

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Angka 1-10 dengan Model *Savidiction* Melalui Permainan Tradisional Badamprak Kreasi Kelompok A

Sabariah Rahayu* dan Novitawati

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*rahayusabariah@gmail.com

ABSTRACT

In the activity of recognizing numbers 1-10, children are able to name numbers without knowing the symbols of the numbers; there are still mistakes, and they are not able to mention only and sort numbers correctly. The purpose of this study was to describe teacher activities, children's activities, and the results of the development of children's cognitive abilities through the Badamprak Kreasi game using SAVI and Direct Instruction (SAVIDICTION) models. This study used an approach and type of classroom action research carried out in 3 meetings. The subjects of this study were children of group A TK Nusantara Banjarmasin, with a total of 7 children, namely 4 boys and 3 girls. The study results prove that the teacher's activities are very well. Children's activities significantly increased at each meeting until they reached all active children, with a percentage of 100%. The children's cognitive development results obtained the Very Good Developing category (BSB) with a percentage of 100%. Hopefully, the research results will be used to improve cognitive abilities through the Badamprak Kreasi game activity.

Keywords: *Badamprak Creative Traditional Game; Cognitive Ability; Direct Instruction Model; SAVI Model*

ABSTRAK

Pada kegiatan mengenal angka 1-10 anak hanya mampu menyebutkan angka tanpa mengetahui simbol dari angka tersebut, masih ada yang keliru dan belum mampu ketika menyebutkan dan mengurutkan angka secara benar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan Badamprak Kreasi menggunakan model SAVI dan *Direct Instruction (SAVIDICTION)*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini anak kelompok A TK Nusantara Banjarmasin dengan jumlah 7 orang anak yaitu 4 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas anak secara signifikan setiap pertemuan mengalami peningkatan hingga mencapai seluruh anak aktif dengan persentase 100% dan hasil perkembangan kemampuan kognitif anak memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 100%. Diharapkan hasil penelitian tersebut sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan Badamprak Kreasi.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Badamprak Kreasi; Kemampuan Kognitif; Model *Direct Instruction*; Model SAVI

How to cite:

Rahayu, S., & Novitawati, N. (2022). Mengembangkan kemampuan kognitif angka 1-10 dengan model *savidiction* melalui permainan tradisional badamprak kreasi kelompok a. *Gawi: Journal of Action Research*, 2(1), 1-8.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memberikan stimulus optimal terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir hingga usia enam tahun agar siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya, baik formal, nonformal, maupun informal. Masa ini dikenal sebagai "golden age" atau masa keemasan, yakni periode paling kritis dalam perkembangan anak. [Rohman et al. \(2021\)](#) menekankan bahwa usia dini, terutama dari lahir hingga tujuh tahun, merupakan fase yang sangat menentukan dalam membentuk perkembangan anak ke tahap selanjutnya.

Untuk mengembangkan potensi anak usia dini secara menyeluruh, dilakukan pendekatan melalui pengembangan berbagai aspek seperti nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemandirian, kognitif, seni, fisik dan motorik. Salah satu aspek penting yang menjadi perhatian adalah perkembangan kognitif. [Sari et al. \(2019\)](#) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses psikologis yang melibatkan pemahaman terhadap dunia sekitar, pencarian pengetahuan, kemampuan membandingkan, dan berpikir secara kritis. Proses kognitif ini penting karena berkaitan dengan bagaimana anak memperoleh dan memproses informasi yang diterimanya melalui pancaindra.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, bermain menjadi media utama dalam proses belajar anak. Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan berbagai kecakapan hidup. [Nurhayati dan Zarkasih \(2021\)](#) menyatakan bahwa melalui aktivitas bermain, anak dapat mentransformasikan energi potensial mereka menjadi keterampilan yang bermanfaat di masa depan. Strategi, metode, dan media pembelajaran pun terus berkembang, dan salah satu pendekatan yang efektif adalah menggunakan permainan tradisional yang dikemas secara modern. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dan dapat membentuk karakter anak. [Srikandi et al. \(2020\)](#) menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran karena mampu mempertahankan nilai-nilai budaya sekaligus merangsang perkembangan anak.

Dalam pengenalan konsep bilangan kepada anak, metode belajar sambil bermain menjadi sangat efektif. [Zaini \(2019\)](#) menegaskan bahwa kegiatan berhitung yang dikemas dalam bentuk permainan dapat memaksimalkan potensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak. Salah satu permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran adalah Badamprak atau Engklek, yang menuntut partisipasi aktif anak dan melibatkan koordinasi gerak tubuh. Permainan ini dapat merangsang perkembangan motorik dan kognitif anak ([Hasanah, 2015](#)).

