

## **Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (*Index Card Match*) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits**

**Fatmawati<sup>1</sup>, Nur Hikmah Pohan<sup>2</sup>**  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1,2</sup>, Indonesia,  
Fatwawati5@gmail.com<sup>1</sup>  
Nurhimah.pohan27@gmail.com<sup>2</sup>

---

### **Abstract**

This study aims to determine the effectiveness, index card match card game. Cognitive and emotional development of children aged 5-6 years at TK AL-Harits. Using qualitative methods and data collection techniques using interviews and direct field observations and observations of events that occur in the field. The population is all children as many as 40 people. The data analysis used was phenomenal analysis with interviews and observations for children and teachers. The results showed that the effectiveness, index card match card game Cognitive and emotional development of children aged 5-6 years can form a child's mindset in solving a problem and be more sensitive in making a decision for himself and on his own wishes in the form of examples, practices, and responsibilities. from the teacher. It can be concluded that with this index card game children can make their independence in solving a problem that occurs to themselves and children are more responsible for the decisions that have been made by themselves.

**Keywords:**  
Effectiveness;  
Index card match;  
Cognitive and emotional children.

---

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas, permainan Kartu index card match Perkembangan kognitif dan emosional anak usia 5-6 tahun di TK AL-Harits. Menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan observasi langsung ke lapangan serta pengamatan kejadian yang terjadi dilapangan. Populasi adalah seluruh anak sebanyak 40 orang. Analisis data yang digunakan adalah analisis fenomenologi dengan*

**Kata Kunci:**  
*Efektifitas;  
Kartu index card  
match;  
Perkembangan  
kognitif dan  
emosional anak.*

wawancara dan pengamatan untuk anak dan guru . Hasil penelitian menunjukkan bahwa Efektifitas, permainan Kartu index card matchPerkembangan kognitif dan emosional anak usia5-6 tahun dapat membentuk suatu pola pikir anak dalam memecahkan suatu permasalahan dan lebih peka dalam mengambil suatu keputusan untuk dirinya dan atas keinginannya sendiri berupa contoh, praktek, dan tanggung jawab dari guru. Dapat disimpulkan bahwa dengan permainan kartu index ini anak dapat membuat suatu kemandiriannya dalam memecahkan suatu permasalahan yang terjadi pada dirinya dan anak lebih bertanggung jawab atas keputusan yang telah di ambil oleh nya sendiri.

---

Diterima : 22 November 2020Direvisi: 5 Januari 2021Diterbitkan: 25 Februari 2021

---

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>



© 2021, Fatmawati, Nur Hikmah Pohan

This is an open access article under the [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license

---

## 1. Pendahuluan

Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami suatu perkembangan yang sangat pesat. Kemudian hal ini di tandai dengan terlalu bertambahnya terus dan bertambahnya suatu lembaga PAUD. Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), dan Kelompok Bermain (KB) , Taman Penitipan Anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama yang bervariasi yang banyak muncul suatu permunculan yang meningkatkan kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya (PAUD) (Anita Yus,2018:19).

Aktivitas belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sadirman mengemukakan bahwa "dalam belajar diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak berlangsung dengan baik". Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas sehingga aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar yang baik. Proses pengajaran yang baik adalah dapat mengembangkan seluruh kompetensi siswa yang mungkin dapat berkembang manakala anak terbebas dari rasa takut sehingga perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Penelitian ini sangat cocok dilakukan di Tk Al-Harits dikarena di Tk tersebut sering melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran dan permainan karena ada beberapa anak yang kinestetik di Tk Al-Harits jadi disini peneliti menggunakan kartu index untuk menstimulasi kognitif anak serta emosional anak dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran". Model pembelajaran biasanya dijadikan sebagai parameter untuk melihat sejauh mana siswa dapat menerima materi yang disampaikan guru menjadi

mudah dan menyenangkan dengan model yang diterapkan. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (A.M.,2008:101)

