggambarkan bahwa manusia lahir sebagai "tabula rasa" (kertas kosong), dan pengalamannya mengisi kertas tersebut.
- 3) Faktor Kematangan: Kematangan fisik dan mental berperan besar dalam perkembangan kognitif. Setiap organ, baik fisik maupun psikis, akan matang pada usia tertentu. Misalnya, otak dan sistem saraf perlu mencapai tingkat kematangan tertentu sebelum anak dapat berpikir logis. Kematangan ini erat kaitannya dengan usia kronologis anak.
- 4) Faktor Pembentukan: Pembentukan terdiri dari pengaruh lingkungan yang disengaja maupun tidak disengaja. Pembentukan yang disengaja seperti pendidikan formal di sekolah, sedangkan pembentukan yang tidak disengaja mencakup pengaruh lingkungan alam, teman sebaya, keluarga, dan interaksi sosial lainnya. Semua ini mempengaruhi cara anak belajar dan beradaptasi.
- 5) Faktor Minat dan Bakat: Minat adalah dorongan internal yang membuat anak tertarik pada sesuatu. Bakat adalah potensi bawaan yang memudahkan anak belajar sesuatu dengan lebih cepat. Ketika anak memiliki minat dan bakat dalam

suatu bidang, perkembangan kognitif dalam bidang tersebut akan lebih cepat dan optimal.

- 6) Faktor Kebebasan: Anak-anak membutuhkan kebebasan berpikir untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan menyelesaikan masalah. Kebebasan ini memungkinkan mereka berpikir divergen, memilih cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah, dan mengembangkan solusi yang inovatif.

#### **d. Cara Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak**

Anak yang berkembang kognitifnya akan mampu memahami perbedaan, mengelompokkan objek, dan menggunakan simbol, seperti angka dan huruf, yang sangat penting bagi perkembangan akademis dan sosial di masa depan. Adapun cara menstimulasi kognitif perkembangan kognitif anak di antaranya.<sup>28</sup>

##### **1) Menggunakan Media Konkret**

Media konkret sangat efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini karena anak belajar melalui pengalaman sensorik dan motorik. Ketika anak melihat, menyentuh, dan berinteraksi langsung dengan objek nyata, mereka dapat menghubungkan pengalaman sensorik tersebut dengan konsep abstrak, seperti warna, bentuk, ukuran, dan tekstur. Misalnya, anak-anak dapat diajarkan tentang berbagai warna dan bentuk dengan bermain menggunakan balok berwarna atau buah-buahan. Media konkret juga membantu anak dalam membangun pemahaman logis tentang hubungan sebab-akibat. Saat bermain dengan benda

---

<sup>28</sup> Angelina Kurnia Juita and Tanty Woga, "Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Konkret Di TK Negeri Harapan Bangsa Koelodat," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2 (2023): 685–90.

nyata, seperti buah atau mainan, anak dapat mengamati perubahan dan hasil dari tindakan mereka. Misalnya, ketika anak belajar memotong atau mengupas buah, mereka tidak hanya mengenali tekstur buah tersebut tetapi juga mengembangkan pemahaman tentang proses dari pengamatan hingga hasil akhir. Aktivitas seperti ini menggabungkan pengalaman langsung dengan pengetahuan kognitif yang lebih mendalam.

## 2) Bermain Edukatif

Permainan edukatif memberikan stimulasi kognitif yang membantu anak mengenal konsep dasar, seperti mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengenali pola. Misalnya, kegiatan mewarnai tidak hanya memberikan kebebasan berekspresi kepada anak tetapi juga melatih kemampuan mereka untuk membedakan warna, mengoordinasikan gerakan motorik halus, dan memahami konsep estetika. Mewarnai gambar buah, misalnya, membantu anak mengenal warna, ukuran, dan bentuk secara lebih mendalam, serta mendorong kreativitas mereka. Kegiatan lain, seperti mengurutkan benda dari yang terbesar hingga terkecil, juga melatih kemampuan berpikir logis anak. Anak diajarkan untuk mengenali pola-pola tertentu dan menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Selain itu, permainan yang melibatkan pengelompokan benda berdasarkan ukuran atau warna dapat membantu anak mengembangkan keterampilan klasifikasi, yang merupakan dasar penting dalam pengembangan keterampilan matematika dan sains di masa depan.

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

Menurut Suyadi, anak usia 4-5 tahun menunjukkan perkembangan kognitif yang signifikan dalam mengenal lambang bilangan. Pada tahap anak usia dini,

anak-anak sudah mampu membedakan berbagai bentuk dan ukuran, seperti perbedaan antara besar-kecil, panjang-pendek, serta sedikit-banyak. Kemampuan tersebut mencerminkan pemahaman dasar mereka tentang konsep kuantitatif dan kualitatif yang penting dalam perkembangan kognitif awal. Misalnya, anak-anak mulai memahami bahwa objek dapat memiliki ukuran yang berbeda dan dapat mengidentifikasi perbedaan antara jumlah yang sedikit dan banyak.

Selain itu, anak usia 4-5 tahun juga menunjukkan kemampuan untuk mengurutkan angka dari 1 sampai 10. Ini adalah indikator penting dari pemahaman numerik mereka. Kemampuan ini tidak hanya menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenali angka-angka individu, tetapi juga bahwa mereka memahami urutan numerik dan hubungan antara angka. Pengurutan angka adalah langkah awal yang penting dalam mempelajari operasi matematika dasar dan konsep urutan yang lebih kompleks di masa depan.<sup>29</sup>

Sulyandari mengidentifikasi bahwa anak-anak pada usia 4-5 tahun dapat membedakan berbagai warna, seperti merah-hijau, hitam-putih, dan biru-ungu. Kemampuan ini mencerminkan perkembangan kognitif yang lebih luas, di mana anak-anak mulai memahami dan mengkategorikan warna dalam spektrum yang lebih besar. Pengenalan warna yang lebih banyak menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kapasitas untuk memproses informasi visual dan membedakan fitur-fitur yang berbeda dari lingkungan mereka.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Remaja Rosdakarya, 2014).

<sup>30</sup> Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini* (Guepedia, 2021).

Kemampuan-kemampuan yang disebutkan sebelumnya membedakan bentuk dan ukuran, mengurutkan angka, dan mengenali warna merupakan bagian dari pengembangan kognitif awal anak-anak. Semua kemampuan ini saling berkaitan dan memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan kognitif lebih lanjut. Anak-anak mempersiapkan diri untuk mempelajari konsep-konsep matematika dan kognitif yang lebih kompleks di masa mendatang dengan memahami perbedaan dalam bentuk, ukuran, dan warna, serta menguasai urutan angka.

Berdasarkan pendapat-pendapat sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun meliputi pengenalan lambang bilangan dan urutan angka serta kemampuan membedakan berbagai warna dan ukuran. Kemampuan ini menunjukkan kemajuan signifikan dalam aspek kognitif anak, yang mencakup pemahaman numerik dasar dan konsep-konsep visual. Kemajuan ini adalah fondasi penting untuk perkembangan pendidikan matematika dan kognitif yang lebih lanjut, yang akan mendukung anak-anak dalam proses pembelajaran dan pengembangan mereka di masa depan.

#### **f. Tahapan Perkembangan Kemampuan Kognitif**

Menurut Piaget (seperti dikutip dalam Brinda et al.), proses belajar seseorang mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu yang sesuai dengan usianya. Anak-anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri, yang memungkinkan mereka melalui berbagai

tahap perkembangan kognitif. Piaget mengidentifikasi beberapa tahapan kunci dalam perkembangan kognitif:<sup>31</sup>

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap sensorimotor, bayi membangun pemahaman tentang dunia mereka dengan mengkoordinasikan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik. Periode sensorimotor ditandai dengan perkembangan konsep objek permanen dan perilaku yang bertujuan.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahap praoperasional, anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk mewakili objek dan pengalaman. Meskipun mereka dapat terlibat dalam permainan simbolik dan menggunakan bahasa, pemikiran mereka masih egosentris dan kurang logis dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap operasional konkret, anak-anak mulai dapat melakukan operasi logis dengan bantuan objek konkret. Mereka mulai memahami konsep-konsep seperti konservasi, klasifikasi, dan seri, yang memungkinkan mereka memecahkan masalah secara lebih sistematis menggunakan benda-benda yang nyata.

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap operasional formal, individu dapat melakukan penalaran abstrak dan hipotetis. Mereka mampu berpikir logis tentang konsep-konsep abstrak tanpa

---

<sup>31</sup> Brinda Oogarah-Pratap, Ajeevsing Bhoola, and Yashwantrao Ramma, "Stage Theory of Cognitive Development Jean Piaget," in *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory*, ed. Ben Akpan and Teresa J Kennedy (Cham: Springer Nature Switzerland, 2025), 125–42, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_8).

memerlukan objek konkret, yang memungkinkan pemecahan masalah dan penalaran yang lebih canggih.

Berdasarkan tahapan-tahapan kunci dalam perkembangan kognitif, dapat disimpulkan bahwa setiap anak akan melalui tahap perkembangan yang sesuai dengan kecerdasan dan kemampuan kognitif individu masing-masing. Konteks anak-anak usia taman kanak-kanak (TK), mereka berada pada tahap perkembangan praoperasional. Tahapan tersebut dipengaruhi oleh berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga, konteks sosial budaya, dan lingkungan sekolah.

Oleh karena itu, pembelajaran tentang bentuk geometri pada tahap anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang bersifat alami, agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan menggunakan media mendukung perkembangan optimal dengan menyelaraskan metode pengajaran dengan tahap perkembangan anak dan mendorong keterlibatan melalui pengalaman yang praktis dan bermakna.

## **1. Media Kincir Angka**

### **a. Pengertian Media Kincir Angka**

Media kincir angka merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang penting dalam proses pembelajaran anak. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, seperti yang dikutip oleh Rahim, media didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Definisi mencakup berbagai jenis alat dan

metode yang memungkinkan informasi dikomunikasikan kepada penerima pesan, dalam hal ini anak-anak yang sedang dalam proses belajar.<sup>32</sup>

Gagne dan Briggs, seperti yang disampaikan oleh Kubey, menambahkan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar anak yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Media mencakup segala alat fisik yang menyajikan pesan dan merangsang minat siswa, seperti buku, gambar, dan angka.<sup>33</sup> Media visual dalam konteks pendidikan anak usia dini adalah salah satu yang paling sering digunakan. Media visual, menurut Eliyawati, memfasilitasi penyampaian materi pendidikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak.<sup>34</sup>

Sebagian besar anak-anak adalah pembelajar visual yang lebih menyukai hal-hal nyata yang dapat memicu pemikiran baru. Penggunaan media seperti kartu angka dan kartu bergambar sangat efektif.<sup>35</sup> Media-media tersebut membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi visual yang konkret. Kincir angka, sebagai salah satu bentuk media visual, mengandung tulisan angka yang dirancang untuk menarik perhatian dan memotivasi anak-anak dalam proses belajar.

Berdasarkan pemahaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kincir angka, dalam konteks penelitian ini, berfungsi sebagai media pendidikan yang

---

<sup>32</sup> Bulkia Rahim, *Media Pendidikan* (Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers, 2023).

<sup>33</sup> Robert Kubey, "Media Education: Portraits of an Evolving Field," in *Media Literacy Around the World* (New York: Routledge, 2018), 1–18, <https://doi.org/10.4324/9781351292924>.

<sup>34</sup> C Eliyawati, *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini* (Rineka Cipta, 2015).

<sup>35</sup> S Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Departemen Pendidikan Nasional, 2015).

berisi tulisan angka. Penggunaan kincir angka diyakini dapat mendorong dan memotivasi anak-anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman mereka tentang lambang bilangan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif dengan menggunakan media Kincir Angka, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep numerik yang diajarkan.

#### **b. Langkah-langkah Penggunaan Media Kincir Angka**

Langkah-langkah penggunaan media kincir angka dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis untuk memaksimalkan efektivitasnya. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diterapkan:<sup>36</sup>

##### **1) Penjelasan tentang lambang angka**

Guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan mengenai lambang angka yang terdapat pada kincir angka. Penjelasan tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak memahami setiap angka yang ada dan bagaimana angka-angka tersebut diwakili secara visual pada kincir. Guru dapat menggunakan contoh konkret dan menjelaskan nilai serta urutan angka dengan jelas.

##### **2) Penjelasan aturan main**

Setelah menjelaskan lambang angka, guru kemudian menjelaskan aturan main yang harus diikuti saat menggunakan kincir angka. Aturan main media kincir angka mencakup cara memutar kincir angka, cara membaca angka yang berhenti, dan bagaimana anak-anak harus mencari dan mencocokkan angka tersebut dengan yang ada di kartu atau media lain. Penjelasan aturan main penting untuk

---

<sup>36</sup> Nabila and Basri, "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun."

memastikan bahwa setiap anak memahami cara berpartisipasi dalam kegiatan dengan benar.

### 3) Minta anak maju ke depan kelas

Guru meminta setiap anak untuk maju ke depan kelas secara bergantian. Setiap anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan kincir angka dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Proses tersebut juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif.

### 4) Memutar kincir angka

Setelah maju ke depan, anak-anak diminta untuk memutar kincir angka. Aktivitas ini tidak hanya menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan elemen kejutan yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Memutar kincir angka memungkinkan anak-anak untuk melihat angka secara acak dan tidak terduga, menambah elemen interaktif dalam proses belajar.

### 5) Mengidentifikasi dan mencocokkan angka

Ketika kincir angka berhenti, anak akan menyebutkan angka yang tertera dan mencari angka yang sesuai di antara kartu angka atau media lainnya yang tersedia. Anak kemudian harus menentukan apakah angka yang ditemukan cocok dengan angka yang ditunjukkan oleh kincir. Anak-anak mengumumkan hasil pencarian mereka kepada teman-teman mereka di kelas. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan mengenal angka tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Penggunaan media kincir angka dapat dilakukan secara efektif, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan memperkuat pemahaman anak-anak terhadap konsep bilangan dengan mengikuti langkah-langkah sebelumnya secara sistematis. Proses tersebut juga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran matematika dasar.

### **c. Kelebihan Media Kincir Angka**

Media kincir angka menawarkan sejumlah kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran anak-anak. Berikut adalah beberapa keunggulan utama dari penggunaan media kincir angka:<sup>37</sup>

#### **1) Kemudahan dalam pemahaman materi**

Penggunaan kincir angka memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami. Kincir angka menyediakan visualisasi yang jelas dan konkret dari konsep bilangan, memungkinkan anak-anak untuk melihat angka secara langsung. Selain itu, kincir angka memungkinkan materi untuk diulang secara berulang kali dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menguasai konsep-konsep matematika dasar. Proses pengulangan ini membantu memperkuat ingatan dan meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan, menjadikannya alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

---

<sup>37</sup> Mitarisa Elvin Fadila, Siti Masfuah, and Khamdun, "Pengaruh Model Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD," *Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 2477–2143 (2023): 6740.

## 2) Aspek kesenangan dan motivasi

Salah satu kelebihan utama dari kincir angka adalah kemampuannya untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Anak-anak sering kali merasa termotivasi ketika mereka dapat terlibat dalam aktivitas yang mereka anggap sebagai permainan. Memutar kincir angka menambahkan elemen interaktif dan dinamis dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Aspek permainan tersebut tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi aktif anak-anak dalam kegiatan pendidikan.

## 3) Peningkatan keterampilan motorik halus

Aktivitas memutar kincir angka juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak. Gerakan yang diperlukan untuk memutar kincir dan berinteraksi dengan alat ini melibatkan koordinasi tangan dan mata serta kontrol motorik yang baik. Penggunaan kincir angka tidak hanya mendukung pembelajaran matematika tetapi juga memberikan manfaat tambahan dalam pengembangan keterampilan motorik.

## 4) Kemampuan menyajikan informasi secara interaktif

Kincir angka menyediakan cara yang interaktif untuk menyajikan informasi kepada anak-anak. Anak-anak dapat melihat angka secara acak dan terlibat dalam aktivitas yang memerlukan pemecahan masalah dan pemikiran kritis dengan menggunakan media kincir angka. Pendekatan interaktif mendorong anak-anak

untuk berpikir secara aktif dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang mereka terima, yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka.

#### 5) Fleksibilitas dalam penerapan

Kincir angka adalah alat yang fleksibel yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Media kincir angka dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pendidikan, mulai dari mengenal angka hingga latihan pengurutan dan pencocokan angka. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan penggunaan kincir angka dengan kebutuhan spesifik anak-anak dan tujuan pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas instruksi.

#### **d. Kekurangan Media Kincir Angin**

Kincir angin sebagai salah satu media belajar juga memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan media kincir angka di antaranya:<sup>38</sup>

##### 1) Terbatas pada Pengembangan Kognitif Tertentu

Media Kincir Angka dirancang khusus untuk membantu anak-anak dalam mengenal angka dan melatih kemampuan berhitung dasar. Namun, alat ini cenderung hanya berfokus pada satu aspek perkembangan kognitif, yaitu numerik dan pengenalan pola angka. Aspek lain dari perkembangan kognitif, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir logis yang lebih kompleks, kurang terstimulasi. Selain itu, aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, motorik kasar, atau keterampilan berbahasa tidak terfasilitasi dengan baik menggunakan media ini. Dengan demikian, meskipun media Kincir Angka

---

<sup>38</sup> Nabila and Muhammad Basri, "Permainan Kincir Angin Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 9641–9647, <https://jptam.o>.

efektif dalam membantu anak mengenal angka, penggunaannya sebaiknya dipadukan dengan alat pembelajaran lain yang dapat merangsang aspek perkembangan anak secara lebih holistik.

## 2) Kurang Fleksibel untuk Berbagai Konsep Pembelajaran

Media Kincir Angka sangat spesifik untuk pembelajaran angka dan berhitung. Hal ini menjadikannya kurang fleksibel untuk digunakan dalam konsep pembelajaran yang berbeda, seperti pengenalan huruf, pengembangan keterampilan bahasa, atau pembelajaran tentang bentuk dan warna. Karena media ini sangat berfokus pada angka, guru atau pendidik harus menyiapkan media tambahan jika ingin memperluas materi pembelajaran. Ini bisa menjadi tantangan, terutama bagi guru yang ingin menciptakan variasi dalam pembelajaran tanpa harus bergantung pada banyak alat atau media. Fleksibilitas yang terbatas ini membuat Kincir Angka kurang ideal untuk diterapkan sebagai media utama dalam pembelajaran yang lebih luas atau multidimensional.