Dalam praktiknya, pengenalan angka melalui permainan Badamprak Kreasi menuntut guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru harus mampu melibatkan indera serta kerja otak kiri dan kanan anak secara seimbang. [Azman \(2020\)](#) menyatakan bahwa pengelolaan kelas oleh guru sangat penting untuk menciptakan sistem pembelajaran yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, observasi anak kelompok A di TK Nusantara Banjarmasin, guru membenarkan bahwa perkembangan kognitif mengenal angka 1-10 pada tahun ajaran 2021/2022 kemampuan anak dalam mengenal angka belum berkembang. Hal ini terlihat dari 7 orang anak dimana 5 orang anak (72%) yang memiliki kemampuan kognitif angka 1-10 dalam kegiatan bermain badamprak kreasi belum berkembang (BB), 1 orang anak (14%) yang kemampuan kognitif angka 1-10 dalam kegiatan bermain badamprak kreasi mulai berkembang (MB), 1 orang anak (14%) yang memiliki kemampuan kognitif angka 1-10 dalam kegiatan bermain badamprak kreasi berkembang sesuai harapan (BSH).

Masalah tersebut terjadi karena minimnya media pembelajaran yang dapat memaksa anak melakukan kegiatan yang mengenalkan konsep bilangan, serta membuka kesempatan bermain dan bereksplorasi secara bebas melalui peran guru terutama melalui penggunaan metode dan model yang kurang tepat, dan itu sangat kurang menyenangkan. Guru jarang mengkondisikan pembelajaran melalui bermain dan sering menggunakan LKS untuk memberikan pembelajaran sehingga dalam mengenal angka dari 1 sampai 10 masih rendah.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak di TK Nusantara Banjarmasin, digunakan kombinasi model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization*, dan *Intellectually* (SAVI) dengan model *Direct Instruction*. Model SAVI memanfaatkan media visual dan permainan yang melibatkan aktivitas tubuh, suara, visualisasi, dan intelektual secara terpadu. [Agusta dan Suriansyah \(2020\)](#) menyatakan bahwa model SAVI mendorong anak untuk aktif, kreatif, dan memahami materi melalui pengalaman langsung. Sementara itu, model *Direct Instruction* lebih menekankan pada pembelajaran terstruktur yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan deklaratif dan prosedural dengan jelas ([Agusta & Suriansyah, 2020](#)).

Kombinasi kedua model tersebut, yang disebut SAVIDICTION, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 secara menyenangkan dan bermakna melalui permainan tradisional Badamprak Kreasi, anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat mengasah koordinasi mata dan tangan, kesesuaian, motorik kasar dan halus dan kefokuskan anak dalam kemampuan perkembangan kognitif pada kegiatan mengenal angka 1-10 melalui permainan Badamprak Kreasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan hasil aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kemampuan kognitif mengenal angka dari 1-10 melalui permainan Badamprak Kreasi menggunakan model SAVI dan *Direct Instruction*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. PTK dilaksanakan melalui siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan melibatkan penyusunan rencana tindakan yang memandang ke depan dan menyesuaikan dengan kondisi yang belum diketahui, sehingga peneliti dapat mengatasi masalah yang ada. Tahap pelaksanaan bertujuan untuk menerapkan strategi dan rencana yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mendokumentasikan efek dari tindakan yang dilaksanakan, yang kemudian digunakan sebagai bahan refleksi. Refleksi merupakan upaya untuk menganalisis apa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, yang menjadi dasar untuk perbaikan perencanaan selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A TK Nusantara Banjarmasin, dengan jumlah 7 orang anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Faktor yang diteliti meliputi aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka 1–10 melalui permainan tradisional Badamprak Kreasi menggunakan model SAVI dan *Direct Instruction*, aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan tersebut, serta hasil pengembangan kemampuan kognitif anak.

Data dikumpulkan melalui rubrik penilaian dan lembar observasi untuk mengevaluasi aktivitas guru dan anak, serta hasil perkembangan kemampuan kognitif mengenal angka 1–10. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan skor aktivitas guru yang mencapai 26–32 dengan kriteria "sangat baik", aktivitas anak yang menunjukkan >80% anak tergolong aktif, dan hasil kemampuan kognitif anak yang mencapai rata-rata berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada setiap pertemuan kegiatan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitifnya belajar tentang angka dari 1-10 melalui permainan tradisional Badamprak Kreasi mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru pada pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kecenderungan Aktivitas Guru

