

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBAANG BILANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR**

Rosida Br Purba<sup>1</sup>, Juli Yanti Harahap<sup>2</sup>, Novita Friska<sup>3</sup>, Aminda Tri Handayani<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PAUD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan  
[rosidapurba@umnaw.ac.id](mailto:rosidapurba@umnaw.ac.id), [juliyanti@umnaw.ac.id](mailto:juliyanti@umnaw.ac.id), [novita.frizka@umnaw.ac.id](mailto:novita.frizka@umnaw.ac.id),  
[amindatri@umnaw.ac.id](mailto:amindatri@umnaw.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve early childhood's ability to recognize number symbols through picture number card games at TK Methodist El-Shadday Perbaungan. The research used Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 13 children in group A. Data were collected through observation and documentation using observation checklists. The results showed a significant increase in children's ability to recognize number symbols after implementing the picture number card game. The percentage of children reaching the "very good" category increased to 86.86% in the second cycle. Thus, picture number card games effectively enhance number symbol recognition skills in early childhood.*

**Keywords:** *number symbol recognition ability, picture number card games.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini melalui permainan kartu angka bergambar di TK Methodist El-Shadday Perbaungan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, melibatkan 13 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dengan instrumen lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah penerapan permainan kartu angka bergambar. Presentase anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86% pada siklus II. Dengan demikian, media permainan kartu angka bergambar efektif meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

**Kata kunci:** kemampuan mengenal lambang bilangan, permainan kartu angka bergambar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, karena pada masa ini anak mengalami masa keemasan (golden age) dalam pembentukan kemampuan kognitif. Salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Namun, berdasarkan observasi awal di TK Methodist El-Shadday Perbaungan, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1–10, baik dalam menunjuk, menulis, maupun menghubungkannya dengan benda konkret. Kegiatan belajar yang monoton dan minimnya penggunaan media edukatif menyebabkan anak mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan kartu angka bergambar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

## **TEORI**

Permainan kartu angka bergambar merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE)

yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan mengenal konsep lambang bilangan. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana mereka belajar melalui kegiatan konkret dan visual. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan media bergambar dan aktivitas bermain akan lebih efektif membantu anak memahami konsep abstrak seperti bilangan.

Permainan kartu angka bergambar dilakukan dengan menggunakan kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 yang disertai gambar benda berwarna warni sesuai jumlah bilangannya. Kegiatan ini bersifat menyenangkan melibatkan partisipasi aktif anak, dapat dilakukan secara individu atau berkelompok, dan membantu anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda nyata.

Melalui kegiatan bermain sambil belajar ini, anak dapat :

1. Menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benar.

2. Mengenal dan menulis lambang bilangan.
3. Menghubungkan angka dengan jumlah benda konkret.
4. Melatih daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berfikir logis.

Dengan demikian, teori yang mendasari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media permainan kartu angka bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan, karena pembelajaran yang menarik dan interaktif akan memudahkan pemahaman konsep matematika dasar sejak dini

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian adalah 13 anak kelompok A di TK Methodist El-Shadday Perbaungan, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan

observasi dan dokumentasi dengan instrumen lembar observasi (checklist). Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap pra tindakan, tidak ada anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, hasil observasi menunjukkan peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, kemampuan mengenal lambang bilangan anak meningkat secara signifikan dengan 86,86% anak mencapai kategori berkembang sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena media kartu angka bergambar mampu memotivasi anak belajar melalui visualisasi warna dan gambar yang menarik, serta melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori belajar Piaget bahwa anak belajar efektif melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang menyenangkan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di TK Methodist El-Shadday Perbaungan. Media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan yang kreatif dan variatif agar anak lebih antusias dalam belajar konsep matematika dasar. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas subjek dan menambahkan variabel seperti kemampuan berhitung atau pengenalan konsep bilangan yang lebih kompleks.

## DAFTAR PUSAKA

- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Desmita. (2017). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Hartati, S. (2014). Perkembangan Belajar Anak Usia Dini. Jakarta: *Depdiknas*.
- Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: *Universitas Terbuka*.
- Sudaryanti. (2018). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: *UNY Press*.
- Yus, A. (2014). Model Pembelajaran PAUD