## 3) Membutuhkan Pendampingan Intensif

Penggunaan media Kincir Angka pada anak usia dini memerlukan pendampingan yang intensif, terutama pada anak-anak yang baru mengenal angka atau belum memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep berhitung. Anak-anak mungkin memerlukan bantuan guru atau orang tua untuk memahami cara memutar kincir, menghubungkan angka yang muncul dengan jumlah benda, serta mengikuti instruksi permainan. Tanpa pendampingan yang memadai, anak-anak bisa kebingungan atau kurang memahami tujuan dari permainan ini. Selain itu, pendampingan yang lebih intensif diperlukan untuk memastikan anak memahami

konsep yang diajarkan dan mendapatkan manfaat maksimal dari penggunaan media ini. Kurangnya pendampingan dapat mengurangi efektivitas media dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

#### 4) Keterbatasan dalam Penggunaan untuk Kelompok Besar

Salah satu kelemahan media Kincir Angka adalah kesulitannya untuk digunakan secara efektif dalam kelompok besar anak. Karena permainan ini biasanya dimainkan secara individu atau dalam kelompok kecil, anak-anak mungkin harus menunggu giliran mereka untuk memutar kincir dan berpartisipasi dalam aktivitas. Hal ini dapat menyebabkan beberapa anak menjadi bosan atau kehilangan minat jika mereka harus menunggu terlalu lama untuk berpartisipasi. Dalam situasi kelompok besar, guru mungkin kesulitan untuk memastikan semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan memahami materi. Oleh karena itu, media ini lebih cocok digunakan dalam kelompok kecil atau sesi pembelajaran individual, di mana interaksi anak dengan media dapat lebih dipantau dan dioptimalkan.

#### 5) Terbatasnya pada Aspek Visual dan Motorik Halus

Meskipun Kincir Angka efektif dalam melatih keterampilan motorik halus anak, karena anak perlu memutar kincir dengan jari-jari mereka, media ini kurang melibatkan aspek fisik lain, seperti motorik kasar. Pada usia dini, anak-anak membutuhkan stimulasi fisik yang lebih luas untuk mendukung perkembangan motorik kasar mereka, seperti berlari, melompat, atau kegiatan fisik lainnya. Selain itu, Kincir Angka juga sangat mengandalkan aspek visual, yang dapat menjadi tantangan bagi anak-anak yang memiliki kesulitan visual atau pemahaman yang

lebih baik melalui metode pembelajaran auditori atau kinestetik. Oleh karena itu, media ini mungkin tidak sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar anak-anak dengan berbagai gaya belajar yang berbeda.

#### 6) Kurangnya Realisasi Edukatif yang Terencana

Meskipun Kincir Angka merupakan media yang efektif, penelitian menunjukkan bahwa masih ada kekurangan dalam perencanaan implementasi media ini di beberapa situasi pendidikan. Sering kali, Kincir Angka digunakan tanpa rencana edukatif yang matang, sehingga potensinya untuk meningkatkan kognitif anak tidak dimaksimalkan. Tanpa perencanaan yang baik, media ini cenderung menjadi sekadar permainan, tanpa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, penting untuk menyusun kurikulum atau rencana pelaksanaan yang jelas, sehingga media ini dapat digunakan secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal

#### **e. Manfaat dan Fungsi Media Kincir Angin**

Kincir angin sebagai media dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya sebagai berikut.

##### 1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak

Kincir Angka membantu anak-anak memahami konsep angka dan bilangan secara menyenangkan. Dengan menggunakan permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka, terutama dalam hal pengenalan angka, pengurutan, serta dasar-dasar perhitungan. Ini memberikan dasar yang baik bagi perkembangan kemampuan matematika anak di masa depan.

## 2) Membantu mengembangkan keterampilan berhitung

Salah satu manfaat utama dari Kincir Angka adalah melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini. Melalui proses memutar kincir dan mengenali angka yang muncul, anak-anak dapat belajar menghitung dan memahami konsep penjumlahan serta pengurangan secara konkret. Permainan ini membantu menghilangkan rasa takut atau stres terhadap angka, karena belajar dilakukan dalam suasana bermain.

## 3) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak-anak yang memainkan Kincir Angka perlu memutar kincir menggunakan jari-jari mereka, yang secara tidak langsung melatih keterampilan motorik halus. Kemampuan ini penting untuk perkembangan koordinasi tangan dan mata, yang juga akan mendukung aktivitas lain seperti menulis dan menggambar.

## 4) Membangun konsentrasi dan fokus anak

Bermain Kincir Angka membutuhkan perhatian dan konsentrasi. Anak-anak harus fokus pada angka yang muncul setelah kincir diputar dan mengikuti instruksi yang terkait dengan angka tersebut. Ini membantu mereka meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi dalam jangka waktu tertentu, yang sangat penting dalam proses belajar.

## 5) Meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar

Kincir Angka memberikan elemen permainan yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Anak-anak cenderung lebih antusias berpartisipasi dalam aktivitas yang berbentuk permainan, sehingga mereka lebih mudah terlibat dalam proses belajar. Hal ini

membantu meningkatkan minat belajar, terutama dalam materi berhitung yang mungkin sebelumnya terasa sulit atau membosankan.

#### 6) Membangun kemampuan sosial

Jika dimainkan secara kelompok, Kincir Angka dapat membantu anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan ini dapat digunakan untuk membangun keterampilan sosial melalui kerjasama dan bergantian saat bermain, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.

Adapun beberapa fungsi kincir angka di antaranya:<sup>39</sup>

##### 1) Media pembelajaran interaktif

Kincir Angka berfungsi sebagai alat pembelajaran yang interaktif, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Permainan ini memperkenalkan angka kepada anak-anak dengan cara yang lebih visual dan praktis, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep numerik melalui keterlibatan fisik dan mental.

##### 2) Alat untuk stimulasi kognitif

Fungsi utama dari Kincir Angka adalah untuk merangsang perkembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan angka dan bilangan. Dengan berulang kali memutar kincir dan mengamati angka yang muncul, anak-anak dilatih untuk mengenali pola dan hubungan antarangka. Ini penting untuk membangun keterampilan dasar matematika di usia dini.

---

<sup>39</sup> Tina Sheba Cornelia, Zira Fahira, and Viralya Rahmadini, "Upaya Meningkatkan Kognitif Siswa Dengan Penggunaan Media Kincir Angka Di Sd Negeri 173655 Lumban Rang," *Jurnal Curere* 8, no. 2 (2024): 208–15, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v8i2.1448>.

### 3) Melatih keterampilan pengenalan pola

Kincir Angka juga berfungsi sebagai media yang membantu anak mengenali pola, baik dalam urutan angka maupun dalam pemahaman konsep matematika sederhana. Anak-anak dapat mulai memahami hubungan antara angka yang lebih besar atau lebih kecil, serta urutan angka secara logis. Hal ini membantu memperkuat kemampuan mereka dalam mengenali pola, yang akan sangat berguna dalam pembelajaran matematika yang lebih lanjut.

### 4) Membantu dalam pengembangan fisik (motorik halus)

Memutar kincir dan memegang bagian-bagian permainan, Kincir Angka berfungsi sebagai alat yang membantu melatih keterampilan motorik halus anak. Aktivitas fisik ini melibatkan penggunaan jari-jari dan koordinasi mata-tangan, yang merupakan kemampuan penting dalam proses belajar, seperti menulis dan menggambar.

### 5) Memfasilitasi pembelajaran berbasis bermain

Kincir Angka berfungsi sebagai alat yang menggabungkan aspek pembelajaran dengan unsur permainan. Hal ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan santai bagi anak-anak, sehingga mereka dapat belajar tanpa merasa tertekan. Pembelajaran berbasis bermain ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi anak dan hasil belajar yang lebih baik.

### C. Kerangka Pikir



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah masalah dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penerapan media kincir angka di kelompok A TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas secara lebih profesional.

Tujuan dilakukan PTK untuk meningkatkan mutu dan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, memperbaiki dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, mencari solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran kelas agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas, dan mendorong inovasi baru dalam pembelajaran. Menurut Mashyud penelitian tindakan kelas (*action research*) secara umum diartikan sebagai satu penelitian (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>40</sup> Kurt Lewin, penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian yang terdiri dari langkah-langkah dari empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.<sup>41</sup>

#### **B. Prosedur Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang akan dilakukan adalah anak-anak usia 4-5 tahun yang tergabung dalam Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Bajo, Kabupaten

---

<sup>40</sup> Herawati Susilo, Husnul Chotimah, and Yuyun Dwita Sari, *Penelitian Tindakan Kelas* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022), <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ>.

<sup>41</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008).

Luwu . Total jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 14 anak, yang terdiri dari 6 perempuan dan 8 anak laki-laki dipilih secara purposif berdasarkan kriteria usia dan kelompok kelas yang telah ditentukan.

**Tabel 3.1 Nama-Nama Peserta Didik TK Aisyiyah Jambu**

| No | Nama Anak            | Jenis kelamin | Kelompok | Keterangan |
|----|----------------------|---------------|----------|------------|
| 1  | Khanza Thalifa Putri | P             | A        | -          |
| 2  | Muhamad Hafiz        | L             | A        | -          |
| 3  | Arsya Andika         | L             | A        | -          |
| 4  | Kaina Mahera         | P             | A        | -          |
| 5  | Al Fatah Ismail      | L             | A        | -          |
| 6  | Azkayra Shombira     | P             | A        | -          |
| 7  | Kinanda Ahazia       | P             | A        | -          |
| 8  | Adzila Nabila Yusuf  | P             | A        | -          |
| 9  | A Mahdi Mubaraq      | L             | A        | -          |
| 10 | Muh Aslan Jamal      | L             | A        | -          |

Sumber: Diolah dari data absensi peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu<sup>42</sup>

## 2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Waktu dan lamanya penelitian yaitu dilaksanakan pada tanggal 25 April – 25 Mei semester genap tahun ajaran 2025/2026.

## 3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di kelas ini, dilakukan di TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten, Luwu, Sulawesi Selatan. Alasan penulis memilih sekolah tersebut karena berdasarkan hasil observasi, penulis melihat bahwa masi terdapat beberapa anak di kelompok A tergolong rendah dalam perkembangan kemampuan kognitif. Khususnya dalam mengenal angka, dan simbol angka. Berdasarkan hal ini, penulis

---

<sup>42</sup> Diolah dari data absensi peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu

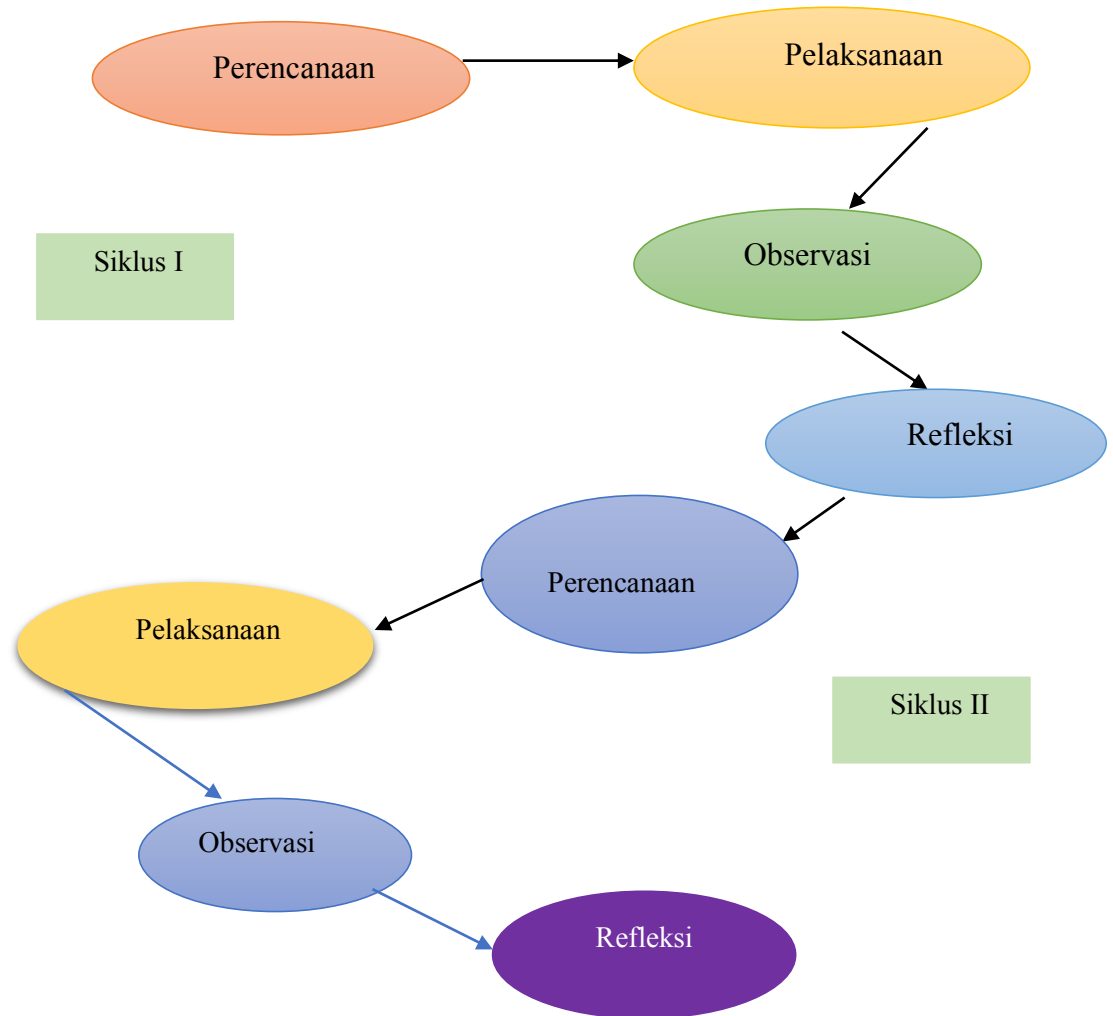
ingin mengetahui bagaimana peningkatan perkembangan kognitif anak dalam penerapan media kincir angka.



**Gambar 3.1 Lokasi Penelitian**

#### **4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama dilakukan kali pertemuan pembelajaran dan siklus dua juga dilakukan tiga kali pertemuan pembelajaran. Jika dua siklus ini belum juga memenuhi tingkat capaian yang diinginkan, maka dilakukan siklus ketiga hingga diketahui adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Model penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Kurtl Lewin, model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.2 PTK Model Kurt Lewin**

Model Kurt Lewin menjadi salah satu acuan atau dasar dari berbagai model tindakan lainnya. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan yang memiliki empat komponen yang jadi patokan tindakan yang digunakan dalam membentuk siklus.

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Merancang media pembelajaran kincir angka yang akan digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak.
- b) Menyusun skenario pembelajaran yang interaktif, termasuk cara menggunakan kincir angka.
- c) Menyiapkan instrumen observasi untuk mencatat aktivitas anak, serta tes sederhana untuk mengukur pemahaman mereka tentang angka sebelum dan sesudah tindakan.

2) Pelaksanaan

- a) Guru memperkenalkan kincir angka kepada anak-anak dan memberikan penjelasan tentang cara penggunaannya.
- b) Anak-anak diajak berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan kincir angka untuk mengenali dan mencocokkan angka.
- c) Guru memberikan panduan selama aktivitas berlangsung.

3) Observasi

- a) Mengamati keterlibatan anak dalam pembelajaran, respons mereka terhadap media, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan.
- b) Mencatat peningkatan kemampuan kognitif berdasarkan hasil tes dan perilaku anak.

4) Refleksi

- a) Mengevaluasi efektivitas penggunaan kincir angka pada siklus I.

- b) Mengidentifikasi kendala yang perlu diperbaiki, seperti kesulitan anak dalam memahami aturan permainan atau keterbatasan waktu dalam pelaksanaan.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan

- a) Memperbaiki metode pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I (misalnya, memberikan lebih banyak contoh sebelum memulai aktivitas).
- b) Menyesuaikan instrumen pengamatan dan tes untuk mengukur perubahan setelah perbaikan.

##### 2) Pelaksanaan

- a) Guru melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan dari siklus I.
- b) Fokus pada meningkatkan keterlibatan anak yang kurang aktif dan memperjelas aturan penggunaan kincir angka.

##### 3) Observasi

- a) Mengamati perubahan keterlibatan anak dibandingkan dengan siklus I.
- b) Mencatat peningkatan kemampuan kognitif berdasarkan respons dan hasil tes

##### 4) Refleksi

- a) Menganalisis apakah tujuan penelitian telah tercapai, yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan kincir angka.
- b) Jika diperlukan, menyusun rencana untuk siklus tambahan.

#### **C. Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian tindakan ini adalah anak didik kelompok A usia 4-5 tahun TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.

## D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Secara khusus semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### 1. Tabel Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan respon anak selama pembelajaran menggunakan media Kincir Angka. Lembar observasi mencatat tingkat keterlibatan siswa dalam mengenal angka dan warna.