Indikator yang Diamati	Skor Pertemuan		
	1	2	3
Skor yang diperoleh	23	26	32
Persentase	71%	81%	100%
Kategori	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru pada 3 kali pertemuan. Pada pertemuan I kegiatan aktivitas guru memperoleh kategori “Baik” dan skor 23. Lalu, pada pertemuan II kegiatan aktivitas guru mengalami kenaikan serta skor 26 kategori “Sangat Baik”. Sedangkan, pada pertemuan III kembali mengalami peningkatan hingga memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan skor 32. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan aktivitas guru mengalami tingkat kenaikan yang pesat. Begitu juga pada aktivitas anak mengalami peningkatan, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kecenderungan Aktivitas Anak

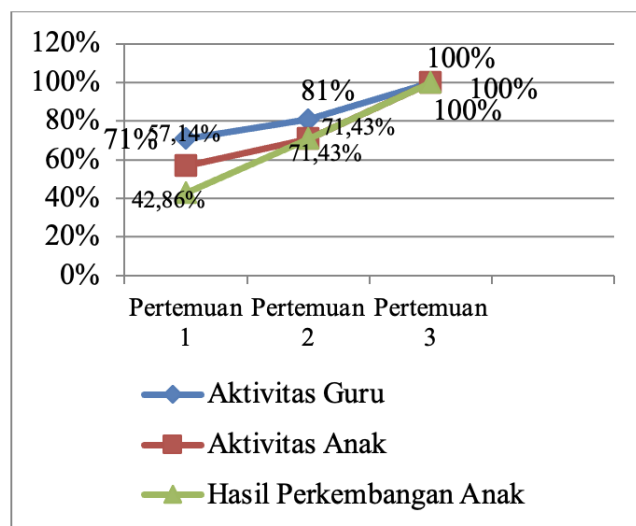
Pertemuan	Skor	Kategori
I	57,14%	Cukup Aktif
II	71,43%	Aktif
III	100%	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa aktivitas anak pada pertemuan I secara klasikal memperoleh skor 57,14% dengan kategori “Cukup Aktif”. Selanjutnya pada pertemuan II mengalami peningkatan hingga mencapai skor 71,43 % dengan kategori “Aktif”. Sedangkan pada pertemuan III juga mengalami peningkatan memperoleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Aktif” maka dari itu kegiatan aktivitas anak dapat dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan. Hasil pengembangan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 melalui permainan Badamprak Kreasi dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Kecenderungan Hasil Kemampuan Kognitif

Hasil Kemampuan	Pertemuan		
	1	2	3
< BSH	28,57%	28,57%	0%
≥ BSH	42,86%	71,43%	100%

Pada setiap pertemuan hasil pengembangan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 melalui permainan tradisional Badamprak Kreasi mengalami tingkat kenaikan dan memperoleh indikator keberhasilan. Kecenderungan dari hasil tiga faktor yang diteliti adalah kegiatan aktivitas guru, kegiatan aktivitas anak dan kegiatan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Hasil Pengembangan Kognitif Anak

Terlihat dari Gambar 1 bahwa ketiga faktor yang diteliti masing-masing mengalami peningkatan, pada awalnya guru dan anak masih belum mampu melakukan kegiatan dengan baik dan anak masih belum terbiasa mengikuti pembelajaran, namun ketika dilakukan dengan

bimbingan dan dilakukan secara berulang maka aktivitas guru dan anak serta hasil pengembangan anak selalu mengalami peningkatan setiap pertemuan.

Peningkatan ini terjadi karena aktivitas guru setiap pertemuannya melakukan refleksi pada setiap kegiatan. Melalui refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru dapat mengkaji ulang atau memperbaiki apa yang telah dilakukan sebelumnya untuk menemukan dan memperbaiki kekurangan agar guru dapat memperbaiki langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran.

Refleksi merupakan salah satu peran penting dalam memperbaiki pembelajaran, karena refleksi dapat membantu guru mengembangkan kesadaran akan pikiran sendiri sebagaimana terlihat dalam cara seseorang memperbaiki atau mengembangkan kegiatan ([Rais & Aryani, 2019](#)). Guru merupakan faktor utama dalam pendidikan. Seorang guru sering dijadikan panutan oleh anak yang menjadi tokoh utama dalam pengembangan diri. Maka dari itu, guru haruslah memiliki perilaku serta kemampuan yang dapat mengembangkan anak secara menyeluruh ([Sopian, 2016](#)). Guru tidak hanya menjadi panutan bagi anak-anak yang mereka ajar, tetapi juga pengelola pembelajaran ([Milana, 2021](#)).