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Januari 2020 pukul 08.30 sampai selesai. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru menganggap bahwa anak-anak kurang dalam percaya diri sehingga kurang dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara tidak terpimpin yang dilakukan oleh peneliti pada PAUD Al- Harits Banguntapan di kelas B1 dengan salah satu guru kelas yang menyatakan suatu hasil belajar sebagian besar siswa pada proses pembelajaran masih kurang maksimal karena masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di PAUD Al- Harits. (Hamzah B. Uno,2007:32)



**Gambar:1**  
**Observasi di Tk Al-harits Banguntapan**

Gambar di atas menjelaskan tatacara dalam proses melakukan suatu permainan. Fenomena yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran di sekolah guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah, dimana proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa meningkat, diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran *problem solving*, *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, *Index Card Match*, dan sebagainya. Selain itu, waktu dan keadaan tempat (kelas) saat dilaksanakannya pembelajaran juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran (Izzaty,200: 83).

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk lebih aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model permainan kartu (*index card match*). Permainan kartu ini adalah "cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran". Materi yang akan diajarkan juga dilakukan dengan model ini, dengan catatan siswa diberi tugas

memberikan suatu pembahasan yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Permainan kartu *card match* memiliki unsure pendidikan yang dapat merangsang dan menstimulus perkembangan anak usia dini, baik perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik, dan moral agama. Walaupun semua jenis permainan itu sifatnya *fun* atau senang-senang, karena memiliki unsur pendidikan bias dijadikan alat untuk merangsang beberapa aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif dan Sosial emosional. Sebut saja permainan kartu termasuk permainan tradisional lompat tali, petak umpet, congklak, engklek dan masih banyak yang lainnya.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1, bahwa kognitif sebagaimana meliputi: berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidaksama, lebih sedikit dan lebih banyak. Sedangkan menurut Izzaty karakteristik anak usia dini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya ialah mereka selalu bertanya, karena terdorong oleh rasa ingintahu yang besar. Pertanyaan selalu ditandai dengan munculnya minat anak akan penalaran dan penggambaran "mengapa seperti itu".

Permainan kartu *card match* dapat mengembangkan kognitif anak, dalam permainan tradisional anak juga dituntut untuk menghitung membedakan konsep lebih banyak dan lebih sedikit. Tak luput juga setiap permainan tradisional juga mengembangkan sosial-emosional. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1, bahwa sosial-emosional sebagaimana meliputi: tau akan haknya, bermain dengan teman sebaya, bertanggung jawab atas prilakunya, mengetahui peraturan main. Sikap Sosial anak dapat dikembangkan dengan menggunakan metode bermain. Karena lewat permainan akan terlibat langsung dalam kegiatan yang ada. Dan bermain merupakan aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak. Kajian para ilmuan sosial dan humaniora mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang bersifat mendidik dan dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Dengan demikian penulis sangat tertarik untuk meneliti Efektivitas Model PermainanKartuIndeks(*Index Card Match*) Terhadap Hasil Belajar Perkembangan Kognitif Dan SosialEmosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al- Harits.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen metode quasi eksperimen adalah eksperimen yang tidak mengontrol suatu aspek yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen

melainkan disesuaikan dengan situasi yang ada. Penelitian dilakukan terhadap dua kelompok yang homogen, Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B1 di AL-Harits. Sedangkan populasi terjangkau pada penelitian ini adalah siswa kelas B2 kelas yang diambil adalah kelas B1, sebagai kelas eksperimen dan kelas B2, sebagai kelas kontrol yang keseluruhan berjumlah 48 orang. (Nurhidayah, Irma:2014)

Karena terbatasnya jumlah populasi, maka keseluruhan populasi terjangkau dijadikan sampel penelitian, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas, yaitu kelas B1 dan kelas B2, masing-masing berjumlah 24 orang. Validitas instrumen, Reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, Teknik Analisis Data, analisis data kuantitatif, uji normalitas, Uji homogenitas dan uji hipotesis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran sains berlangsung dengan menggunakan media kartu index anak-anak mampu memecahkan persoalan yang dia alami dalam proses pembelajaran dan pemahaman yang dijelaskan oleh guru sebelum melakukan proses permainan kartu index dikatakan sangat efektif dan menyenangkan dan memberikan suatu kemandirian untuk anak dalam memecahkan suatu persoalan untuk anak usia dini.