#### a. Kisi kisi instrumen

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif<sup>43</sup>**

| No | Indikator Perkembangan                                   | Kriteria Penilaian                                                      |                                                   |                                                          |                                                        |
|----|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
|    |                                                          | BM (1)                                                                  | MM (2)                                            | SM (3)                                                   | BSB (4)                                                |
| 1. | Menyebutkan urutan angka dengan benar                    | Tidak dapat menyebutkan urutan angka sama sekali                        | Menyebutkan urutan angka dengan banyak kesalahan  | Menyebutkan sebagian besar urutan angka dengan benar     | Menyebutkan urutan angka dengan benar tanpa kesalahan  |
| 2. | Memasangkan simbol angka dengan jumlah objek yang sesuai | Tidak mampu memasangkan angka dengan objek sama sekali                  | Memasangkan angka dengan objek namun sering salah | Memasangkan sebagian besar angka dengan objek yang benar | Memasangkan semua angka dengan objek yang benar        |
| 3. | Menyusun urutan angka 1-10                               | Tidak mampu menyusun urutan angka 1-10                                  | Menyusun beberapa angka dengan bantuan guru       | Menyusun beberapa angka dengan benar                     | Mampu menyusun urutan angka 1-10 dengan baik dan benar |
| 4. | Mengingat angka setelah beberapa putaran kincir          | Tidak mampu mengingat angka yang muncul setelah beberapa putaran kincir | Mengingat angka dengan beberapa kesalahan         | Mengingat sebagian besar angka dengan benar              | Mengingat angka dengan benar tanpa kesalahan           |
| 5. | Mengenal konsep dasar ganjil dan genap                   | Tidak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                            | Mulai mengenal konsep ganjil dan genap dengan     | Mengenal konsep ganjil dan genap dengan baik             | Mampu mengenal konsep dasar ganjil dan                 |

<sup>43</sup> Peraturan Menteri dan Kebudayaan No 137, (2014).

| No | Indikator Perkembangan | Kriteria Penilaian |                |        |                             |
|----|------------------------|--------------------|----------------|--------|-----------------------------|
|    |                        | BM (1)             | MM (2)         | SM (3) | BSB (4)                     |
|    |                        |                    | bimbingan guru |        | genap dengan baik dan benar |

**Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak**

| No | Indikator                                                        | Kriteria Penilaian              | Skor | Deskripsi                                                                                                           |
|----|------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Anak mengenal angka dan simbol angka melalui media kincir angka  | Belum Berkembang (BB)           | 1    | Anak belum mampu mengenal angka dan simbol angka dengan baik                                                        |
|    |                                                                  | Mulai Berkembang (MB)           | 2    | Anak mulai mengenal beberapa angka dan simbol angka namun masi terbatas                                             |
|    |                                                                  | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3    | Anak mengenali angka dan simbol angka dengan baik dan dapat menyebutkan angka secara benar                          |
|    |                                                                  | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4    | Anak mampu mengenali dan menyebutkan angka dan simbol angka dengan tepat dan cepat                                  |
| 2  | Anak dapat menyusun urutan angka dengan benar                    | Belum Berkembang (BB)           | 1    | Anak belum mampu mengurutkan angka dengan benar                                                                     |
|    |                                                                  | Mulai Berkembang (MB)           | 2    | Anak mulai mampu mennyusun beberapa angka dengan baik                                                               |
|    |                                                                  | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3    | Anak dapat menyusun angka 1-10 dengan baik dan benar                                                                |
|    |                                                                  | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4    | Anak mampu menyusun angka dengan cepat dan benar dan mampu membantu temannya yang belum bisa mengurutkan angka 1-10 |
| 3  | Anak mampu mengenal konsep banyak sedikit dengan menngelompokkan | Belum Muncul (BM)               | 1    | Anak belum mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek                                                           |
|    |                                                                  | Mulai Berkembang (MB)           | 2    | Anak mulai mampu mengelompokkan beberapa angka sesuai jumlah objek                                                  |

| No | Indikator                                          | Kriteria Penilaian              | Skor | Deskripsi                                                                                                                                                   |
|----|----------------------------------------------------|---------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | angka sesuai jumlah objek                          | Berkembang sesuai harapan (BSH) | 3    | Anak mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek dengan benar                                                                                            |
|    |                                                    | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4    | Anak mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek dengan baik dan benar, serta mampu membantu temannya yang belum mampu mengelompokkan angka sesuai objek |
| 4  | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada kincir | Belum Muncul (BM)               | 1    | Anak belum mampu mengita angka yang muncul pada kincir angka                                                                                                |
|    |                                                    | Mulai Berkembang (MB)           | 2    | Anak mulai mengingat angka yang muncul pada kincir                                                                                                          |
|    |                                                    | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3    | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada kincir dengan baik                                                                                              |
|    |                                                    | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4    | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada kincir dengan cepat dan benar                                                                                   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap  | Belum Berkembang (BB)           | 1    | Anak belum mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                                                                                     |
|    |                                                    | Mulai Berkembang (MB)           | 2    | Anak mulai mengetahui konsep dasar ganjil dan genap                                                                                                         |
|    |                                                    | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3    | Anak mampu mengelompokkan benda ganjil dan genal dengan baik                                                                                                |
|    |                                                    | Berkembang Sesuai Harapan (BSB) | 4    | Anak mampu mengelompokkan benda ganjil dan genap dengan tepat dan benar                                                                                     |

## 2. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog (percakapan) antara dua orang atau lebih yang berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu informasi yang ingin diketahui oleh peneliti, dalam hal ini peneliti mewawancarai guru kelas untuk mencari data dan melengkapi data yang harus dicantungkan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.4 Pedoman Wawancara**

| <b>Aspek yang Dinilai</b> | <b>Pertanyaan Wawancara</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Minat awal anak           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ada kegiatan di kelas yang paling disukai anak didik di kelas?</li> <li>2. Apakah ada topik atau tema yang selalu membuat anak anak antusias?</li> </ol>                                                                                                                                   |
| Proses Pembelajaran       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode pembelajaran apa yang paling efektif untuk menarik minat anak anak?</li> <li>2. Bagaimana cara ibu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak?</li> <li>3. Permainan atau aktifitas apa yang sering ibu gunakan untuk memperkenalkan konsep baru kepada anak?</li> </ol> |
| Hambatan                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hambatan apa yang sering ditemui anak anak dalam belajar?</li> <li>2. Bagaimana cara guru mengatasi anak yang kurang konsentrasi dalam belajar?</li> <li>3. Apakah ada anak yang membutuhkan perhatian khusus, jika ya, apa penyebabnya?</li> </ol>                                               |
| Peran Orang Tua           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana peran orang tua dalam mendukung proses belajar di rumah?</li> <li>2. Apakah ada kerja sama yang baik antara sekolah dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?</li> </ol>                                                                                                |
| Perkembangan              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ada perkembangan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak dari awal tahun hingga sekarang?</li> <li>2. Faktor apa saja yang menurut ibu guru paling mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak?</li> </ol>                                                                      |

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui berbagai sumber tertulis seperti arsip, buku, dan dokumen lainnya. Metode ini digunakan untuk melengkapi informasi yang belum terjaring melalui observasi maupun wawancara.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik untuk memperoleh data, yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati serta menilai tingkat keberhasilan suatu tindakan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti secara langsung mengamati peserta didik untuk memperoleh informasi terkait peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penerapan media Kincir Angka.

#### 2. Wawancara

Wawancara dimanfaatkan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti lebih lanjut. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai kemampuan kognitif anak didik di TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data berupa foto, video, arsip, buku dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini

berupa jumlah anak di kelompok A TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi selatan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Metode ini berfungsi untuk menguji, mengukur, serta mengkaji hipotesis dengan memanfaatkan perhitungan matematis dan statistik. Data yang dianalisis diperoleh dari catatan hasil observasi terhadap berbagai aktivitas pembelajaran yang kemudian didokumentasikan melalui lembar observasi. Suatu pembelajaran dianggap berhasil apabila terlihat adanya perubahan positif berupa peningkatan kemampuan kognitif anak. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan kognitif anak melalui penerapan media Kincir Angka.

1. Observasi merupakan kegiatan pengambilan data tentang permasalahan dan peningkatan anak dalam kegiatan yang akan dilakukan.
2. Wawancara dimanfaatkan untuk memperoleh data pelengkap terkait perkembangan kemampuan kognitif anak di Kelompok A TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.
3. Dokumentasi yaitu berupa jumlah anak didik, foto kegiatan dan hasil lembar kerja, selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung di kelompok A TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.

Berdasarkan jenis data yang diperoleh, peningkatan kemampuan kognitif anak akan dinilai oleh pengamat melalui lembar observasi. Hasil penilaian diharapkan mencakup skor dari evaluasi awal hingga pengulangan, kemudian

dirata-ratakan serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dengan perhitungan menggunakan rumus tertentu.

$$P = \frac{\Sigma x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Proporsi atau perbandingan jumlah sampai dengan pemahaman yang dicapai anak

$\Sigma x$  = Jumlah nilai atau skor diperoleh subjek

$N$  = Skor maksimal<sup>44</sup>

Berikutnya, penentuan rentang skor dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

Jumlah indikator = 5

St (skor tertinggi) = Jumlah butir  $\times$  skor tertinggi

$$= 5 \times 4$$

$$= 20$$

Sr (skor terendah) = Jumlah butir  $\times$  skor terendah

$$= 5 \times 1$$

$$= 5$$

Rentang = St-Sr

$$= 20 - 5 = 15$$

Karena penelitian ini menetapkan adanya 4 kategori penilaian, maka digunakan rumus sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2017).

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{15}{4} = 3,75 \text{ dibulatkan}$$

menjadi 4

Sehingga intervalnya menjadi: 5-8, 9-12, 13-16, 17-20

Selanjutnya, skor peningkatan kemampuan kognitif anak dijabarkan ke dalam beberapa level pencapaian perkembangan yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Interval Skor Kemampuan Kognitif Anak**

| Interval Skor | Kategori                        |
|---------------|---------------------------------|
| 5-8           | Belum Berkembang (BB)           |
| 9-12          | Mulai Berkembang (MB)           |
| 13-16         | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 17-20         | Berkembang Sangat Baik (BSB)    |

*Sumber: Data Diolah Peneliti 2025*

Pengelolaan skor kemampuan kognitif anak dapat dikategorikan berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan, yang ditentukan melalui indikator-indikator serta rentang skor pada setiap butir hasil observasi.

$$\begin{aligned} \text{St (Skor Tertinggi)} &= \text{Jumlah Butir} \times \text{Skor Tertinggi} \\ &= 1 \times 4 = 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sr (Skor Terendah)} &= \text{Jumlah Butir} \times \text{Skor Terendah} \\ &= 1 \times 1 = 1 \end{aligned}$$

$$\text{Rentang} = \text{St-Sr} = 4 - 1 = 3$$

Dalam penelitian ini, karena diperlukan pembagian hasil ke dalam empat kategori, maka digunakan perhitungan dengan rumus berikut:

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{3}{4} = 0,75^{45}$$

**Tabel 3.6 Skor untuk Kemampuan Kognitif Anak Didik pada Setiap Indikator**

| Interval    | Kategori |
|-------------|----------|
| 3,26 – 4    | BSB      |
| 2,51 - 3,25 | BSH      |
| 1,76 - 2,50 | MB       |
| 1 - 1,75    | BB       |

**Tabel 3.7 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan**

| Skor                   | Kategori |
|------------------------|----------|
| $75\% < P \leq 100\%$  | BSB      |
| $50\% < P \leq 75\%$   | BSH      |
| $25\% < P \leq 50\%$   | MB       |
| $0\% \leq P \leq 25\%$ | BB       |

Keterangan:

BB = belum berkembang

MB = mulai berkembang

BSH = berkembang sesuai harapan

BSB = berkembang sangat baik

<sup>45</sup> Sumber data Jumlah Butir dari penilaian St (Skor Tertinggi) dikurang Sr (Skor Terendah) yang didapat dari indikator,

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data sebelum Tindakan**

###### **a. Pelaksanaan pra siklus**

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke TK Aisyiyah Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 16 April 2025. Kunjungan ini bertujuan untuk memperoleh persetujuan serta izin resmi dari pihak sekolah agar penelitian dapat dilaksanakan di lembaga tersebut. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di kelompok A Tk Aisyiyah Jambu, untuk memahami kondisi kemampuan perkembangan kognitif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut, hal yang diamati oleh peneliti adalah perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Jambu.

Tahap awal pengamatan yang dilakukan peneliti adalah memperkenalkan diri kepada peserta didik di kelompok A TK Aisyiyah Jambu. Selanjutnya, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, di mana guru menyampaikan materi kepada anak didiknya. Pertemuan awal atau pra siklus menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berlangsung pada tanggal 16 sampai 19 April 2025.

Saat kegiatan pembelajaran, peneliti melihat bahwa terdapat beberapa anak yang perkembangan kemampuan kognitifnya khususnya dalam mengenal angka

dan simbol angka masih sangatlah kurang, dimana ketika guru kelas menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan angka yang ditunjukkan, masih banyak yang belum bisa menyebutkan angkanya. Ada juga beberapa anak yang mampu berhitung 1-10 tetapi, ketika ditunjukkan angkanya mereka tidak tahu, atau belum mampu menyusun angka 1-10. Dalam konteks ini, hasil observasi menunjukkan bahwa peneliti bersama guru melakukan diskusi terkait perencanaan pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui aktivitas yang kreatif dan menyenangkan. Peneliti merancang strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media kincir angka sebagai alat bantu, yang dipadukan dengan evaluasi berupa tugas-tugas individual peserta didik. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar kerja anak (LKA) sebagai instrumen tambahan guna memantau sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif mereka berlangsung selama kegiatan pembelajaran.

Dari hasil diskusi yang dilakukan, guru sepakat untuk menggunakan media kincir angka sebagai sarana pembelajaran guna mendorong perkembangan kognitif anak. Keputusan ini didasarkan pada temuan bahwa kemampuan kognitif peserta didik dalam proses belajar sebelumnya masih tergolong rendah dan membutuhkan strategi yang lebih efektif.

Untuk itu, dalam tahap awal dalam penerapan media kincir angka, peneliti memperkenalkan alat peraga kincir angka pada peserta didik, dengan memberikan pemaparan mengenai komponen-komponen yang menyusun media kincir angka, dan menjelaskan cara menggunakannya, serta satu persatu peserta didik maju untuk mencoba menggunakan alat peraga yaitu media kincir angka. Hal ini dilakukan

bukan sebagai tindakan utama dalam pengamatan, melainkan untuk menarik perhatian dan mencari jawaban atas sesuatu yang belum mereka ketahui, dan peneliti ingin melihat respon peserta didik pada saat mencoba langsung alat peraga media kincir angka.

Fokus utama yang diterapkan peneliti mengenal angka, simbol angka, mengurutkan angka 1-10, mengelompokkan angka sesuai jumlah objek, dan mengingat angka. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan alat peraga media kincir angka. Media ini dipilih karena menarik secara visual, mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat anak dalam belajar.

#### b. Hasil wawancara guru kelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A di TK Aisyiyah Jambu, diperoleh informasi bahwa kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak di kelas adalah mewarnai. Aktivitas ini memberikan ruang untuk berimajinasi dan mengekspresikan imajinasi mereka melalui bentuk dan warna. Meskipun mereka merasa bingung tentang warna yang cocok pada gambar yang mereka warnai.

Tema pembelajaran yang paling anak sukai adalah lingkungan, profesi, binatang, dan transportasi, karena tema-tema tersebut erat kaitannya dengan pengalaman dan aktivitas rutin yang mereka jalani sehari-hari. Adapun metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar anak adalah belajar sambil bermain metode bercerita, dan kongkrik melalui eksplorasi. Namun guru mengatakan bahwa belum pernah menggunakan metode alat peraga media kincir angka dalam pembelajaran.

Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru berupaya membangun kedekatan emosional dengan melalui tindakan, suara dan ekspresi wajah yang ceria dan mewujudkan suasana belajar yang hidup dan menggembirakan, sekaligus mendorong anak untuk berpartisipasi aktif serta terjun langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sebelum memperkenalkan konsep baru, guru memberika ice breaking, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kendala yang kerap ditemui dalam proses belajar ialah keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan rendahnya fokus perhatian peserta didik disebabkan perhatian mereka oleh anak yang bermain serta anak yang saling mengganggu saat guru menjelaskan.

c. Hasil analisis dalam pra siklus



**Gambar 4.1 Diagram Batang Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A TK Aisyiyah Jambu**

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa tingkat perkembangan kognitif anak masih belum menunjukkan kemajuan yang maksimal, hal ini tergambar pada tabel persentase kemampuan kognitif pada tahap pra-siklus berikut

**Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Didik  
Kelompok A TK Aisyiyah Jambu**

| No.           | Kategori                     | Frekuensi | Skor                     | Persentase (%) |
|---------------|------------------------------|-----------|--------------------------|----------------|
| 1             | Belum Berkembang (BB)        | 0         | $0\% \leq P \leq 25\%$   | 0              |
| 2             | Mulai Berkembang (MB)        | 9         | $26\% \leq P \leq 50\%$  | 71             |
| 3             | Sudah Muncul (BSH)           | 1         | $51\% \leq P \leq 75\%$  | 29             |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0         | $76\% \leq P \leq 100\%$ | 0              |
| <b>Jumlah</b> |                              | <b>10</b> |                          | <b>100%</b>    |

Sumber : Data Dari Hasil Pra Siklus<sup>46</sup>

Keterangan dalam penilaian anak :

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Sudah Muncul

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

Dari hasil rekapitulasi diatas terlihat bahwa sebelum dilakukan tindakan penerapan media kincir angka pada anak anak kelompok A di TK Aisyiyah Jambu, tercatat 9 anak dengan kata gori sudah muncul (SM), yang menyatakan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak masih kurang, dan terdapat satu peserta didik yang masuk dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan (BSH) yang menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak mulai terlihat.

<sup>46</sup> Diolah dari Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A pada Kondisi Awal 19/4/2025.

### **3. Siklus I**

#### **a. Perencanaan Siklus I**

##### **1) Peneliti menyusun Rencana Pembelajaran harian (RPPH)**

Peneliti menyusun rancangan pembelajaran harian melalui hasil kesepakatan bersama kepala sekolah serta guru kelompok A. Pada siklus I peneliti mengangkat tema lingkunganku dan sub tema benda benda sekitarku

##### **2) Menyiapkan media**

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan media. Pada pertemuan awal, adapun media yang digunakan adalah kincir angka, balok, dan kartu angka. Pada pertemuan kedua medianya adalah kincir angka, papan tulis kartu angka dan balok warna. Pada pertemuan ketiga media yang disiapkan adalah kincir angka, pensil dan balok dan pertemuan keempat medianya adalah kincir angka dan kartu angka.

##### **3) Menyiapkan instrumen**

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memanfaatkan lembar observasi sebagai alat pencatatan untuk merekam setiap temuan selama proses pengamatan berlangsung.

##### **4) Menyiapkan alat dokumentasi**

Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan berbagai perlengkapan untuk mendokumentasikan kegiatan berupa foto menggunakan kamera ponsel agar dapat menunjang penelitian ini.

Tabel 4.2 Perencanaan Kegiatan pada Siklus I

| Pertemuan                                        | Materi                                      | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Indikator                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pertemuan pertama pada hari Senin, 24 April 2025 | Tema Lingkungan / Benda-Benda Disekitarku   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperkenalkan media kincir kepada anak dan menjelaskan cara penggunaan kincir angka.</li> <li>2. Satu persatu anak diminta maju kedepan mencoba menggunakan media kincir angka.</li> </ol>                                                                                                                                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal angka dan simbol angka.</li> <li>2. Mampu menuliskan angka.</li> </ol>                                                                            |
| Pertemuan kedua pada hari Selasa, 25 April 2025  | Tema Lingkunganku / Benda-Benda Disekitarku | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak. Guru memutar kincir angka kemudian menyebutkan angkanya, setelah itu guru mencari angka yang sama kemudian guru menempelkan angka tersebut dipapan tulis.</li> <li>2. Satu persatu anak diminta maju kedepan untuk melakukan hal yang sama dengan arahan dari guru.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal angka dan simbol angka.</li> <li>2. Menghitung jumlah benda.</li> <li>3. Mencocokkan simbol angka pada kincir dengan angka pada kartu.</li> </ol> |
| Pertemuan ketiga pada hari Rabu, 26 April 2025   | Tema Lingkungan / Benda-Benda Disekitarku   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak satu persatu diminta memutar kincir.</li> <li>2. Anak diminta mengambil jumlah objek sesuai angka yang muncul pada kincir.</li> </ol>                                                                                                                                                                                         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal angka dan simbol angka.</li> <li>2. Mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek.</li> </ol>                                                    |

## **b. Pelaksanaan Siklus I**

### **1) Tindakan Pertemuan Pertama Pada Siklus I**

Pertemuan awal pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 24 April 2025 dengan topik utama *lingkunganku* serta subtema *benda-benda di sekitarku*. Kegiatan pembelajaran dalam siklus ini mencakup tahapan pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup.

Sesi awal pembelajaran diawali dengan salam pembuka, dilanjutkan dengan guru menanyakan keadaan anak-anak pada hari itu. Sebelum berdoa bersama, guru terlebih dahulu mengajak anak melakukan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar. Setelah doa dipanjatkan, guru menjelaskan rangkaian aktivitas yang akan dijalani. Pada pertemuan perdana ini, anak-anak dikenalkan dengan media pembelajaran berupa kincir angka dengan cara memberikan tebak tebakkan kepada anak sebagai rangsangan agar rasa ingin tahu anak lebih tinggi, kemudian guru memperkenalkan media kincir angka pada anak.