Keberhasilan pembelajaran di PAUD berdasarkan pelaksanaan pendidik dalam organisasi dan pengelolaan pembelajaran, seperti pelaksanaan pembelajaran, pembinaan dan pengadaan tenaga ahli, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, serta pembuatan kebijakan dan koordinasi. Hal ini terlihat dari pemanfaatan lingkungan baik fisik maupun sosial, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk kepentingan belajar dan bermain anak. Pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang modern agar anak tidak mudah bosan saat belajar.

Guru juga harus mempunyai sikap terbuka kepada anak; kepekaan seorang guru terhadap kondisi anak sangat diperlukan agar guru mampu memberikan bimbingan, arahan, serta memberikan dukungan penuh terhadap anak. Guru yang bersifat terbuka ini agar bisa dan siap melakukan perubahan terhadap situasi dan kondisi anak serta kondisi sekitar belajar. Setiap perkembangan yang terjadi perlu dilakukan secara terus-menerus agar tidak terhambat oleh perubahan zaman yang begitu cepat ([Fitriana & Novitawati, 2021](#)).

Peran guru merupakan misi pendidikan yang meliputi pendidikan, pendidikan, dan pelatihan. Peran guru dalam melaksanakan pekerjaan di sekolah harus mampu menjadikan diri sebagai orang tua kedua dan menarik minat siswa sehingga pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi siswanya dalam mengajar ([Sopian, 2016](#)).

Setiap anak memiliki kekhasan masing-masing; tidak ada yang serupa sekalipun mereka kembar. Individu anak terlahir memiliki kelebihan, kekurangan, dan minat yang berbeda-beda. Anak-anak juga memiliki karakteristiknya masing-masing tergantung pada tahapan usianya. Anak usia dini merupakan masa keemasan, di mana stimulasi terhadap semua aspek perkembangan memegang peranan penting dalam perkembangan masa depan.

Dalam menjalankan pembelajaran, terdapat beberapa prinsip perkembangan belajar anak, yaitu: 1) Proses pendidikan yang menyenangkan dan konstruktif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan menarik yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dan memotivasi mereka untuk berpikir kritis serta menemukan hal-hal baru; 2) Pengembangan kecakapan hidup dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan untuk membantu anak secara mandiri dalam mengembangkan disiplin, bersosialisasi, dan memperoleh keterampilan dasar yang membantu mereka bertahan hidup; dan 3) Proses kegiatan belajar pada anak usia dini harus dijalankan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain; pada saat bermain, dengan mudah anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan anak usia dini dalam lingkup perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup ([Hasanah, 2015](#)). Pembelajaran pada anak usia dini berorientasi pada tingkat usia anak yang sesuai dengan pengembangan kurikulum, dalam artian belajar harus menarik, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, dan kegiatan belajar dapat ditantang untuk dilakukan sesuai dengan usia anak.

Bermain dan bereksperimen dengan hal-hal nyata akan memberikan lebih banyak pengalaman belajar bagi anak. Melalui pengalaman konkret, anak memiliki kesempatan untuk menciptakan dan memanipulasi hal-hal serta ide-ide. Pendidik harus berani mendorong diri untuk berekspresi dalam mengembangkan proses belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan aktivitas anak sehingga mereka dapat melakukan proses belajar dan mencapai tujuan. Alat pendidikan yang dapat digunakan dalam mendorong proses pendidikan yaitu diberikan reward ketika anak dapat menyelesaikan suatu tugas dengan lebih baik; maka pendidik memberikan acungan jempol atau bintang kepada anak tersebut.

PAUD ditata sedemikian rupa sehingga menyenangkan, bahagia, dan demokratis, menggunakan prinsip belajar bermain, belajar dan bernyanyi, serta melibatkan anak dalam semua kegiatan belajar. Pembelajaran anak usia dini harus menerapkan esensi bermain ([Zaini, 2019](#)).

Maka dari itu, dalam mengembangkan aktivitas anak dan hasil perkembangan anak, dapat dilakukan melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah bagian dari pencapaian tujuan pendidikan di masa mendatang. Melalui pendidikan anak usia dini, dapat mengubah dan memperbaiki berbagai potensi yang dimiliki anak guna mempersiapkan dan menyesuaikan diri anak pada kondisi sekitar ([Ariyanti, 2016](#)).

Peningkatan aktivitas anak dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor internal yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi ([Nursyaidah, 2014](#)). Intelegensi merupakan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan cepat dan tepat terhadap situasi yang dihadapi, yang sangat berpengaruh dalam proses belajar. Perhatian adalah konsentrasi jiwa yang terfokus pada suatu objek atau sekumpulan objek, yang penting untuk menjamin hasil belajar yang baik. Minat memiliki pengaruh kuat terhadap belajar; jika materi yang dipelajari sesuai dengan minat anak, maka mereka akan lebih serius dalam belajar. Bakat adalah kemampuan individu yang memungkinkan mereka mencapai kesuksesan dalam bidang tertentu. Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang ingin dicapai dan diartikan sebagai rangsangan awal yang mendorong seseorang untuk bertindak menuju tujuan tertentu.