**Table 1.1 Hasil pengamatan kegiatan belajar menggunakan kartu index anak di kelas B Tk Al-Harits Banguntapan Yogyakarta**

Indikator	Hasil Pengamatan			Jumlah
	BSB	MB	BB	
<b>Kehadiran</b>	100 %	-	-	30
<b>Melakukan pencampuran warna pembelajaran sains</b>	50 %	25%	25 %	
<b>Pemahaman anak tentang warna</b>	25 %	25%	50%	

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Belajar merupakan sebuah kata yang tidak asing didengar di lapisan masyarakat. Kegiatan belajar tidak pernah dibatasi oleh waktu, tempat, usia, bahkan status sosial. Mereka bisa kapan saja belajar sesuai dengan keinginan mereka untuk memperoleh ilmu

pengetahuan. Orang yang belajar selalu melibatkan aktivitas raganya. Segala aktivitas yang dilakukan manusia dalam usaha memperbaiki diri atau dengan kata lain aktivitas manusia yang bersifat positif disebut dengan belajar. (Depdiknas: 2006).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, bahwa "belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagian hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. "belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Djamarah mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagian hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut B.F Skinner dalam bukunya, "belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku saat orang belajar maka responnya akan menurun.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau usaha sungguh- sungguh yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, perubahan tingkah laku, serta penyesuaian diri (adaptasi) terhadap lingkungan dan interaksi dengan orang-orang sekitar berdasarkan pengalaman langsung yang dialaminya (Istarani, 2011:240).

Model permainan kartu indeks ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Model ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Menurut teori psikologi daya, bahwa prinsip belajar menekankan perlunya pengembangan- pengembangan dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Namun demikian, materipun dapat diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Model ini berhubungan dengan cara-cara untuk meningkatkan kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana menyenangkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru biasanya memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topic dalam program pembelajaran dapat diselesaikan tepat waktu. Namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat dan dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang (*review*) untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Siswa saling bekerjasama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pernyataan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu

belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Model permainan kartu indeks (*index card match*) dilakukan siswa secara berpasangan dengan teman sekelas. Setiap pasangan terbentuk dari pemberian media kartu yang mana berisikan pertanyaan ataupun jawaban dari pernyataan yang dibuat sehingga model ini cukup menyenangkan media kartu termasuk media yang dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya atau di bagi dalam "media yang diproyeksikan. Media kartu merupakan suatu media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan kartu indeks (*index card match*) yang peneliti maksud adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana menyenangkan lagi aktif di dalam kelas.

Adapun ciri- ciri model permainan kartu index (*index card match*):

- 1). Model ini menggunakan kartu
- 2). Kartu dibagi menjadi dua berisi suatu pernyataan dan satu untuk jawaban
  - a). Model ini dilakukan dengan cara berpasangan
  - b). Setiap pasangan membaca pernyataan dan jawaban dari hasil kegiatan pasangan (Djamarah, 2008:13).

Tujuan model permainan kartu indeks (*index card match*) adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat. Adapun fungsi model ini yaitu:

- 1). Agar anak- anak lebih cermat dalam pembelajaran.
- 2). Anak akan lebih mudah dalam memahami suatu materi
- 3). Tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran (Istarani, 2011: 224).