Pada kegiatan inti Guru memutar kincir angka, ketika kincir angka berhenti di angka tertentu (misalnya angka 3) guru menyebut angka 3, dan meminta anak mengikutinya, kegiatan tersebut berulang ulang dengan angka yang berbeda. Kegiatan kedua guru memutar kincir angka, setelah itu guru menuliskan angka yang muncul dikincir, kemudian satu persatu anak diminta melakukan hal yang sama.

Pada akhir pembelajaran, guru mengajak peserta didik berdialog mengenai aktivitas yang baru saja mereka lakukan, lalu menanyakan bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan tersebut. Selanjutnya, anak-anak bersama guru

membaca doa sebelum pulang, dan guru memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak yang menunjukkan keaktifan selama proses belajar.

## 2) Tindakan pertemuan kedua pada siklus I

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Selasa, 25 April 2025. Pada sesi pembuka, guru memulai dengan salam, menanyakan kabar anak-anak, lalu memberikan ice breaking untuk membangkitkan semangat belajar. Setelah itu, guru mengajak anak-anak berdoa bersama dan bernyanyi lagu pengenalan angka sebelum menjelaskan aktivitas yang akan dilaksanakan hari itu. Pada bagian inti, guru terlebih dahulu memperagakan contoh kegiatan, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukannya sendiri. Yang pertama guru memutar kincir angka, kemudian guru menyebutkan angka yang muncul pada lubang kincir, setelah itu guru mencari kartu yang angkanya sama pada lubang kincir, kemudian menempelkannya di papan tulis. Setiap anak secara bergiliran melaksanakan kegiatan, sementara guru membimbing mereka dengan memberikan petunjuk dan arahan langsung.

Pada sesi penutup, guru mengajak anak-anak berbincang mengenai kesan dan perasaan mereka terhadap aktivitas yang telah dilakukan. Setelah itu, bersama-sama mereka memanjatkan doa sebelum pulang, dan guru memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak-anak yang menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran.

## 3) Tindakan pertemuan ketiga pada siklus I

Pada pertemuan ketiga siklus I yang dilaksanakan pada hari Rabu, 26 April 2025, kegiatan pembuka dimulai dengan guru memberi salam dan memimpin doa

bersama sebelum pelajaran berlangsung, dilanjutkan dengan aktivitas *ice breaking* untuk membangkitkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan belajar, setelah itu peneliti bercakap cakap tentang kabar anak, setelah itu guru mengingatkan tentang pembelajaran di hari selasa dengan melakukan tanya jawab kepada anak. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

Pada bagian kegiatan inti, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai aktivitas yang akan dilakukan, yaitu mengajarkan anak untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan jumlah angka yang sesuai. Satu persatu anak dipanggil kedepan, dimana anak memutar kincir angka terlebih dahulu, kemudian anak diminta menyebutkan angkanya, setelah itu mengambil objek sesuai jumlah angka yang telah diputar.

Pada sesi penutup, guru mengajak peserta didik berbincang mengenai pengalaman dan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan belajar. Selanjutnya, guru bersama anak-anak memanjatkan doa sebelum pulang, lalu memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak yang menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran.

### **c. Observasi Siklus I**

Sebelum memasuki tahap observasi resmi, peneliti terlebih dahulu membuat catatan mengenai temuan awal dari pengamatan yang dilakukan di dalam kelas. Keterlibatan anak dalam kegiatan penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti mengamati dan mendokumentasikan hasil kegiatan pembelajaran dengan mengambil foto kegiatan anak dalam setiap kegiatan sebagai bahan evaluasi, setelah menyelesaikan

penelitian siklus pertama, ditemukan bahwa beberapa naka telah mencapai kemajuan yang signifikan karena mampu mengerjakan dan mengikuti intruksi guru dengan baik.

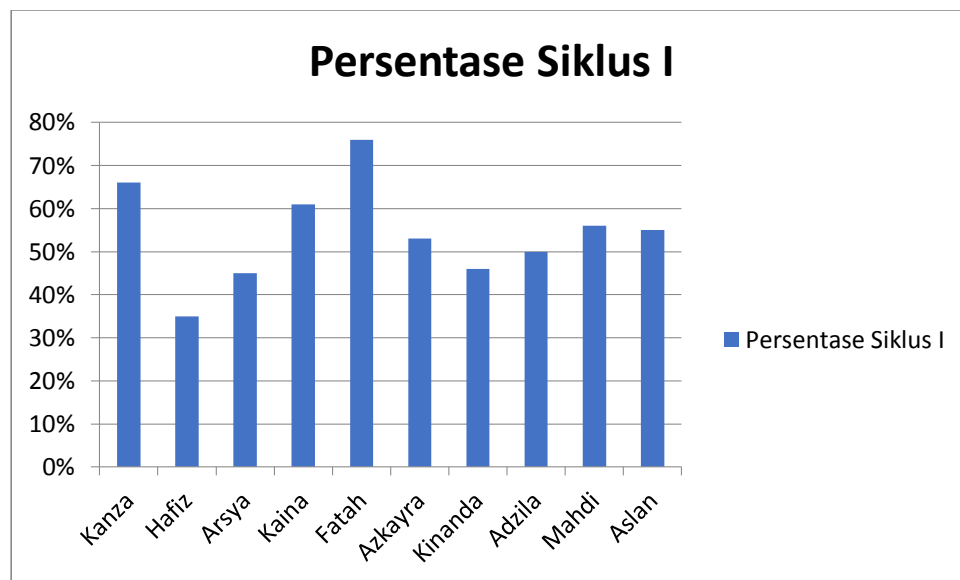
Dalam hal ini, tabel perhitungan pada siklus I disajikan untuk memberikan gambaran dari hasil pengamatan terhadap hasil peningkatan kemampuan kognitif anak yang diukur melalui empat indikator yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang menggunakan lembar observasi yang memuat ke empat indikator tersebut. Setiap indikator dinilai pada setiap anak, kemudian hasilnya dijumlahkan sesuai Persentase berdasarkan skor maksimal yang ditemukan.

Selanjutnya rata rata persentase dari keempat indikator pada setiap pertemuan dianalisis untuk mengetahui perkembangan peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I secara keseluruhan. Penyajian data dalam bentuk tabel ini, bertujuan untuk mempermudah interpretasi hasil pengamatan serta menjadi dasar dalam menemukan keberhasilan dalam tindakan yang dilaksanakan pada siklus I.

Indikator pencapaian peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan media kincir angka anak usia dini dalam teori Jean Piaget.

- 1) Berfikir simbolis: Anak mulai dapat menggunakan simbol untuk memersentasikan suatu objek atau ide.
- 2) Kemampuan berhitung dan mengurutkan sederhana: Meskipun belum memahami konsep matematika secara abstrak, anak dapat mengurutkan benda atau menghitung jumlah.

- 3) Pemecahan masalah sederhana: Anak mulai belajar menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan.



**Gambar 4.2 Diagram Batang Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A TK Aisyiyah Jambu**

**Tabel 4.3 Perolehan Persentase Pertemuan Siklus I**

| No            | Kategori                        | Frekuensi | Skor                     | Persentase % |
|---------------|---------------------------------|-----------|--------------------------|--------------|
| 1             | Belum Muncul (BM)               | 0         | $0\% \leq P \leq 25\%$   | 0            |
| 2             | Mulai Muncul (SM)               | 4         | $26\% \leq P \leq 50\%$  | 40%          |
| 3             | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 5         | $51\% \leq P \leq 75\%$  | 50%          |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 1         | $76\% \leq P \leq 100\%$ | 10%          |
| <b>Jumlah</b> |                                 | <b>10</b> |                          | <b>100%</b>  |

#### **d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi perkembangan kemampuan kognitif anak pada siklus I yang diperoleh dari tiga pertemuan, diketahui bahwa penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak memberikan pengaruh positif terhadap belajar anak, meskipun peningkatan belum signifikan. Jika ditinjau dari kelima indikator, diperoleh rata rata Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak sebagai berikut: indikator mengenal angka dan simbol angka dalam penerapan media kincir angka sebesar 55% (BSH), indikator menyusun urutan angka 1-10 dalam penerapan kincir angka sebesar 61% (BSH), indikator mengelompokkan objek sesuai jumlah angka sebesar 47% (MB), indikator mengingat angka yang muncul pada lubang kincir sebesar 57% (BSH), dan indikator mengenal konsep dasar ganjil genap sebesar 54% (BSH).

Hasil ini menunjukkan bahwa indikator dalam kegiatan mengelompokkan angka sesuai jumlah objek memperoleh Persentase lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar dalam mengelompokkan angka sesuai jumlah objek cukup untuk meningkatkan kognitif anak, dalam kegiatan ini, anak sangat antusias dengan media yang digunakan menarik perhatian dan rasa ingintahu mereka. Lebih lanjut indikator dalam mengenal angka dan simbol angka dalam penerapan media kincir angka menunjukkan Persentase cukup baik yang dapat mengajarkan anak tentang angka angka dan simbol angka yang terdapat pada kincir, dimana anak sangat antusias untuk memutar kincir dan ingin tahu angka yang muncul pada kincir setelah diputar.

Dari hasil pengolahan data pada tiga kali pertemuan di siklus I, terkumpul total skor 328 dengan persentase rata-rata pencapaian sebesar 54%. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media kincir angka dalam pembelajaran hanya mampu membawa peningkatan kemampuan kognitif anak pada level sedang. Jika ditinjau dari klasifikasi perkembangan, terlihat bahwa 4 anak masuk kategori mulai berkembang (40%), 5 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (50%), dan hanya 1 anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (10%).

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data tersebut, diperoleh temuan bahwa meskipun perkembangan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan. Kurangnya pemahaman anak dalam mengikuti intruksi dari guru, kurang fokus, dan masih merasa malu ketika anak diminta maju kedepan, sehingga ketika guru meminta anak untuk ikut kegiatan, anak tersebut hanya diam.

Selain itu, ketika guru menyampaikan materi, tampak beberapa anak kehilangan fokus dan tidak memberikan perhatian penuh. Hal ini menunjukkan perlunya strategi penerapan pembelajaran yang lebih menarik, seperti memberikan kuis atau penerapan *ice breaking* yang lebih menarik, serta penyampaian materi yang lebih kreatif untuk menarik perhatian anak.

Di samping itu, arahan kegiatan pada siklus I masih terbilang monoton sehingga anak-anak belum sepenuhnya memahami langkah-langkah yang harus dilakukan. Untuk itu, pada siklus II peneliti berencana memberikan penjelasan ulang melalui demonstrasi singkat sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Melalui perbaikan-perbaikan tersebut diharapkan peningkatan kemampuan kognitif anak

dapat meningkat lebih optimal, dan seluruh indikator dapat dipenuhi dan tercapai sesuai yang direncanakan.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan Siklus II**

Perencanaan pada siklus II masih berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang serupa dengan siklus I, yakni mengangkat tema *Lingkunganku* dengan subtema benda-benda di sekitar menggunakan media kincir angka. Namun, berangkat dari hasil refleksi siklus I, rancangan pada siklus II difokuskan pada penyempurnaan strategi pembelajaran, peningkatan manajemen kelas, serta penguatan pendekatan pembelajaran agar proses penelitian dapat berlangsung lebih efektif dan maksimal.

Penyempurnaan strategi pelaksanaan dilakukan dengan menyajikan penjelasan kegiatan melalui pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga perhatian anak dapat terpusat pada arahan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengelolaan kelas pada siklus II direncanakan lebih terstruktur dengan memberikan kegiatan pembelajaran sambil bermain, sehingga terwujud suasana belajar yang penuh keceriaan sehingga mendorong anak untuk lebih berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, peneliti akan menambahkan aktivitas menarik pada tahap pembukaan berupa kuis singkat yang sesuai dengan tema pembelajaran. Pada kegiatan inti peneliti memberikan pertanyaan menarik yang bervariasi untuk mendorong partisipasi anak khususnya

bagi anak yang sebelumnya cenderung pasif. Pada kegiatan penutup, peneliti tetap memberikan umpan balik berupa reward simbolik seperti bintang, dan jempol.

Alat observasi yang dipakai pada siklus II masih serupa dengan yang digunakan pada siklus I, yakni berupa lembar pengamatan untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif anak yang disusun berdasarkan indikator teori perkembangan kemampuan kognitif Jean Piaget. Seluruh kegiatan penelitian akan didokumentasikan melalui foto dan catatan lapangan sebagai data pendukung. Dengan perencanaan yang disusun ini, pelaksanaan kegiatan pada siklus II diharapkan dapat mengatasi kekurangan pada siklus I, meningkatkan keterlibatan anak secara menyeluruh, serta mencapai indikator perkembangan kemampuan kognitif yang telah ditetapkan.

**Tabel 4.4 Perencanaan Kegiatan pada Siklus II**

| <b>Pertemuan</b>                                 | <b>Materi</b>                             | <b>Kegiatan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>Indikator</b>                                                                  |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Pertemuan pertama pada hari Jum'at 29 April 2025 | Tema Lingkungan / Benda-Benda Disekitarku | 3. Guru menunjukkan kartu angka 1-5 , kemudian anak diminta mengambil kartu gambar yang angkanya sama. Contoh : Guru menunjuk angka 3, kemudian anak mencari kartu yang gambarnya ada 3.<br>4. Anak diminta memutar kincir setelah itu guru mengarahkan anak satu persatu untuk menyebutkan angka berapa yang muncul kemudian | 3. Mengenal konsep banyak sedikit.<br>4. Mengelompokkan angka sesuai jumlah objek |

| Pertemuan                                      | Materi                                      | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Indikator                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                |                                             | menganambil benda yang jumlahnya sesuai angka yang disebutkan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                  |
| Pertemuan kedua pada hari Senin, 01 Mei 2025   | Tema Lingkunganku / Benda-Benda Disekitarku | <p>3. Guru menunjukkan kartu angka kepada anak, kemudian anak diminta mengambil bola sesuai angka yang ditunjukkan</p> <p>4. Guru meminta anak untuk mengamati benda benda yang ada didalam kelas, kemudian melakukan tanya jawab kepada anak. “ coba perhatikan ruang belajar kita, ada yang tahu ada berapa buku yang ada di atas meja?”, kemudian guru mengarahkan anak untuk menunjuk angka yang sesuai jumlah bukunya yang ada di kincir angka.</p> | <p>4. Mengenal angka dan simbol angka.</p> <p>5. Menghitung jumlah benda.</p> <p>6. Mencocokkan simbol angka pada kincir dengan jumlah objek</p> |
| Pertemuan ketiga pada hari Selasa, 02 Mei 2025 | Tema Lingkungan / Benda-Benda Disekitarku   | <p>3. Guru membagi kelompok bermain. Kelompok pertama bermain memasang angka dengan jumlah benda, kelompok kedua memasang angka dengan gambar jari tangan sesuai jumlahnya, dan kegiatan ketiga memasang</p>                                                                                                                                                                                                                                             | <p>3. Mengenal angka dan simbol angka.</p> <p>4. Mampu mengelompokkan angka sesuai jumlah objek.</p>                                             |

| Pertemuan | Materi | Kegiatan              | Indikator |
|-----------|--------|-----------------------|-----------|
|           |        | balok sesuai warnanya |           |

## b. Pelaksanaan siklus II

### 1) Tindakan pertemuan pertama pada siklus II

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama berlangsung pada hari Jumat, 29 Mei 2025, dengan mengangkat tema *lingkunganku* dan subtema *benda-benda di sekitarku*. Rangkaian kegiatan yang dirancang pada kesempatan ini meliputi tahapan berikut.

Pada awal kegiatan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama, lalu mengajak anak-anak mengikuti *ice breaking* agar suasana belajar menjadi lebih bersemangat. Selanjutnya, guru memberikan kuis sederhana, di mana anak yang berhasil menjawab akan memperoleh hadiah berupa camilan atau susu sebagai bentuk apresiasi. Setelah itu, guru menyampaikan penjelasan mengenai aktivitas yang akan dijalankan. Pada tahap inti, guru memperlihatkan kartu angka 1–5, kemudian meminta anak secara bergiliran mencocokkan angka tersebut dengan kartu bergambar sesuai jumlah yang ditunjukkan. Misalnya, jika guru menampilkan angka 5, anak diminta menemukan gambar lima buah jeruk. Kegiatan kedua anak didik diminta memutar kincir, setelah itu guru mengarahkan anak satu persatu untuk menyebutkan angka berapa yang muncul kemudian anak mengambil gambar yang jumlahnya sesuai angka yang disebutkan.

Pada akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak melakukan sesi tanya jawab seputar aktivitas yang telah dijalani hari itu. Setelahnya, guru bersama anak-anak menutup kegiatan dengan doa sebelum pulang. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan pujian serta hadiah berupa bintang kepada anak-anak yang menunjukkan keaktifan selama proses belajar berlangsung.

## 2) Tindakan pertemuan kedua pada siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 1 Mei 2025, dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

Kegiatan pembuka dimulai dengan salam dan guru menanyakan kabar anak-anak, kemudian diikuti dengan doa bersama sebelum belajar. Sebelum memulai materi, guru mengajak anak melakukan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar, dilanjutkan dengan latihan berhitung 1–10 menggunakan jari tangan dan menyanyikan lagu tentang angka. Guru kemudian menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru memperlihatkan kartu angka dan menanyakan angka yang ditunjukkan, kemudian anak menyebutkan angkanya. Selanjutnya, guru membimbing anak secara bergiliran untuk mengambil balok sesuai jumlah angka yang ditunjukkan. Aktivitas berikutnya, guru mengarahkan anak mengamati benda-benda di kelas, lalu mengajukan pertanyaan, misalnya, “Perhatikan ruang belajar kita, ada berapa buku di atas meja?” Anak-anak diminta menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah buku, dan guru melanjutkan sesi tanya jawab dengan seluruh anak untuk memastikan pemahaman mereka.

Pada sesi penutup, guru mengajak anak-anak menceritakan perasaan mereka selama kegiatan belajar dan melakukan tanya jawab seputar materi yang telah dipelajari. Sebagai bentuk penghargaan, guru memberikan bintang kepada anak-anak yang menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran. kemudian guru dan anak berdoa sebelum pulang.