Selain faktor-faktor tersebut, penggunaan model dan metode pembelajaran yang sesuai juga berperan penting dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak. Model pembelajaran SAVI merupakan pendekatan yang mengintegrasikan gerakan fisik, pendengaran, visualisasi, dan intelektual, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga membantu siswa menemukan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing ([Fajar, 2020](#)).

Model *Direct Instruction* juga dapat membantu guru dalam merencanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses siswa, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model ini menekankan pada penyampaian materi secara langsung dan sistematis oleh guru, yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan lebih jelas dan terstruktur ([Agusta & Suriansyah, 2020](#)). Selanjutnya Model *Direct Instruction* dapat membantu guru dalam merencanakan pembelajaran untuk melatih keterampilan proses siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa ([Agusta & Suriansyah, 2020](#)).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SAVI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik, efektif, dan menarik, serta merangsang minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Model ini membantu membangkitkan kreativitas dan psikomotorik siswa dalam belajar, menciptakan lingkungan belajar yang positif, dan memaksimalkan konsentrasi siswa ([Nainggolan, 2021](#)).

Hasil belajar anak merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Perkembangan kognitif anak adalah proses berpikir yang melibatkan kemampuan untuk berpikir secara konsisten, memiliki dasar berpikir, memberikan alasan, mengatasi masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat. Setiap anak

memiliki minat yang berbeda, terutama dalam pembelajaran dan gagasan, yang mempengaruhi proses kognitif mereka (Fitriana & Novitawati, 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan Model SAVI, dan *Direct Instruction* mampu mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 melalui kegiatan permainan Badamprak Kreasi pada anak kelompok A TK Nusantara Banjarmasin sudah mencapai keberhasilan. Semua faktor mengalami kemajuan secara signifikan, aktivitas guru memperoleh kriteria sangat baik, aktivitas anak dengan kriteria sangat aktif dalam kegiatan mengenal angka 1-10 melalui permainan Badamprak Kreasi. Anak mampu mengikuti setiap pelaksanaan pembelajaran hingga menyimpulkan pembelajaran bersama guru, sedangkan perkembangan kemampuan kognitif anak juga juga mencapai indikator keberhasilan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., & Suriansyah, A. (2020). *98 Model pembelajaran bermuatan pemecahan masalah literasi kolaborasi dan learning is fun*. Yogyakarta: Nutamedia.
- Ariyanti, L. (2016). Pendidikan anak usia dini sebagai dasar pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/JPUD.01101>
- Azman, A. (2020). Manajemen kelas anak usia dini dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 35–44. <https://doi.org/10.24815/jpa.v9i1.16589>
- Fadli, M. (2021). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9932–9938. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26166>
- Fajar, D. A. (2020). Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectual) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Diajar*, 2(1), 1–10. <https://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2751>
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan kemampuan aspek kognitif melalui kombinasi model make a match, metode bermain angka dan media papan flanel pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>
- Hasanah, N. (2015). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zqxhc>
- Milana, R. (2021). Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.36431>
- Nainggolan, N. (2021). Penerapan model pembelajaran SAVI dalam meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa kelas V. *Jurnal Metafora*, 1(1), 1–10. <https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/metafora/article/download/7/7>
- Nurhayati, D., & Zarkasih, P. K. (2021). Bermain sebagai media pembentukan kecakapan hidup anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i1.2458>
- Nursyaidah, D. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 34–41. <https://doi.org/10.21009/jpaud.02205>
- Rais, M., & Aryani, R. N. (2019). Refleksi guru sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yx7q5>
- Rohman, F., Suyadi, & Kertamuda, R. (2021). Pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 77–85. <https://doi.org/10.24114/jpaud.v10i2.25290>
- Sari, I. P., Fatmawati, R., & Lestari, S. (2019). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif psikologi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.27899>

- Sari, D. P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Pengenalan lambang bilangan anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 124–133.
- Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Srikandi, A., Mulyadi, D., & Wulandari, L. (2020). Revitalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 211–223. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.32762>
- Walidin, W., Saifullah, M., & Tabrani, M. (2015). Metodologi penelitian kualitatif dan tindakan kelas. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Zaini, A. (2019). Pembelajaran matematika pada anak usia dini melalui metode bermain. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 56–63. <https://doi.org/10.25273/jipm.v8i1.4107>