Adapun langkah-langkah model permainan kartu indeks (*index card match*) dijelaskan pada table dibawah ini:

**Tabel 1.2**  
**Langkah- langkah Model PermainanKartuIndeks (*Index Card Match*)**

Fase	Langkah- Langkah Kegiatan	Kegiatan Guru
Menjelaskan materi ajar	• Menjelaskan materi yang akan diberikan	Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan diberikan
Mempersiapkan alat dan media pembelajaran	• Mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk kertas dalam pembuatan kartu • Buatlah potongan- potongan kertas sebanyak jumlah siswa	Guru menyiapkan potongan- potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama yaitu pada separuh bagian dengan pernyataan tentang pelajaran

	<p>yang ada di dalam kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagilah kertas- kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.</li> <li>• Pada separuh bagian tulis pernyataan tentang materi yang akan dibelajarkan setiap kertas berisi suatu pernyataan</li> <li>• Pada separuh kertas yang ditulis jawaban dari pernyataan- pernyataan yang telah dibuat</li> <li>• Kocokan semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.</li> </ul>	<p>yang telah diajarkan sebelumnya dan pada potongan kertas separuhnya dituliskan jawaban dari pernyataan- pernyataan yang telah di buat. Semua kertas kemudian di kocok sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban</p>
<p>Membimbing siswa dalam kegiatan permainan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah keaktifan yang dilakukan berpasangan separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban</li> <li>• Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka jika menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain</li> </ul>	<p>Guru membagikan setiap siswa satu kertas dengan menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan sebagian siswa lain akan mendapatkan jawaban</p>
<p>Pertanya dan menjawab soal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah semua siswa menentukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan serta menyebut isi yang ada di dalam kertas dengan</li> </ul>	<p>Guru memerintahkan setiap pasangan secara bergantian menguji siswa lainnya membacakan pertanyaan yang dimiliki dengan suara keras dan menantang teman lainnya untuk menginformasikan. Jawaban kepadanya. Kemudian</p>

<p>suara yang keras kepada teman lainnya dan menantang siswa lainnya untuk menginformasikan jawaban kepadanya . selanjutnya soal tersebut dijawab kepadanya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. Bagi pasangan (siswa) lain yang kurang paham tentang penjelasan yang telah disampaikan oleh pasangan yang menyajikan hasil kegiatannya di depan kelas dapat mengajukan pertanyaan di depan kelas dapat mengajukan pernyataan kepada pasangan tersebut dan pasangan tersebut dapat mempertanggungjawabkan hasil kegiatannya.</p>	<p>barulah soal termasuk dijawab oleh pasangannya. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada siswa lainnya agar lebih memahami materi yang telah dipelajari sehingga dapat dibahas dan dipahami bersama. Pasangan (siswa) yang kurang paham tentang penjelasan yang telah disampaikan oleh pasangan yang menyajikan hasil kegiatannya didepan kelas dapat mengajukan pertanyaan kepada pasangan tersebut, dan pasangan tersebut dapat mempertanggungjawabkan hasil kegiatannya.</p>
<p>Melakukan Evaluasi</p>	<p>• Akhiri proses ini dengan membuat klasifikasikan dan kesimpulan Guru mengevaluasi hasil belajar matematika yang telah dipelajari</p>

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan adapun kelebihan dan kekurangan permainan kartu indeks (*index card match*) dijelaskan pada table berikut:

**Tabel 1.3**  
**Kelebihan dan kekurangan model permainan kartu indeks (*Index Card Match*)**

Kelebihan	Kekurangan
<p>1. Pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas 2. Meningkatkan kerjasama antra siswa melalui proses pembelajaran 3. Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa mencari jawaban</p>	<p>1. Potongan-potongan kertas kurang dipersiapkan secara baik. 2. Tulisan dalam kartu adakalanya tidak sesuai dengan bentuk kartu yang ada 3. Kurangnya memadukan materi dengan kebutuhan siswa</p>

---

#### 4. Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar

---

Berbagai kekurangan tersebut dapat diatasi apabila pimpinan kelas atau guru dapat membaca situasi dan menguasai kelas dengan baik untuk mencari solusi. Guru dapat meja dipenengah dan mengatur situasi di dalam kelas dengan baik yaitu dengan cara menguasai materi yang akan diajarkan serta membuat perencanaan proses belajar mengajar dengan baik.