### 3) Tindakan pertemuan ketiga siklus II

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 2 Mei 2025, dengan tema *Lingkunganku* dan subtema *Benda-Benda di Sekitarku*. Rangkaian kegiatan yang dijalankan meliputi:

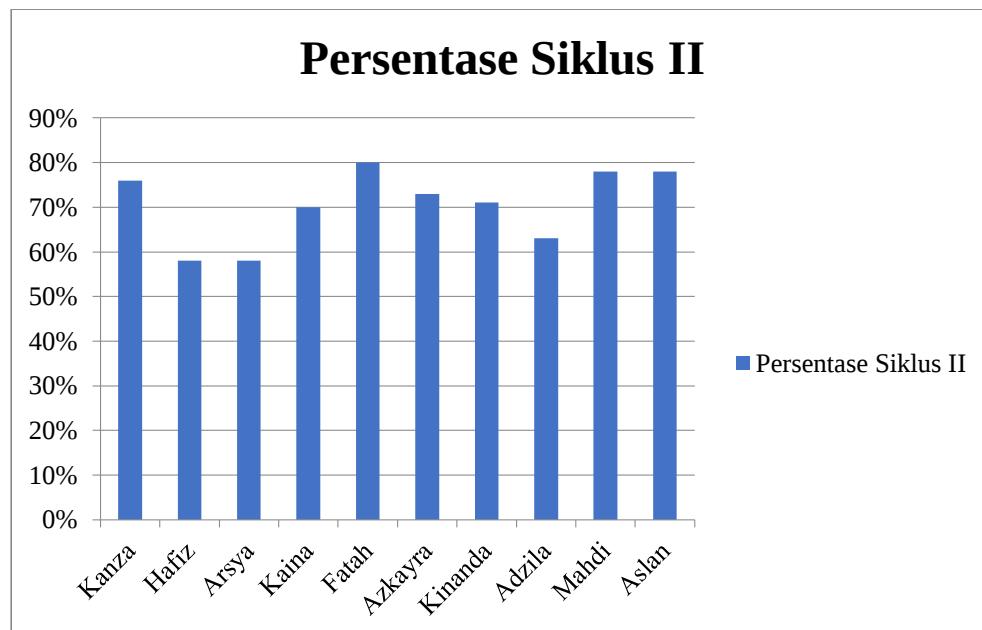
Kegiatan awal dimulai dengan guru memberi salam, menanyakan kabar anak-anak, lalu dilanjutkan dengan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Sebelum belajar, guru memberika *ice breaking* untu meningkatkan semangat anak dalam belajar. Guru memulai dengan mengajak anak-anak bernyanyi lagu pengenalan angka sekaligus menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan. Pada tahap inti, guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok dimana kelompok pertama melakukan kegiatan bermain memasang jumlah angka dengan jumlah benda, kegiatan bermain kedua yaitu memasang angka dengan gambar jari tangan sesuai jumlah angka dan kegiatan ketiga Memasang balok sesuai warnannya. Guru menjelaskan satu persatu kegiatan setiap kelompok, sebelum kegiatan dimulai anak dibagi menjadi 3 kelompok bermain. Kelompok pertama beranggotakan 3 anak dimana kegiatan yang akan dilakukan adalah anak memasang jumlah objek dengan jumlah angka, kelompok kedua beranggotakan 3 anak dimana kegiatan yang akan dilakukan adalah memasang gambar jari tangan dengan

angka sesuai jumlah jari tangan yang ditentukan, dan kelompok ketiga, beranggotakan 4 anak, dimana anak diminta mengelompokkan balok sesuai warnanya.

Guru mengadakan sesi tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian memberikan hadiah berupa bintang dan susu kepada setiap anak sebagai apresiasi atas partisipasi aktif mereka. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama sebelum anak-anak pulang.

### **c. Observasi Siklus II**

Pada tahap observasi ini, peneliti telah menyelesaikan seluruh pengamatan yang dilakukan di dalam kelas. Dalam proses penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, peneliti mencatat semua hasil yang anak didik peroleh berdasarkan lima indikator capaian dalam tiga kali pertemuan. Adapun hasil peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan media kincir angka disajikan dalam bentuk tabel perhitungan yang menunjukkan adanya peningkatan. Persentase dalam setiap indikator dibandingkan dengan siklus I, menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak secara efektif.



**Gambar 4.3 Diagram Batang Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A TK Aisyiyah Jambu**

**Tabel 4.4 Perolehan Persentase Pertemuan Siklus II**

| No            | Kategori                        | Frekuensi | Skor                     | Persentase % |
|---------------|---------------------------------|-----------|--------------------------|--------------|
| 1             | Belum Muncul (BM)               | 0         | $0\% \leq P \leq 25\%$   |              |
| 2             | Mulai Muncul (SM)               | 0         | $26\% \leq P \leq 50\%$  | 40           |
| 3             | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 6         | $51\% \leq P \leq 75\%$  | 50           |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4         | $76\% \leq P \leq 100\%$ | 10           |
| <b>Jumlah</b> |                                 | <b>10</b> |                          | <b>100</b>   |

#### **d. Refleksi Siklus II**

Hasil dari pelaksanaan tindakan dan pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan hasil pada siklus I.

Berdasarkan akumulasi data per indikator, kemampuan kognitif diperoleh bahwa indikator mengenal angka dan simbol angka mencapai Persentase tertinggi yaitu 83% (BSB), indikator menyusun urutan angka 1-10 mencapai persentase 73% (BSH), indikator mengelompokkan objek sesuai jumlah angka mencapai persentase 61% (BSH), indikator mengingat angka yang muncul pada kincir mencapai Persentase 69% (BSH), indikator mengenal konsep dasar ganjil dan genap mencapai Persentase 68% (BSH), yang keseluruhannya mencapai kategori berkembang sesuai harapan, temuan ini memperlihatkan bahwa semua indikator kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan perhitungan peningkatan kemampuan kognitif pada siklus II, diperoleh total skor 425 dengan rata-rata persentase pencapaian sebesar 71%. Hasil ini menunjukkan bahwa 4 anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara tidak ada anak yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB).

Perkembangan kemampuan kognitif pada siklus II memperlihatkan peningkatan yang jelas dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif, dan keterlibatan langsung dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Penerapan media kincir angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif meningkat, ditandai dengan meningkatnya setiap indikator yang diukur. Kemudian dari kegiatan mengenal angka dan simbol angka, mengelompokkan objek sesuai dengan jumlah angka, dan

kegiatan mengingat angka yang muncul pada kincir menjadi yang paling disukai anak didik. Kegiatan pembelajaran ini memberikan contoh visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan antusias serta minat anak dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun hambatan yang ditemui pada siklus I, seperti kurangnya konsentrasi beberapa anak dapat diatasi melalui persiapan yang lebih matang pada siklus II. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui penerapan media kincir angka telah tercapai pada siklus II ini.

Hasil rekapitulasi peningkatan kemampuan kognitif anak di kelompok A melalui penerapan media kincir angka pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Data Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Kelompok A dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

|                | <b>Pra Siklus</b> | <b>Siklus I</b> | <b>Siklus II</b> |
|----------------|-------------------|-----------------|------------------|
| Persentase (%) | 40                | 54              | 71               |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan tindakan, kemampuan kognitif anak di Kelompok A meningkat secara signifikan melalui penggunaan media kincir angka. Hal ini terlihat dari selisih peningkatan persentase sebesar 14% dari pra-siklus ke siklus I dan 17% dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka dan simbol, mengelompokkan objek sesuai jumlah, menyusun urutan angka 1–10,

mengingat angka pada kincir, serta memahami konsep dasar ganjil dan genap berkembang sangat baik dan terus meningkat di setiap siklus.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Penerapan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu**

Penerapan media Kincir Angka bertujuan untuk membantu anak usia 4–5 tahun memahami konsep bilangan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Mereka aktif memutar kincir, menyebutkan angka, dan melakukan aktivitas sesuai dengan angka yang diperoleh. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak secara langsung dalam proses belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Pedapati), anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir mereka masih didominasi oleh pengalaman konkret.<sup>47</sup> Artinya, anak belajar paling efektif ketika mereka berinteraksi dengan objek nyata. Media Kincir Angka menyediakan pengalaman konkret yang memungkinkan anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda secara langsung. Aktivitas memutar kincir dan menghitung benda menjadi sarana penting bagi anak dalam membangun pemahaman bilangan secara bertahap.

---

<sup>47</sup> Pedapati, “Piagetian and Vygotskian Concepts of Cognitive Development: A Review.”

Dari hasil pelaksanaan siklus I dan II, terlihat adanya perubahan perilaku kognitif anak, terutama dalam kemampuan mengenal dan menyebutkan angka secara berurutan. Pada awalnya, anak masih kesulitan membedakan angka 6 dan 9 serta mengingat urutan bilangan 1–10. Namun, setelah penggunaan media Kincir Angka dilakukan secara rutin, anak mulai mampu mengenali perbedaan bentuk angka dan memahami hubungan antara angka dan jumlah benda. Temuan ini sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan dari guru atau teman sebaya yang lebih mampu (*scaffolding*).<sup>48</sup> Dalam konteks ini, guru berperan penting dalam membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

Selain teori konstruktivisme Piaget dan sosiokultural Vygotsky, hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Bruner yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika disajikan melalui tahapan representasi enaktif (tindakan langsung), ikonik (gambar atau simbol visual), dan simbolik (angka atau bahasa).<sup>49</sup> Penerapan media Kincir Angka memenuhi ketiga tahapan tersebut. Anak pertama-tama melakukan aktivitas nyata memutar kincir (enaktif), kemudian melihat simbol angka (ikonik), dan akhirnya menyebutkan serta memahami makna angka (simbolik). Proses berjenjang ini memperkuat struktur kognitif anak dalam memahami konsep bilangan.

Penerapan media Kincir Angka juga sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dimana anak usia dini belajar dengan lebih efektif ketika mereka terlibat

---

<sup>48</sup> L Vygotsky, "Collaborative Learning," in *Collaboration, Communications, and Critical Thinking: A STEM-Inspired Path across the Curriculum*, 2019, <https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=ynKPDwAAQBAJ>.

<sup>49</sup> Bruner, "Jerome Bruner and Constructivism."

langsung dalam kegiatan yang memberikan pengalaman sensorimotorik.<sup>50</sup> Dalam penelitian ini, anak tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga melakukan, berbicara, dan berpikir secara bersamaan. Aktivitas tersebut melatih koordinasi antara persepsi, gerakan tangan, dan kemampuan berpikir logis. Melalui kegiatan berulang, anak belajar mengenal pola, mengelompokkan, dan menghubungkan simbol dengan makna angka.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan dari Wahyun et al. yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis angka mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.<sup>51</sup> Wahyun et al. menjelaskan bahwa permainan dengan komponen visual dan motorik, seperti roda angka, memperkuat daya ingat anak terhadap bentuk dan urutan bilangan. Temuan serupa dikemukakan oleh Lidwina Biba et al., yang menemukan bahwa anak yang belajar menggunakan media konkret memiliki kemampuan numerasi awal yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang hanya mendengarkan penjelasan guru.<sup>52</sup>

Selain meningkatkan kemampuan mengenal angka, penggunaan media Kincir Angka juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial anak. Anak terlihat saling memberi semangat, menunggu giliran, dan bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Ruri Handayani et al. yang

---

<sup>50</sup> Nurul Jamiah Sidiq et al., “Pentingnya Bermain Sensori Untuk Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan* 1, no. 1 (2025): 10–22, <https://doi.org/10.71049/rwrych15>.

<sup>51</sup> Wahyun Nabilatun Nabighoh, Mustaji Mustaji, and Hendratno Hendratno, “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif Puzzle Angka,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3410–17, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>.

<sup>52</sup> Lidwina Biba, Elisabeth Tantiana Ngura, and Dek Ngurah Laba Laksana, “Analisis Kemampuan Literasi Dan Numerasi Dasar Anak Usia Dini Di PAUD Boasiko,” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 3 (2024): 1122–33, <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.3231>.

menyatakan bahwa pada usia dini, anak mulai mengembangkan rasa inisiatif dan kemampuan untuk bekerja sama.<sup>53</sup> Aktivitas bermain berbasis aturan seperti menggunakan kincir membantu anak memahami konsep bergiliran, berbagi, dan menghargai teman sebaya, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif-sosial.

Dari hasil refleksi pada siklus I dan II, peran guru sangat penting dalam mengarahkan jalannya kegiatan. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar kondusif, memberi arahan yang jelas, dan memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif. Hal ini mendukung pendapat Nurjanah dan Mukarromah bahwa keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan media dan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak.<sup>54</sup> Guru yang kreatif dan adaptif akan mampu menjadikan media sederhana seperti Kincir Angka menjadi alat belajar yang efektif dan menyenangkan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Bloom yang membagi ranah kognitif menjadi enam tingkat: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>55</sup> Penerapan media Kincir Angka membantu anak mengembangkan kemampuan pada tiga tingkat pertama,

---

<sup>53</sup> Ruri Handayani, Eka Putri Amelia Surya, and Maghriza Novita Syahti, "Peran Pola Asuh Pada Kemandirian Anak Dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar: Pentingnya Pembentukan Karakter," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 02, no. 02 (2024): 352–56, <https://jurnal.itte.web.id/index.php/jpdsk>.

<sup>54</sup> Novita Eka Nurjanah and Tsali Tsatul Mukarromah, "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur," *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021): 66–77.

<sup>55</sup> Vicki Moran, "Bloom's Taxonomy," in *Item Writing for Nurse Educators*, ed. Vicki Moran (Cham: Springer International Publishing, 2023), 15–30, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-30211-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-30211-4_2).

yaitu mengenali simbol (pengetahuan), memahami hubungan angka dan jumlah benda (pemahaman), serta menerapkannya dalam aktivitas menghitung (penerapan). Dengan demikian, media ini mampu menstimulasi dasar kemampuan berpikir logis yang akan menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan analisis teori, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kincir Angka efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Jambu. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh meningkatnya keterlibatan, ketepatan, dan kemandirian anak dalam mengenal serta menggunakan angka. Hasil penelitian ini mendukung konsep bahwa pembelajaran anak usia dini perlu dikemas dalam bentuk kegiatan bermain yang bermakna, interaktif, dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Dengan demikian, penggunaan media Kincir Angka dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung pencapaian perkembangan kognitif anak secara optimal.

## **2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun setelah Penerapan Media Kincir Angka di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun setelah diterapkannya media Kincir Angka. Berdasarkan data pra-siklus, capaian perkembangan anak hanya sebesar 40%, dengan sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah pelaksanaan siklus I, capaian meningkat menjadi 54%, dan pada siklus II mencapai 71%, di mana sebagian besar anak masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan

Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Kincir Angka efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep bilangan.

Menurut Een Sukainah et al., anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek konkret.<sup>56</sup> Melalui aktivitas memutar Kincir Angka dan menghubungkannya dengan jumlah benda nyata, anak berlatih berpikir secara simbolik dan logis. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kognitif yang terjadi setelah penggunaan media ini disebabkan oleh adanya pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan juga tidak terlepas dari prinsip pembelajaran yang berorientasi pada bermain. Menurut Andayani, bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, serta emosional.<sup>57</sup> Media Kincir Angka memfasilitasi anak untuk belajar melalui permainan yang memiliki unsur tantangan dan keberulangan, sehingga anak belajar tanpa tekanan. Semakin sering anak melakukan aktivitas memutar kincir dan menghitung benda, semakin kuat pula struktur kognitif yang terbentuk.

---

<sup>56</sup> Een Sukainah et al., “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun,” *Irfani* 21, no. 2 (2025): 716–25, <https://doi.org/10.30603/irfani.v21i2.6794>.

<sup>57</sup> Sri Andayani, “Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 1 (2021): 230–38, <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>.

Peningkatan hasil belajar juga disebabkan oleh keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky (dalam Titin), anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan kognitifnya apabila mereka belajar dalam konteks sosial yang melibatkan interaksi dengan orang lain.<sup>58</sup> Dalam penelitian ini, interaksi antara guru dan anak serta antar-anak selama permainan Kincir Angka menciptakan suasana belajar kolaboratif. Guru memberikan bimbingan (*scaffolding*) yang membantu anak memahami tugas, sementara teman sebaya memberi contoh dan dukungan yang memperkuat proses belajar.

Selain itu, penerapan media Kincir Angka juga mendukung prinsip pembelajaran multisensori, yaitu melibatkan lebih dari satu indra dalam memahami konsep. Menurut Dale (dalam Arsyad, 2017), pembelajaran yang mengaktifkan indra penglihatan, pendengaran, dan perabaan akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan daya ingat yang lebih kuat. Dalam konteks penelitian ini, anak tidak hanya melihat angka, tetapi juga mendengar instruksi guru, menyebutkan angka, serta memutar alat secara langsung. Kombinasi ini membantu memperkuat daya ingat jangka panjang anak terhadap simbol angka dan urutannya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Putri dan Harfiani yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama dalam mengenal angka dan pola berpikir logis.<sup>59</sup> Putri dan Harfiani menegaskan bahwa anak yang belajar menggunakan media

---

<sup>58</sup> Titin Mariatul Qiptiyah, "Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky)," *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 204–20, <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>.

<sup>59</sup> Hani Putri and Rizka Harfiani, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar Pada Anak," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 191–202, <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.512>.

interaktif menunjukkan peningkatan lebih tinggi dibandingkan anak yang belajar melalui metode konvensional. Temuan lain oleh Febrianto Hakeu et al. juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar anak, yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan kemampuan berpikir.<sup>60</sup>

Peningkatan kemampuan kognitif anak juga terlihat dari meningkatnya kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan yang melibatkan perhitungan sederhana, seperti mencocokkan jumlah benda dengan angka yang diperoleh dari kincir. Hal ini sesuai dengan teori Bruner yang menjelaskan bahwa anak membangun pemahamannya melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif (tindakan langsung), ikonik (melalui gambar atau objek visual), dan simbolik (melalui angka atau bahasa).<sup>61</sup> Dalam kegiatan ini, anak berpindah dari tahap tindakan ke tahap simbolik, sehingga menunjukkan perkembangan kognitif yang signifikan.

Selain memberikan dampak terhadap perkembangan kognitif, penerapan media Kincir Angka juga meningkatkan kemampuan konsentrasi dan daya ingat anak. Anak menjadi lebih fokus saat menunggu giliran dan memperhatikan hasil kincir yang berputar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Intan Firdausih et al. yang menemukan bahwa permainan edukatif berbasis gerak dan visual mampu meningkatkan konsentrasi anak usia dini dibandingkan pembelajaran tanpa

---

<sup>60</sup> Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.

<sup>61</sup> Jerome Bruner, "Jerome Bruner and Constructivism," in *Learning Theories for Early Years Practice* (London: SAGE Publications, 2021), 87.

media.<sup>62</sup> Dalam konteks penelitian ini, peningkatan konsentrasi turut mendukung kemampuan anak dalam mengenali dan mengingat angka dengan lebih baik.

Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Patra Aghtiar Rakhman et al. menekankan bahwa media berperan penting dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menumbuhkan motivasi belajar.<sup>63</sup> Dengan Kincir Angka, anak belajar sambil bermain, sementara guru lebih mudah memantau perkembangan anak melalui aktivitas yang terukur. Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu anak memahami konsep bilangan, tetapi juga meningkatkan kualitas proses belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan media Kincir Angka disebabkan oleh kombinasi antara pengalaman konkret, keterlibatan aktif, dan interaksi sosial selama proses pembelajaran. Media ini mampu mengubah proses belajar yang semula pasif menjadi aktif dan bermakna. Dengan demikian, Kincir Angka dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sekaligus memperkuat

---

<sup>62</sup> Intan Firdausih, Terza Travelancya DP, and Mahfudz Ali, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Islam," *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 6, no. 1 (2025): 13–21, <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v6i1.10507>.