Agar proses pembelajaran dengan model permainan kartu indeks (*index card match*) lebih menarik, dapat dikembangkan beberapa variasi. Adapun variasi- variasi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model permainan kartu (*Index card match*) adalah sebagai berikut:

1. Kembangkan kartu yang memuat kalimat dengan kata yang hilang yang harus dijodohkan dengan kartu yang memuat kata yang hilang (Metode *index card match*, 2012).
2. Kembangkan kartu yang memuat pertanyaan dengan beberapa kemungkinan jawaban. Jodohkanlah semua itu dengan kartu yang memuat bermacam-macam jawaban yang sesuai. Ketika setiap pasangan menyampaikan kuis kelompok, mintalah mereka mendapatkan beberapa jawaban peserta didik.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget dalam Susanto berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

- 1). Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- 2). Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3). Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- 4). Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya
- 5). Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- 6). Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi yang mampu menolong dirinya sendiri (Suharsimi Arikunto, 2002:168).

Penelitian ini tidak terlepas dari adanya teori, sebuah teori digunakan sebagai dasar acuan agar penelitian dapat terarah dengan baik dan tepat. Pada sub bab ini peneliti akan membahas tentang hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak. Permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, karena dalam permainan tradisional ini anak dapat menggunakan bahan yang ada di lingkungan sebagai alat permainan, berpikir strategi permainan, berinisiatif, dan mengenal konsep bilangan, permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah congklak, bola bekel dan petak umpet (Riduwan, 2005: 115).

Teori Mayke Sugianto pada tahun 1995 mengemukakan bahwa alat permainan Tradisional yaitu suatu alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk mengembangkan kognitif anak usia dini maka dari itu menunjukkan dalam pengembangan dan manfaat alat permainan Tradisional ini sangat efektif dalam perkembangan kognitif anak sebagai contoh pemecahan permasalahan yang sedang dihadapi anak terhadap lingkungan sekitarnya dan dapat juga mengembangkan pola pikir anak yang luas.

Sikap adalah pernyataan evaluatif terhadap objek, orang atau peristiwa. Hal ini mencerminkan perasaan seseorang terhadap sesuatu. Sikap juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sikap adalah pernyataan evaluative terhadap objek, orang atau peristiwa. Hal ini mencerminkan perasaan seseorang terhadap sesuatu. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. Sikap terbentuk melalui bermacam-macam cara, antara lain: Melalui pengalaman yang berulang-ulang. Melalui imitasi. Anak harus mempunyai minat dan rasa kagum terhadap model dan mencoba mengingatkannya. Melalui sugesti. Individu membentuk suatu sikap terhadap obyek tanpa suatu alasan dan pemikiran yang jelas tapi seolah pengaruh yang datang dari seseorang. Melalui identifikasi individu meniru orang lain dengan didasari suatu keterikatan emosional (Sudjana, 2005: 239).

Ada beberapa metode yang dipergunakan untuk merubah sikap, antara lain: dengan mengubah komponen kognitif dari sikap yang bersangkutan. Caranya dengan memberi informasi-informasi baru mengenai obyek sikap, sehingga komponen kognitif menjadi luas. Hal ini akhirnya diharapkan akan merangsang komponen afektif dan komponen tingkah lakunya. (Muklis, 2013:84) Dengan cara mengadakan kontak langsung dengan obyek sikap. Cara ini paling sedikit akan merangsang orang-orang yang bersikap anti untuk berpikir lebih jauh tentang obyek sikap yang tidak merasa senang itu. (Susanto, 2011: 65)