<sup>63</sup> Patra Aghtiar Rakhman et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Cilampang Melalui Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 5, no. 2 (2024): 615–22, <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.

prinsip “belajar melalui bermain” sebagaimana yang diamanatkan dalam kurikulum PAUD.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Gambaran kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Aisyiyah Jambu, pada awalnya tergolong rendah, dilanjutkan dengan kurangnya media pembelajaran yang menarik.
2. Efektivitas penerapan media kincir angka mampu terbukti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, ditandai dengan peningkatan Persentase capaian dari 40% pada pra siklus, 54% pada siklus I, dan menjadi 71% pada siklus II.

#### **B. Saran**

1. Bagi Guru

Pengajar dianjurkan untuk memanfaatkan beragam jenis sarana pembelajaran dan menarik seperti kincir angka dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam mengenalkan konsep angka dan berhitung kepada anak usia dini.

2. Bagi sekolah

Sekolah perlu memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan kepada guru dalam pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran kreatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan lebih banyak subjek dan memperluas indikator pengukuran, seperti kemampuan motorik halus, sosial-emosional, atau bahasa, agar hasilnya lebih komprehensif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bukhari, Abu Abdullah bin Muhammad Ismail. *Sahih Al-Bukhari*. Beirut: Dar Fikr, 2007.
- Ambara, Et. Al. Didith Pramunditya. *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- Andayani, Sri. "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 1 (2021): 230–38. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>.
- Biba, Lidwina, Elisabeth Tantiana Ngura, and Dek Ngurah Laba Laksana. "Analisis Kemampuan Literasi Dan Numerasi Dasar Anak Usia Dini Di PAUD Boasiko." *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 3, no. 3 (2024): 1122–33. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.3231>.
- Bruner, J. "Jerome Bruner and Constructivism." In *Learning Theories for Early Years Practice*. SAGE Publications, 2021.
- Cornelia, Tina Sheba, Zira Fahira, and Viralya Rahmadini. "Upaya Meningkatkan Kognitif Siswa Dengan Penggunaan Media Kincir Angka Di Sd Negeri 173655 Lumban Rang." *Jurnal Curere* 8, no. 2 (2024): 208–15. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v8i2.1448>.
- Devi, and Subhan. "Peningkatan Kemampuan Pengukuran Melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B TK Madhani." *Jurnal Cikal Cendekia* 1, no. 1 (2020): 43–51. <https://doi.org/10.31316/jcc.v1i1.917>.
- Eliyawati, C. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Rineka Cipta, 2015.
- Fadila, Mitarisa Elvin, Siti Masfuah, and Khamdun. "Pengaruh Model Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD." *Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 2477–2143 (2023): 6740.
- Firdausih, Intan, Terza Travelancya DP, and Mahfudz Ali. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Islam." *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 6, no. 1 (2025): 13–21. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v6i1.10507>.
- Gardner, Howard. *Disciplined Mind: What All Students Should Understand*. Simon & Schuster, 2021.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*

*Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66.  
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.

Handayani, Ruri, Eka Putri Amelia Surya, and Maghriza Novita Syahti. “Peran Pola Asuh Pada Kemandirian Anak Dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar: Pentingnya Pembentukan Karakter.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 02, no. 02 (2024): 352–56. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpds>.

Hartati, S. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, 2015.

Hidayah, Nor, Riayatul Fauziyah, Widya Afifah Khoirotunnisya, Zulfatul Alawiyah, and Rista Sundari. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak.” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 7, no. 2 (2022): 122–29. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i2.371>.

Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik. *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014.  
<https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvRzBBUkNldEpLSUU/view?resourcekey=0-B47YoXYSYsrg1OGm-zhNtw>.

Jawati, Ramaikis. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II.” *SPEKTRUM PLS* 1, no. 01 (2013): 250–63.

Jerome Bruner. “Jerome Bruner and Constructivism.” In *Learning Theories for Early Years Practice*, 87. London: SAGE Publications, 2021.

Juita, Angelina Kurnia, and Tanty Woga. “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Konkret Di TK Negeri Harapan Bangsa Koelodat.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2 (2023): 685–90.

Kubey, Robert. “Media Education: Portraits of an Evolving Field.” In *Media Literacy Around the World*, 1–18. New York: Routledge, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781351292924>.

Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.

Laksana, Dek Ngurah Laba, Maxima Yohana Jau, and Melania Restintuta Ngonu. “Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” In *Book Chapter*, edited by Konstantinus Dua Dhiu and Dek Ngurah Laba Laksana, 1st ed., 176. PT. Nasya Expanding Management, 2021. <https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.4724216>.

Latief, Suryawahyuni. “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Literasiologi* 3, no. 2 (2020): 45–59. <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0%0A>.

- Moran, Vicki. "Bloom's Taxonomy." In *Item Writing for Nurse Educators*, edited by Vicki Moran, 15–30. Cham: Springer International Publishing, 2023. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-30211-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-30211-4_2).
- Mu'min, Sitti Aisyah, and Nova Sarfadillah Yultas. "Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak." *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 226–39. <http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>.
- Mursida, Anisah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun Di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/389491800.pdf>.
- Nabighoh, Wahyun Nabilatun, Mustaji Mustaji, and Hendratno Hendratno. "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif Puzzle Angka." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3410–17. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>.
- Nabila, and Muhammad Basri. "Permainan Kincir Angin Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 9641–9647. <https://jptam.o>.
- . "Permainan Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 9641–47. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7869/6470/14790>.
- Nurhaliza, Adhwa, Yeny Violita, Asbahana, Mira Rabiatal Hasanah, and Indryani. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ape Robot Pintar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kognitif Di TK Islam Al-Falah Kota Jambi." *Jurnal PAUD Emas* 2, no. 2 (2023): 28–35.
- Nurjanah, Novita Eka, and Tsali Tsatul Mukarromah. "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur." *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 1 (2021): 66–77.
- Oogarah-Pratap, Brinda, Ajeevsing Bhooloa, and Yashwantrao Ramma. "Stage Theory of Cognitive Development Jean Piaget." In *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory*, edited by Ben Akpan and Teresa J Kennedy, 125–42. Cham: Springer Nature Switzerland, 2025. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_8).
- Pakpahan, Farida Hanum, and Marice Saragih. "Theory of Cognitive Development by Jean Piaget." *Journal of Applied Linguistics* 2, no. 2 (2022): 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>.
- Pedapati, Kruthi. "Piagetian and Vygotskian Concepts of Cognitive Development: A Review." *Indian Journal of Mental Health* 9, no. 3 (2022): 227–39. <https://doi.org/10.30877/ijmh.9.3.2022.227-239>.

- Putri, Hani, and Rizka Harfiani. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar Pada Anak." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 191–202. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.512>.
- Qiptiyah, Titin Mariatul. "Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky)." *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 204–20. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>.
- Rahim, Bulkia. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers, 2023.
- Rakhman, Patra Aghtiar, Annisa Salsyabila, Nasywa Nuramalia, and Putri Engelia Gustiani. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Cilampang Melalui Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 5, no. 2 (2024): 615–22. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Rinjani, Bale Riset, Anak Usia Dini, Farah Khalda, Kireina Putri, and Winda Sulistyowati. "Strategi Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini." *JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 04 (2023): 145–56.
- S, Ayu Purnamasari, and Nurhayati. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 2 (2018): 124–32. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/>.
- Sabani, Fatmaridah, Mahmudah Bulu, Pertiwi Kamariah Hasis, Munir Yusuf, and Eka Poppy Hutami. "Pendampingan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Tk Se-Luwu Raya." *Transformasi: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 174–85. <https://doi.org/10.31764/transformasi.v4i2.24289>.
- Sidiq, Nurul Jamiah, Andi Nur Maharani Islami, Faradillah Rusliana, Delvhina Manga, and Hasmawaty. "Pentingnya Bermain Sensori Untuk Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan* 1, no. 1 (2025): 10–22. <https://doi.org/10.71049/rwrych15>.
- Simon, Tony J., and Graeme S. Halford. *Developing Cognitive Competence: New Approaches to Process Modeling*. New York: Psychology Press Taylor & Francis Group, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukainah, Een, Raoda Tul Jannah Maruddani, Azwir, Dina Novitasari Nasution, and Mardiana. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Irfani* 21, no. 2

(2025): 716–25. <https://doi.org/10.30603/irfani.v21i2.6794>.

Sulyandari, Ari Kusuma. *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia, 2021.

Susilahati, Susilahati, Laily Nurmalia, Hema Widiawati, Akbar Mukti Laksana, and Lia Maliadani. “Upaya Penerapan Transisi PAUD Ke SD Yang Menyenangkan: Ditinjau Dari PPDB, MPLS Dan Proses Pembelajaran.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5779–94. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5320>.

Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, and Yuyun Dwita Sari. *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ>.

Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya, 2014.

Vygotsky, L. “Collaborative Learning.” In *Collaboration, Communications, and Critical Thinking: A STEM-Inspired Path across the Curriculum*, 2019. [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=ynKPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA43&dq=vygotsky+collaborative+learning&ots=bYCM5N01nj&sig=0vA\\_ZjpN1EqOP156Pk41nySzcJA](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=ynKPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA43&dq=vygotsky+collaborative+learning&ots=bYCM5N01nj&sig=0vA_ZjpN1EqOP156Pk41nySzcJA).

Wathon, A. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran.” *Sistem Informasi Manajemen* 2, no. 2 (2019): 1–17.

Windayani, Ni Luh Ika, Ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, I Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keban, Komang Trisna Mahartini, Nur Dafi, Suparman, and Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BSdQEAAAQBAJ>.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **Lampiran 1: Gambaran Lokasi Penelitian**

### **a. Sejarah Singkat TK Aisyiyah Jambu**

TK Aisyiyah Jambu merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah naungan organisasi Aisyiyah, yang merupakan bagian dari Muhammadiyah. Sekolah ini berlokasi di Jalan Poros Pendidikan, Kelurahan Jambu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Sebagai lembaga swasta, TK Aisyiyah Jambu berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada anak-anak usia dini di wilayah tersebut.

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, TK Aisyiyah Jambu telah terdaftar secara resmi dan memiliki status akreditasi B, yang menunjukkan bahwa sekolah ini memenuhi standar kualitas pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah.

Sebagai bagian dari jaringan TK Aisyiyah di Indonesia, TK Aisyiyah Jambu mengadopsi kurikulum yang menekankan pada pengembangan karakter, nilai-nilai keislaman, serta keterampilan dasar yang diperlukan oleh anak-anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sekolah ini juga aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan keagamaan yang melibatkan siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar, guna menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan inklusif. Dengan dedikasi dan komitmen yang tinggi, TK Aisyiyah Jambu terus berupaya untuk menjadi lembaga pendidikan anak usia dini yang unggul dan berkontribusi positif dalam pembangunan sumber daya manusia di Kabupaten Luwu.

## b. Visi dan Misi TK Aisyiyah Jambu

### 1) Visi

Terbentuknya generasi Islami yang berakhlak mulia, mandiri, cerdas, dan peduli terhadap lingkungan

### 2) Misi

- i. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia melalui pembiasaan ibadah sejak dini
- ii. Mendorong kemandirian anak melalui kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.
- iii. Mengembangkan anak untuk peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar.
- iv. Menjalin kemitraan dengan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

### 3) Struktur Organisasi Taman Kanak-Kanak (TK Aisyiyah Jambu)



### 4) Tenaga Pendidik dan Pendidikan

TK Aisyiyah Jambu memiliki 3 orang guru, kepala sekolah (Tenaga Kependidikan) dan 2 orang Tenaga pendidik

**Tabel Nama-Nama Tenaga Pendidik dan Kependidikan TK Aisyiyah Jambu**

| <b>No</b> | <b>Nama</b>           | <b>Jabatan</b>    | <b>Mata Pelajaran</b>                 | <b>Jumlah Jam</b> | <b>Ket.</b> |
|-----------|-----------------------|-------------------|---------------------------------------|-------------------|-------------|
| 1         | Martapia,<br>S.Pd.    | Kepala<br>sekolah | Pengajar semua                        | 5 hari+ 3<br>jam  |             |
| 2         | Hasbiani,<br>S.Pd.    | Guru              | Pengajar semua<br>tema/mata pelajaran | 5 hari + 3<br>jam |             |
| 3         | Nina Karina,<br>S.Pd. | Guru              | Pengajar semua<br>tema/mata pelajaran | 5 hari + 3<br>jam |             |

5). Sarana dan prasarana

Sarana yang dimiliki TK Aisyiyah Jambu yaitu terdapat buku-buku gambar, buku pembelajaran, meja, papan tulis, rak buku, rak sepatu, tempat sampah, perosota, ayunan dan komedi nputar sedangkan prasarananya adalah bangunan sekolah toilet dan kantor.

**Lampiran 2: Hasil Transkrip Wawancara Guru Kelompok A TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu**

| <b>Pertanyaan Wawancara</b>                                                                           | <b>Hasil Wawancara</b>                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Apakah ada kegiatan yang paling disukai anak didik di kelas?                                       | Ada, anak anak di kelompok A suka mewarnai, itu membuat mereka mengekspresikan imajinasinya dengan memilih warna warna yang mereka inginkan                                                                                                                       |
| 2. Apakah ada topik atau tema yang selalu membuat anak antusias?                                      | Iya, ada seperti binatang. Lingkunganku, transportasi, tema ini selalu membuat anak anak kelompok A antusias karena dekat dengan dunia mereka                                                                                                                     |
| 3. Metode pembelajaran apa yang paling efektif untuk menarik minat anak anak?                         | Biasanya metode pembelajaran yang saya berikan seperti, belajar sambil bermain, game edukatif, bercerita, belajar kontekstual dan kongkrik dengan eksplorasi dan eksperimen. Tetapi saya belum pernah menggunakan media kincir angka dalam kegiatan belajar anak. |
| 4. Bagaimana cara ibu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan?                             | Membangun kedekatan emosional menggunakan suara dan ekspresi yang ceria, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta melibatkan anak secara aktif.                                                                                                 |
| 5. Permainan atau aktifitas apa yang sering ibu gunakan untuk memperkenalkan konsep baru kepada anak? | Biasanya saya menggunakan gambar atau lembar kerja untuk menjelaskan atau melakukan kegiatan belajar anak, saya juga menggunakan ice breaking setiap tema pembelajaran, yang memudahkan anak untuk lebih mengerti materi pembelajaran.                            |
| 6. Hambatan apa yang sering anak anak alami dala belajar?                                             | Paling sering adalah konsentrasi anak, karena anak sering memperhatikan temannya yang main main saat belajar                                                                                                                                                      |
| 7. Bagaimana cara ibu guru mengatasi jika ada anak yang sulit konsentrasi?                            | Saya menggunakan kegiatan singkat seperti bermain game atau tebak tebakan                                                                                                                                                                                         |
| 8. Apakah ada anak yang memerlukan perhatian                                                          | Tidak ada                                                                                                                                                                                                                                                         |

| Pertanyaan Wawancara                                                                                              | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| khusus, jika iya apa penyebabnya?                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                       |
| 9. Bagaimana peran orang tua dalam mendukung proses belajar anak disekolah?                                       | Cukup baik, biasanya orang tua menginformasikan kegiatan belajar anak anak di rumah                                                                                                                                   |
| 10. Apakah ada kerja sama yang baik antara sekolah dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak? | Iya ada, yaitu komunikasi yang aktif antara guru dan orang tua melalui WhatsApp. Grup itu juga digunakan untuk melaporkan kegiatan anak disekolah setiap hari dengan menggunakan foto kegiatan atau hasil karya anak. |
| 11. Apakah ada perkembangan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak anak dari awal tahun hingga sekarang?    | Ada beberapa seperti anak mulai mengenal angka, berhitung                                                                                                                                                             |
| 12. Faktor apa saja yang membuat ibu guru paling mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak?               | Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.                                                                                                                    |

### Lampiran 3: Surat Izin Meneliti



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Sengau, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0123/PENELITIAN/07.16/DPMPTSP/III/2025

Lamp : -

Sifat : Biasa

Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Ka. Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu Tk

Aisyah

di -

Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-1070 /In.19/FTIK/HM.01/03/2025 tanggal 14 Maret 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama

Tempat/Tgl Lahir

Nim

Jurusan

Alamat

: Shafira Adhara Mardan

: Batam / 04 Juni 2002

: 2102070010

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

: Dsn Barana Rombe

: Jambu

: Kecamatan Bajo

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENERAPAN MEDIA KINCIR ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK A DI TK AISYAH KECAMATAN BAJO KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di TK AISYAH, pada tanggal 24 Maret 2025 s/d 24 Mei 2025

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 5 1 9 3 1 5 0 0 1 5 6



Diterbitkan di Kabupaten Luwu

Pada tanggal : 25 Maret 2025

Kepala Dinas



**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

**Tembusan :**

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Shafira Adhara Mardan;
5. Arsip

## Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                              | <b>PEMERINTAH KABUPATEN LUWU</b><br><b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b><br><b>TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH JAMBU</b><br><i>Alamat: Jl. Pendidikan Desa Jambu Kec. Bajo Kab. Luwu Kode Pos 91995</i> |
| <b>SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                      |
| Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala TK Aisyiyah Jambu Desa Jambu Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan menerangkan bahwa :                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                      |
| Nama                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | : SHAFIRA ADHARA MARDAN                                                                                                                                                                              |
| NIM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | : 2102070010                                                                                                                                                                                         |
| Program Studi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini                                                                                                                                                                    |
| Fakultas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan                                                                                                                                                                         |
| Kepada yang tersebut namanya diatas benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul <b>"Penerapan Media Kincir Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu"</b> , mulai tanggal 25 April s/d 25 Mei 2025. |                                                                                                                                                                                                      |
| Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                      |
| Jambu, 25 Mei 2025                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                      |
| Mengetahui,<br>Kepala Sekolah                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                      |
| <br>Martalia, S.Pd<br>NIP. 19680405 199210 2 002                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                      |

## Lampiran 5: Validasi Instrumen Penelitian

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENERAPAN MEDIA KINCIR ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK A DI TK AISYAH KECAMATAN BAJO KABUPATEN LUWU

#### A. PENGANTAR

Dalam penyusunan skripsi berjudul "Penerapan Media Kincir Angka dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak 4-5 Kelompok A di TK Aisyah Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu", Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk dilingkari sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
4. Jika ada saran dari Bapak/Ibu bisa dituliskan dilembar yang sudah disediakan

#### C. KETERANGAN

| Skor | Keterangan         |
|------|--------------------|
| 1    | Sangat kurang baik |
| 2    | Kurang baik        |
| 3    | Cukup baik         |
| 4    | Baik               |
| 5    | Sangat baik        |

#### D. LEMBAR PENILAIAN

##### 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

| Variabel           | Dimensi                 | Indikator                                                                      | Keterangan                                                                                 |
|--------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kemampuan Kognitif | Pemahaman tentang angka | Anak dapat menyebutkan urutan angka dengan benar                               | Anak menyebutkan urutan angka yang benar (1-10) dalam waktu yang wajar                     |
|                    | Pengenalan simbol angka | Anak dapat memasangkan simbol angka dengan objek jumlah yang sesuai            | Anak mencocokkan angka dengan objek tertentu (misalnya menunjuk 3 bola untuk angka 3)      |
|                    |                         | Anak dapat mengidentifikasi perbedaan antara angka yang mirip (misal: 6 dan 9) | Anak mampu membedakan angka-angka yang memiliki bentuk mirip di kincir                     |
|                    | Memori kerja            | Anak dapat mengingat angka yang muncul setelah beberapa putaran kincir         | Anak diminta mengingat angka yang muncul pada putaran sebelumnya                           |
|                    | Penyelesaian masalah    | Anak dapat Menyesuaikan putaran kincir untuk menampilkan angka yang diinginkan | Anak memutar kincir angka secara cepat atau lambat untuk mendapatkan angka yang diinginkan |

2. Rubrik penilaian kognitif anak

| No | Indikator                                               | Kriteria Penilaian                                                          |                                                              |                                                         |                                                                    |
|----|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
|    |                                                         | BM (1)                                                                      | MM (2)                                                       | SM (3)                                                  | BSB (4)                                                            |
| 1. | Menyebutkan urutan angka dengan benar                   | Tidak dapat menyebutkan urutan angka sama sekali                            | Menyebutkan urutan angka dengan banyak kesalahan             | Menyebutkan sebagian besar urutan angka dengan benar    | Menyebutkan urutan angka dengan benar tanpa kesalahan              |
| 2. | Memasukkan simbol angka dengan jumlah objek yang sesuai | Tidak mampu memasukkan angka dengan objek sama sekali                       | Memasukkan angka dengan objek namun sering salah             | Memasukkan sebagian besar angka dengan objek yang benar | Memasukkan semua angka dengan objek yang benar                     |
| 3. | Menyusun urutan angka 1-10                              | Tidak mampu menyusun urutan angka 1-10                                      | Menyusun beberapa angka dengan bantuan guru                  | Menyusun beberapa angka dengan benar                    | Mampu menyusun urutan angka 1-10 dengan baik dan benar             |
| 4. | Mengingat angka setelah beberapa putaran kinestetik     | Tidak mampu mengingat angka yang muncul setelah beberapa putaran kinestetik | Mengingat angka dengan beberapa kesalahan                    | Mengingat sebagian besar angka dengan benar             | Mengingat angka dengan benar tanpa kesalahan                       |
| 5. | Mengenal konsep dasar ganjil dan genap                  | Tidak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                | Mulai mengenal konsep ganjil dan genap dengan bimbingan guru | Mengenal konsep ganjil dan genap dengan baik            | Mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap dengan baik dan benar |

Keterangan:

BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
SM : Sudah Muncul  
BSB : Berkembang Sangat Baik

### 3. Penilaian

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   |   |   |   |
| 5. | Mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                               |       |   |   |   |   |

### E. PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

## RPPH Siklus I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Siklus/Pertemuan : 1/1  
Satuan Pendidikan : TK Aisyah, Kecamatan Bajo  
Kelompok : A (Usia 4-5 tahun)  
Hari/Tanggal : Senin, 24. April 2025  
Tema : Lingkungan ku  
Subtema : Benda Benda Disekitarku  
Materi Kegiatan : Mengenal angka dan simb angka 1-5,  
Media Pembelajaran : Kincir angka, kartu angka, benda konkrit (misalnya balok, mainan bola, pensil, mistar)

#### A. KEGIATAN PEMBUKA (15 MENIT )

1. Salam dan doa bersama
2. Bernyanyi lagu tentang angka (contoh: "lagu mengenal angka ")
3. Guru memperkenalkan kincir angka kepada anak didik

#### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru memutar kincir angka, ketika kincir berhenti di angka tertentu ( contoh angka 3 ), guru menyebutkan "angka 3" dan meminta anak mengulangnya
2. Guru mengambil balok dan mengajak anak menghitung balok sesuai angka yang ditunjukkan kincir "jika kincir menunjukkan angka 2 maka kita mengambil 2 balok"
3. Anak diminta menuliskan angka yang muncul pada kincir kemudian mengambil kartu angka yang sesuai dengan angka telah dituliskan

#### C. KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )

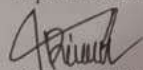
1. Guru tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pujian kepada anak anak yang sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran

#### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

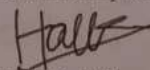
Mengetahui

Kepala Sekolah



Martapia, S.Pd

Guru Kelompok A



Habiani, S.Pd

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Siklus/Pertemuan : 1/2  
Satuan Pendidikan : TK Aisyah, Kecamatan Bajo  
Kelompok : A (Usia 4-5 tahun)  
Hari/Tanggal : Selasa, 25 April 2025  
Tema : Lingkungan  
Subtema : Benda Benda Disekitarku  
Materi Kegiatan : Mengenal angka dan simbol angka 6-10  
Media Pembelajaran : Kincir angka, kartu angka

#### A. KEGIATAN PEMBUKA ( 15 MENIT )

1. Mengucapkan salam dan berdoa
2. Guru mengingatkan tentang pembelajaran kemarin
3. Menyanyikan lagu "mengenal angka"

#### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru memutar angka ketika kincir berhenti anak diminta mengikuti
2. Guru mengambil balok dan mengajak anak menghitung jumlah balok sesuai angka yang ditunjukkan kincir "jika kincir menunjukkan angka 7 maka kita hitung 7 balok"
3. Anak diminta menempelkan kartu angka pada papan tulis yang sesuai pada angka yang dituliskan di papan tulis "kartu angka 7 ditempelkan pada angka 7 yang ada di papan tulis"

#### C. KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )

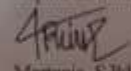
1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pujian kepada anak-anak yang ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran

#### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

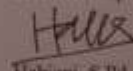
Mengetahui

Kepala Sekolah



Martalia, S.Pd

Guru Kelompok A



Habiani, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Siklus/Pertemuan : 1/3  
Satuan Pendidikan : TK Aisyah, Kecamatan Bajo  
Kelompok : A (Usia 4-5 tahun)  
Hari/Tanggal : Rabu, 26, April 2025  
Tema : Lingkungan  
Subtema : Benda Benda Disekitarku  
Materi Kegiatan : Mengenal konsep ganjil dan genap pada angka 1-5  
Media Pembelajaran : Kincir angka, benda konkrit (misalnya balok, bola, pensil, mistar, buku)

### A. KEGIATAN PEMBUKA ( 15 MENIT )

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar
2. Mengingat tentang kegiatan pembelajaran kemarin
3. Menyanyikan lagu tentang angka
4. Mengajak anak berhitung 1-10 menggunakan jari

### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru menjelaskan konsep ganjil dan genap ( contoh : guru mengambil 1 balok kemudian melakukan tanya jawab kepada anak "ini satu balok, ada pasangannya tidak? Ya tidak punya jadi 1 itu ganjil dan jika ibu mengambil 2 balok "ada pasangannya tidak? Iya ada dan disebut dengan genap
2. Anak memutar kincir angka kemudian mengambil pensil sesuai angka yang muncul pada kincir kemudian menghitungnya serta guru menanyakan apakah pensilnya ada pasangannya atau tidak ( contoh angka yang muncul pada kincir 4, anak mengambil 4 pensil dan memasangkannya ) kemudian guru menanyakan apakah pensilnya ada pasangan atau tidak, jika iya berarti pensilnya genap

### C. KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )

1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menjelaskan kembali tentang konsep ganjil dan genap
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pujian kepada anak-anak yang ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran hari ini

### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

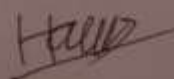
Mengetahui

Kepala Sekolah



Martapia, S.Pd

Guru Kelompok A



Habiani, S.Pd

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Siklus/Pertemuan : 2/1  
Satuan Pendidikan : TK Aisyah, Kecamatan Bajo  
Kelompok : A (Usia 4-5 tahun)  
Hari/Tanggal : Senin, 01 Mei 2025  
Tema : LINGKUNGANKU  
Subtema : Benda Benda Disekitarku  
Materi Kegiatan : Menyusun angka dan mengingat angka  
Media Pembelajaran : Kincir angka, benda konkrit, kartu angka.

#### A. KEGIATAN PEMBUKA ( 15 MENIT )

1. Mengucapkan salam dan berdoa
2. Mengingat tentang kegiatan pembelajaran kemarin
3. Guru mengajak anak-anak berhitung 1-10

#### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru menyediakan kartu angka 1-10 kemudian Setiap anak diminta menyusun kartu angka 1-10 satu persatu
2. Satu persatu anak diminta memutar kincir dan menyebutkan angka sebelum dan sesudah angka yang muncul ( contoh angka yang muncul adalah angka 4 kemudian guru menanyakan " angka berapa sebelum angka 4 dan angka berapa sesudah angka 4" )

#### C. KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )

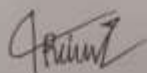
1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pujian kepada anak-anak yang ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran

#### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

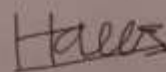
Mengetahui

Kepala Sekolah



Martapia, S.Pd

Guru Kelompok A



Habiani, S.Pd

## RPPH Siklus II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

|                    |                                                                                                |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siklus/Pertemuan   | : 2/2                                                                                          |
| Satuan Pendidikan  | : TK Aisyah, Kecamatan Bajo                                                                    |
| Kelompok           | : A (Usia 4-5 tahun)                                                                           |
| Hari/Tanggal       | : Selasa, 02 Mei 2025                                                                          |
| Tema               | : Lingkunganku                                                                                 |
| Subtema            | : Benda Benda Disekitarku                                                                      |
| Materi Kegiatan    | : Menasangkan angka dengan objek 1-5                                                           |
| Media Pembelajaran | : Kincir angka, kartu angka, benda konkrit (misalnya balok, bola pensil, mistar, kartu gambar) |

#### A. KEGIATAN PEMBUKA ( 15 MENIT )

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar
2. Menyanyikan lagu tentang angka
3. Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan

#### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru menunjukkan kartu angka 1-5 kemudian anak diminta mengambil kartu gambar yang angkanya sesuai jumlah gambarnya ( contoh : guru menunjukn angka 3 kemudian anak mencari kartu gambar yang gambar yang gambar bolanya ada 3 )
2. Anak diminta memutar kincir angka kemudian anak diminta mencari kartu gambar buah buahan yang sesuai angka yang muncul pada kincir ( contoh : angka yang muncul adalah angka 4, anak mencari kartu yang gambar buahnya ada 4 seperti 4 gambar buah jeruk )

#### C. KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )

1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pujian kepada anak-anak yang ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran

#### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

Mengetahui

Kepala Sekolah

Martapia, S.Pd

Guru Kelompok A

Habiani, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

|                    |                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------|
| Siklus/Pertemuan   | : 2/3                                               |
| Satuan Pendidikan  | : TK Alsyah, Kecamatan Bajo                         |
| Kelompok           | : ARabu (Usia 4-5 tahun)                            |
| Hari/Tanggal       | : Rabu, 03 Mei 2025                                 |
| Tema               | : Lingkunganku                                      |
| Subtema            | : Benda Benda Disekitarku                           |
| Materi Kegiatan    | : Memasangkan angka dengan objek 6-10               |
| Media Pembelajaran | : Kincir angka, kartu angka bola pensil mistar buku |

### A. KEGIATAN PEMBUKA ( 15 MENIT )

1. Mengucapkan salam dan berdoa
2. Mengingatn tentang pembelajaran kemarin
3. Menyanyikan lagu tentang angka

### B. KEGIATAN INTI ( 60 MENIT )

1. Guru menunjukkan kartu angka kepada anak kemudian anak diminta mengambil bola sesuai angka yang ditunjukkan ( contoh : kartu yang ditunjukkan adalah angka 6 anak mengambil 6 bola )
2. Anak diminta satu persatu menghitung benda benda yang ada disekitarnya ( contoh : guru menunjuk bendanya misalnya spidol, anak diminta ada berapa spidol yang ada di atas meja ) kemudian anak diminta menunjukan angka yang ada di kincir sesuai jumlah spidolnya

### C. KEGIATAN PENUTUP

1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Berdoa sebelum pulang dan memberikan pjian kepada anak anak yang ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran

### D. RENCANA PENILAIAN

Lampiran tersendiri

Mengetahui

Kepala Sekolah

Martapi, S.Pd

Guru Kelompok A

Habiani, S.Pd

## Lampiran 6: Hasil Observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

### Hasil Analisis Data Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A

| Nama                | Aspek kemampuan |   |   |   |   | Jumlah skor | %          | Ket. |
|---------------------|-----------------|---|---|---|---|-------------|------------|------|
|                     | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |             |            |      |
| Kanza               | 2               | 2 | 2 | 2 | 2 | 10          | 50         | BSH  |
| Hafiz               | 2               | 1 | 1 | 1 | 2 | 7           | 40         | MB   |
| Arsya               | 2               | 1 | 1 | 1 | 2 | 7           | 30         | MB   |
| Kaina               | 2               | 2 | 1 | 1 | 1 | 7           | 30         | MB   |
| Fatah               | 2               | 2 | 1 | 2 | 2 | 9           | 30         | MB   |
| Azkayra             | 2               | 1 | 1 | 1 | 1 | 6           | 30         | MB   |
| Kinanda             | 2               | 1 | 1 | 1 | 1 | 6           | 45         | MB   |
| Adzila              | 2               | 2 | 2 | 1 | 1 | 8           | 30         | MB   |
| Mahdi               | 1               | 1 | 2 | 1 | 1 | 6           | 30         | MB   |
| Aslan               | 2               | 2 | 2 | 1 | 1 | 8           | 40         | MB   |
| <b>Jumlah</b>       |                 |   |   |   |   | <b>36</b>   |            |      |
| <b>Persentase %</b> |                 |   |   |   |   |             | <b>40%</b> |      |

### Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Pertama Pada Siklus I

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P1 | %           |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|-------------|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |             |
| KTP  | 3                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 2                                  | 13            | 65          |
| MH   | 2                               | 2                          | 1                                        | 1                                       | 1                                  | 7             | 35          |
| AA   | 2                               | 2                          | 1                                        | 2                                       | 2                                  | 9             | 45          |
| KM   | 2                               | 2                          | 1                                        | 3                                       | 3                                  | 11            | 55          |
| AFI  | 3                               | 3                          | 3                                        | 4                                       | 3                                  | 16            | 80          |
| AS   | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 10            | 50          |
| KA   | 2                               | 2                          | 1                                        | 2                                       | 2                                  | 9             | 45          |
| ANY  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 10            | 50          |
| AMM  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 55          |
| MAJ  | 2                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 3                                  | 11            | 55          |
|      | <b>22</b>                       | <b>23</b>                  | <b>17</b>                                | <b>23</b>                               | <b>22</b>                          | <b>107</b>    | <b>53,5</b> |

**Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pertemuan Kedua Pada Siklus I**

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P2 | %   |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|-----|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |     |
| KTP  | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 2                                  | 14            | 65% |
| MH   | 2                               | 2                          | 1                                        | 1                                       | 1                                  | 7             | 35% |
| AA   | 3                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 2                                  | 13            | 45% |
| KM   | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 55% |
| AFI  | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 80% |
| AS   | 2                               | 2                          | 2                                        | 1                                       | 2                                  | 9             | 50% |
| KA   | 2                               | 2                          | 1                                        | 2                                       | 2                                  | 9             | 45% |
| ANY  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 10            | 50% |
| AMM  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 55% |
| MAJ  | 2                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 3                                  | 11            | 55% |
|      | 22                              | 25                         | 19                                       | 2                                       | 221                                | 110           | 55% |

**Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan Ketiga pada Siklus I**

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P3 | %     |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|-------|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |       |
| KTP  | 3                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 2                                  | 13            | 65%   |
| MH   | 2                               | 2                          | 1                                        | 1                                       | 1                                  | 7             | 35%   |
| AA   | 2                               | 2                          | 1                                        | 2                                       | 2                                  | 9             | 45%   |
| KM   | 2                               | 2                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 13            | 55%   |
| AFI  | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%   |
| AS   | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 10            | 50%   |
| KA   | 2                               | 2                          | 1                                        | 2                                       | 2                                  | 9             | 45%   |
| ANY  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 10            | 50%   |
| AMM  | 2                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 55%   |
| MAJ  | 2                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 3                                  | 11            | 55%   |
|      | 22                              | 25                         | 20                                       | 23                                      | 21                                 | 111           | 55,5% |

**Hasil Akumulasi Data Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus 1**

| No | Indikator Kemampuan Kognitif               | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|----|--------------------------------------------|------------|---------------|----------------|----------|
| 1. | Anak dapat mengenal angka dan simbol angka | 66         | 120           | 55%            | BSH      |
| 2. | Anak mampu menyusun urutan angka 1-10      | 73         | 120           | 61%            | BSH      |

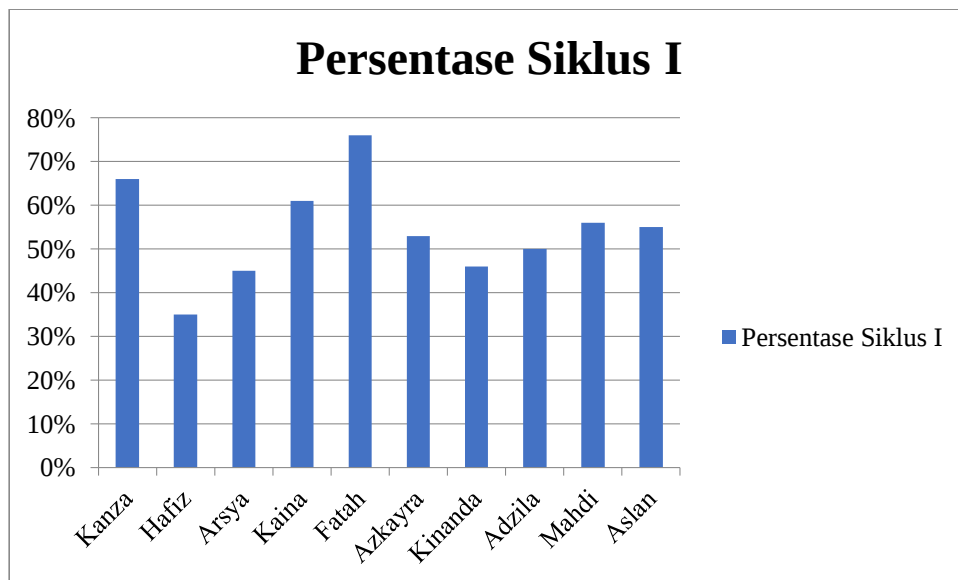
| No | Indikator Kemampuan Kognitif                               | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|----|------------------------------------------------------------|------------|---------------|----------------|----------|
| 3. | Anak mampu mengelompokkan jumlah objek sesuai dengan angka | 56         | 120           | 47%            | BSH      |
| 4. | Anak mampu mengingat angka-angka yang muncul pada kincir   | 68         | 120           | 57%            | BSH      |
| 5. | Anak mampu Mengenal konsep ganjil dan genap                | 65         | 120           | 54%            | BSH      |