Anak yang mampu bersosialisasi dan mengatur emosi akan memiliki sikap sosial yang baik sehingga kompetensi sosialnya juga tinggi. Anak yang kurang mampu bersosialisasi namun mampu mengatur emosi, maka walaupun jaringan sosialnya tidak luas tetapi ia tetap mampu bermain secara konstruktif dan berani bereksplorasi saat bermain sendiri, sedangkan anak yang mampu bersosialisasi namun kurang dapat mengontrol emosi cenderung akan berperilaku agresif dan merusak. Adapun anak-anak yang tidak mampu bersosialisasi dan mengontrol emosi, cenderung lebih pencemas dan kurang berani bereksplorasi. Perkembangan keterampilan Sosial anak juga dipengaruhi oleh kemampuan Sosial kognitifnya yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial. Kemampuan ini antara lain kemampuan mengenali isyarat sosial, menginterpretasi isyarat Sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi konsekuensi dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon (Slameto, 1987: 191).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data yang ditemukan oleh peneliti sertapembahasan bab sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, permainan kartu index card match, aspek kognitif, emosional anak, dan lainnya saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Selain itu, melalui aktivitas permainan *index card match* juga diharapkan anak dapat mengekspresikan gagasan atau ide yang kreatif. Hal ini karena dalam berbagai aktivitas bidang permainan *index card match* termasuk tentang angka, terdapat banyak kesempatan bagian untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Hal ini terlihat ketika anak melakukan permainan ketika proses belajar dilakukan. Dalam hal tersebut, disamping itu anak-anak menikmati kesempatan untuk bermain sesuai dengan yang telah diarahkan oleh guru, dan dilain sisi juga sekaligus mengekspresikan kemampuan kreatifnya dalam melakukan sebuah permainan yang sangat kreatif dalam menciptakan hal baru yang sesuai dengan mereka sukai.

#### Daftar Pustaka

- A.M. Sadirman. (2008), *Interaksi Dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada),
- Akhmad Muklis dan Sadid al muqrim (eds). (2013). *Psikologi Lintas Budaya Prilaku Masyarakat Dalam Konteks Lokalitas* ( Malang : UIN maliki Press,)
- Anita Yus. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Dikutip Tanggal 29.
- Asmadi Sri Haryati, & Yulis Kamila. ( 2013). *Jurnal Peningkatan Pprestasi Belajar Koloid Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran*

Aktif Indreks Card Match Pada SMAN 2 Siak Hulu- Riau. Jurnal Pendidikan VO.2. No.2.

Depdiknas, 2006. Tujuan Pendidikan Matematika, (Online), ([Http://Depdiknas. Blog Uns. Ac. Id/ 2006/ 11/ Tujuan-Pendidikan- Matematika](http://Depdiknas.Blog.Uns.Ac.Id/2006/11/Tujuan-Pendidikan-Matematika)), Diakses 01 Maret 2016

DepkesRI.(2006). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. (Depkes RI).

Mudjiono, Dimyanti. (2006). Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta,)

Erman Suherman. (2003). Evaluasi Pembelajaran Matematika, (Bandung: JICA UPI)

Ghullan Hamdu Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Disekolah Dasar." Jurnal Penelitian Pendidikan Vo.12. No.1, 2011), Di Akses Tanggal 17 Mei 2019

B. Uno, Hamzah. (2007). Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif), (Jakarta :Bumi Aksara)

[Http://M.Republika.Co.Id/Berita/Gaya-Hidup-/Info-Sehat/120506/M3li2i-Permainan-Modern-Berpotensi-Buruk-Bagi-Anak](http://M.Republika.Co.Id/Berita/Gaya-Hidup-/Info-Sehat/120506/M3li2i-Permainan-Modern-Berpotensi-Buruk-Bagi-Anak), Diakses 17 Mei 2019).

Istarani. 58 Model Pembelajaran Inovatif, (Medan Media Persada, 2011),

Izzaty, Eka R..*Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Jakarta. 200)

Metode index card match, 2012 ([http://pinarac.Wordpresss.com/2012/04/06/ metode-index- card- match/](http://pinarac.Wordpresss.com/2012/04/06/metode-index-card-match/)) diakses 01 Mei 2019