Sumber: Skor Maksimal = Jumlah Anak x Skor Tertinggi Per Indikator x Jumlah Pertemuan

### Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Anak Didik dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Siklus I

|                       | Hari Pertama |   |   |   |   | Hari Kedua |   |   |   |   | Hari Ketiga |   |   |   |   | Jumlah Skor | %          | Ket |
|-----------------------|--------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|-------------|---|---|---|---|-------------|------------|-----|
|                       | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 1           | 2 | 3 | 4 | 5 |             |            |     |
| KTP                   | 3            | 3 | 2 | 3 | 2 | 3          | 3 | 2 | 3 | 3 | 3           | 3 | 2 | 3 | 2 | 40          | 66%        | BSH |
| MH                    | 2            | 2 | 1 | 1 | 1 | 2          | 2 | 1 | 1 | 1 | 2           | 2 | 1 | 1 | 1 | 21          | 35%        | MB  |
| AA                    | 2            | 2 | 1 | 2 | 2 | 2          | 1 | 2 | 2 | 2 | 2           | 2 | 1 | 2 | 2 | 27          | 45%        | MB  |
| KM                    | 2            | 2 | 1 | 3 | 3 | 2          | 3 | 2 | 3 | 3 | 2           | 3 | 2 | 3 | 3 | 37          | 61%        | BSH |
| AFI                   | 3            | 3 | 3 | 4 | 3 | 3          | 3 | 3 | 3 | 3 | 3           | 3 | 3 | 3 | 3 | 46          | 76%        | BSB |
| AS                    | 2            | 2 | 2 | 2 | 2 | 2          | 2 | 3 | 2 | 2 | 2           | 2 | 3 | 2 | 2 | 32          | 53%        | BSH |
| KA                    | 2            | 2 | 1 | 2 | 2 | 2          | 2 | 1 | 2 | 2 | 2           | 2 | 2 | 2 | 2 | 28          | 46%        | MB  |
| ANY                   | 2            | 2 | 2 | 2 | 2 | 2          | 2 | 2 | 2 | 2 | 2           | 2 | 2 | 2 | 2 | 30          | 50%        | MB  |
| AM<br>M               | 2            | 3 | 2 | 2 | 2 | 2          | 3 | 2 | 2 | 2 | 2           | 3 | 2 | 3 | 2 | 34          | 56%        | BSH |
| MAJ                   | 2            | 2 | 2 | 2 | 3 | 2          | 3 | 2 | 2 | 2 | 2           | 3 | 2 | 2 | 2 | 33          | 55%        | BSH |
| <b>Jumlah</b>         |              |   |   |   |   |            |   |   |   |   |             |   |   |   |   | <b>328</b>  |            |     |
| <b>Persentase (%)</b> |              |   |   |   |   |            |   |   |   |   |             |   |   |   |   |             | <b>54%</b> |     |

Sumber : Oleh Data Siklus



**Diagram Batang Kemampuan Kognitif Anak Didik Kelompok A TK Aisyiyah Jambu**

**Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan Pertama pada Siklus II**

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P1 | %            |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|--------------|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |              |
| KTP  | 4                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| MH   | 3                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 55%          |
| AA   | 3                               | 2                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 11            | 55%          |
| KM   | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 2                                  | 14            | 70%          |
| AFI  | 3                               | 4                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| AS   | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 3                                  | 13            | 65%          |
| KA   | 3                               | 2                          | 2                                        | 3                                       | 2                                  | 12            | 65%          |
| ANY  | 3                               | 2                          | 2                                        | 3                                       | 2                                  | 12            | 60%          |
| AMM  | 4                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| MAJ  | 4                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
|      | <b>33</b>                       | <b>27</b>                  | <b>22</b>                                | <b>27</b>                               | <b>26</b>                          | <b>135</b>    | <b>67,5%</b> |

**Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan Kedua pada Siklus II**

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P2 | %            |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|--------------|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |              |
| KTP  | 4                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| MH   | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 12            | 60%          |
| AA   | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 12            | 60%          |
| KM   | 3                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 14            | 70%          |
| AFI  | 3                               | 4                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| AS   | 4                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| KA   | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| ANY  | 3                               | 2                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 13            | 65%          |
| AMM  | 4                               | 2                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| MAJ  | 4                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
|      | <b>34</b>                       | <b>30</b>                  | <b>25</b>                                | <b>28</b>                               | <b>28</b>                          | <b>145</b>    | <b>72,5%</b> |

**Perhitungan Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Pertemuan Ketiga pada Siklus II**

| Nama | Mengenal angka dan simbol angka | Menyusun urutan angka 1-10 | Mengelompokkan objek sesuai jumlah angka | Mengingat angka yang muncul pada kincir | Mengenal konsep dasar ganjil genap | Total skor P3 | %            |
|------|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|---------------|--------------|
|      | Skor                            | Skor                       | Skor                                     | Skor                                    | Skor                               |               |              |
| KTP  | 4                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| MH   | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 12            | 60%          |
| AA   | 3                               | 3                          | 2                                        | 2                                       | 2                                  | 12            | 60%          |
| KM   | 3                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 14            | 70%          |
| AFI  | 3                               | 4                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| AS   | 4                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| KA   | 3                               | 3                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 15            | 75%          |
| ANY  | 3                               | 2                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 13            | 65%          |
| AMM  | 4                               | 2                          | 3                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
| MAJ  | 4                               | 3                          | 2                                        | 3                                       | 3                                  | 16            | 80%          |
|      | <b>34</b>                       | <b>30</b>                  | <b>26</b>                                | <b>28</b>                               | <b>28</b>                          | <b>145</b>    | <b>72,5%</b> |

**Hasil Akumulasi Data Per Indikator Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II**

| No | Indikator Kemampuan Kognitif               | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|----|--------------------------------------------|------------|---------------|----------------|----------|
| 1. | Anak dapat mengenal angka dan simbol angka | 100        | 120           | 83%            | BSB      |

| No | Indikator Kemampuan Kognitif                               | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|----|------------------------------------------------------------|------------|---------------|----------------|----------|
| 2. | Anak mampu menyusun urutan angka 1-10                      | 87         | 120           | 73%            | BSH      |
| 3. | Anak mampu mengelompokkan jumlah objek sesuai dengan angka | 73         | 120           | 61%            | BSH      |
| 4. | Anak mampu mengingat angka-angka yang muncul pada kincir   | 83         | 120           | 69%            | BSH      |
| 5. | Anak mampu Mengenal konsep ganjil dan genap                | 82         | 120           | 68%            | BSH      |

Sumber: Skor Maksimal = Jumlah Anak x Skor Tertinggi Per Indikator x Jumlah Pertemuan

### Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Perkembangan Anak Didik dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Siklus II

|                       | Hari Pertama |   |   |   |   | Hari Kedua |   |   |   |   | Hari Ketiga |   |   |   |   | Jumlah Skor | %          | Ket |
|-----------------------|--------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|-------------|---|---|---|---|-------------|------------|-----|
|                       | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 1           | 2 | 3 | 4 | 5 |             |            |     |
| KTP                   | 4            | 3 | 2 | 3 | 3 | 4          | 3 | 2 | 3 | 3 | 4           | 3 | 3 | 3 | 3 | 46          | 76%        | BSB |
| MH                    | 3            | 2 | 2 | 2 | 2 | 3          | 3 | 2 | 2 | 2 | 3           | 2 | 2 | 2 | 2 | 35          | 58%        | BSH |
| AA                    | 3            | 2 | 2 | 2 | 2 | 3          | 3 | 2 | 2 | 2 | 3           | 3 | 2 | 2 | 2 | 35          | 58%        | BSH |
| KM                    | 3            | 3 | 2 | 3 | 3 | 3          | 3 | 2 | 3 | 3 | 3           | 3 | 2 | 3 | 3 | 42          | 70%        | BSH |
| AFI                   | 3            | 4 | 3 | 3 | 3 | 3          | 4 | 3 | 3 | 3 | 3           | 4 | 3 | 3 | 3 | 48          | 80%        | BSB |
| AS                    | 3            | 3 | 3 | 2 | 2 | 2          | 4 | 3 | 3 | 3 | 3           | 3 | 3 | 3 | 3 | 44          | 73%        | BSH |
| KA                    | 3            | 2 | 2 | 3 | 3 | 3          | 3 | 3 | 3 | 3 | 3           | 3 | 3 | 3 | 3 | 43          | 71%        | BSH |
| ANY                   | 3            | 2 | 2 | 3 | 2 | 3          | 2 | 2 | 3 | 3 | 3           | 2 | 2 | 3 | 3 | 38          | 63%        | BSH |
| AM                    | 4            | 3 | 2 | 3 | 3 | 4          | 3 | 3 | 3 | 3 | 4           | 3 | 3 | 3 | 3 | 47          | 78%        | BSB |
| M                     |              |   |   |   |   |            |   |   |   |   |             |   |   |   |   |             |            |     |
| MAJ                   | 4            | 3 | 2 | 3 | 3 | 4          | 3 | 3 | 3 | 3 | 4           | 3 | 3 | 3 | 3 | 47          | 78%        | BSB |
| <b>Jumlah</b>         |              |   |   |   |   |            |   |   |   |   |             |   |   |   |   | <b>425</b>  |            |     |
| <b>Persentase (%)</b> |              |   |   |   |   |            |   |   |   |   |             |   |   |   |   |             | <b>71%</b> |     |

Sumber : Oleh Data Siklus

### Lampiran 8: Lembar Observasi

Nama : Khanza Thalifa Putri

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---------|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5       |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |         |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   | *-<br>- |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |         |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |         |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap✓                                      | ✓     |   |   |   |         |

Nama : Arsyia Andika

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : pertama

Hari/Tanggal : Senin, 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |

| No | Aspek yang diamati                                         | Nilai |   |   |   |   |
|----|------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                            | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap          | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 25, April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Pertam

Hari/ Tanggal : Senin, 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                         | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                            | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka |       | ✓ |   |   |   |

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara

Usia : 5 Tahun

Pertemuan ; Pertama

Hari/ Tanggal Senin 25 April n2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf

Usia : 4 Tahun

Pertemuan ; Pertama

Hari/Tanggal Senin 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mammpu mengenal angka dan simbol angka                                             |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin 25 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           | ✓     |   |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir | ✓     |   |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            | ✓     |   |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           | ✓     |   |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Pertama

Hari/Tanggal : Senin 25 April Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
|    |                                                                                      |       |   |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Khanza Thalifa Putri

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Arsyia Andika

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              | ✓     |   |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                                  | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/ Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara

Usia : 5 Tahun

Pertemuan ; Kedua

Hari/ Tanggal Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf

Usia : 4 Tahun

Pertemuan ; Kedua

Hari/Tanggal Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir | ✓     |   |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kedua

Hari/Tanggal : Selasa 26 April Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Khanza Thalifa Putri  
 Usia : 5 Tahun  
 Pertemuan : Ketiga  
 Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz  
 Usia : 4 Tahun  
 Pertemuan : Ketiga  
 Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                          |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Arsyia Andika  
 Usia : 4 Tahun  
 Pertemuan : Ketiga  
 Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Ketiga

Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Ketiga

Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                             | ✓     |   |   |   |   |

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Ketiga

Hari/ Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                             |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara  
 Usia : 5 Tahun  
 Pertemuan ; Ketiga  
 Hari/ Tanggal Rabu 27 April n2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                             |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf  
 Usia : 4 Tahun  
 Pertemuan ; Ketiga  
 Hari/Tanggal Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                             |       | ✓ |   |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak  
 Usia : 5 Tahun  
 Pertemuan : Ketiga  
 Hari/Tanggal : Rabu 27 April 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep ganjil dan genap                                             |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Ketiga

Hari/Tanggal : Rabu 27 April Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Khanza Thalifa Putri

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz

Usia : 4 Tah

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Arsyia Andika

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓ |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Empat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengen al angka dan simbol angka                                             |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |

|   |                                                   |  |   |  |  |  |
|---|---------------------------------------------------|--|---|--|--|--|
| 5 | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap |  | ✓ |  |  |  |
|---|---------------------------------------------------|--|---|--|--|--|

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/ Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara

Usia : 5 Tahun

Pertemuan ; Keempat

Hari/ Tanggal Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf

Usia : 4 Tahun

Pertemuan ; Keempat

Hari/Tanggal Senin 01 20225

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keempat

Hari/Tanggal : Senin 01 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Khanza Thalifa Putri

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |          |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2        | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       | ✓        |   |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       | ✓ -<br>* |   |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓        |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓        |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓*       |   |   |   |

Nama : Arsyia Andika

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganji dan genap                                        |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   |   | ✓ |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/ Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara

Usia : 5 Tahun

Pertemuan ; Kelima

Hari/ Tanggal Selasa Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf

Usia : 4 Tahun

Pertemuan ; Kelima

Hari/Tanggal Selasa 02 Mei 20225

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal kondep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Khanza Thalifa Putri

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keenam

Hari/Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   |   | ✓ |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Muhamad Hafiz

Usia : 4 Tah

Pertemuan : Kelima

Hari/Tanggal : Selasa 02 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       | ✓ |   |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       | ✓ |   |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       | ✓ |   |   |   |

Nama : Arsyia Andika

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Keenam

Hari/Tanggal : Rabu Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Kainah Mahera

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Kelenam

Hari/Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Al Fattah Ismail

Usia : 4 Tahun

Pertemuan : Kenam

Hari/Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   |   | ✓ |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Azkayra Shahirah

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keenam

Hari/ Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Kinanda Ahazia Tara  
 Usia : 5 Tahun  
 Pertemuan ; Keenam  
 Hari/ Tanggal Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Adzillah Nabila Yusuf  
 Usia : 4 Tahun  
 Pertemuan ; Keenam  
 Hari/Tanggal Rabu 03 Mei 20225

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   |   | ✓ |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   | ✓ |   |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : A Mahdi Mubarak  
 Usia : 5 Tahun  
 Pertemuan : Keenam  
 Hari/Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                      | Nilai |   |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                         | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                              |       |   | ✓ |   |   |
| 2. | Anak dapat memasangkan urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   | ✓ |   |   |
| 3. | Anak mampu memasangkan angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                              |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                       |       |   | ✓ |   |   |

Nama : Muh Aslan Jumal

Usia : 5 Tahun

Pertemuan : Keenam

Hari/Tanggal : Rabu 03 Mei 2025

| No | Aspek yang diamati                                                                   | Nilai |   |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|    |                                                                                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Anak mampu mengenal angka dan simbol angka                                           |       |   |   | ✓ |   |
| 2. | Anak dapat memasang urutan angka secara berurutan sesuai dengan hasil putaran kincir |       |   |   | ✓ |   |
| 3. | Anak mampu memasang angka dengan jumlah objek yang sesuai                            |       |   |   | ✓ |   |
| 4. | Anak mampu mengingat angka yang muncul pada putaran kincir                           |       |   | ✓ |   |   |
| 5  | Anak mampu mengenal konsep dasar ganjil dan genap                                    |       |   | ✓ |   |   |
|    |                                                                                      |       |   |   |   |   |

## Lampiran 9: Dokumentasi

### 1. Gambar Media Kincir Angka



### 2. Kegiatan memperkenalkan media kincir angka kepada anak-anak pada tanggal 25 April 2025





**2. Kegiatan menyusun angka dan menempelkan kartu angka di papan pada tanggal 26 April 2025**



**3. Kegiatan mengurutkan kartu angka 1-10 pada tanggal 27 April 2025**



**4. Kegiatan mengenal konsep ganjil dan genap dengan memasang balok warna pada tanggal 28 April 2025**





**5. Kegiatan memasangkan angka sesuai dengan jumlah bendanya pada tanggal 1 Mei 2025**





**6. Kegiatan memasang angka dengan jari tangan sesuai dengan jumlah angkanya pada tanggal 2 Mei 2025**



7. LKA memasangkan angka dengan jari tangan sesuai dengan jumlah angka  
pada tanggal 3 Mei 2025

Nama: Kaina



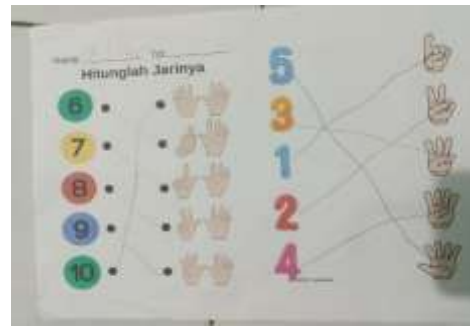
Nama: Kanza



Nama: Sifa



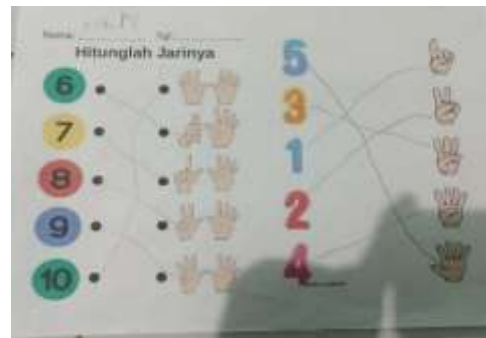
Nama: Kinan



Nama: Hafis



Nama: Fitri



Nama: Mana



Nama: Febi



Nama: Aslam



## 8. Dokumentasi proses wawancara dengan guru kelas kelompok A TK

Aisiyah Jambu Kec. Bajo, Kab. Luwu



**9. Foto bersama kepala sekolah, guru kelas dan peserta didik TK Aisyiyah**

**Jambu Kec. Bajo, Kab. Luwu**



**10. Ruang Kelas Kelompok A TK Aisyiyah Jambu Kec. Bajo, Kab. Luwu**



**11. Gedung Sekolah TK Aisyiyah Jambu Kec. Bajo, Kab. Luwu**



**12. Halaman Bermain TK Aisyiyah Jambu Kec. Bajo, Kab. Luwu**



## RIWAYAT HIDUP



**Shafira Adhara Mardan**, lahir dibatam pada tanggal 04 juni 2003. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudari dari pasangan seorang ayah bernama Mardan medan andi kanna dan ibu Rosnawati tappu. Saat ini peneliti bertempat tinggal didesa jambu Kec Bajo Kab Luwu Slawesi Selatan. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 38 Jambu Kec

Bajo Kab Luwu Sulawesi Selatan. Kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan SMPN 1 Bajo hingga tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di PMDS Putri Palopo. Setelah lulus SMA ditahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan dengan mengambil program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri (UIN) Palopo.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Agama Islam Negeri(UIN) Palopo, sehingg apada akhir studinya penulis membuat skripsi dengan judul “**Penerapan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK Aisyiyah Jambu Kec. Bajo Kab. Luwu**”.