

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR DI PAUD SEHAT

Fitri Ramadani^{1)*}, Juli Yanti Harahap²⁾, Novita Friska³⁾, Aminda Tri Handayani⁴⁾

Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, Indonesia

Jl. Garu II No. 93, Medan

Email : fitriramadani@umnaw.ac.id, juliyanti@umnaw.ac.id, novita.frizka@umnaw.ac.id, amindatri@umnaw.ac.id

Abstrak

Pemasalahan yang terjadi pada anak usia dini di PAUD SEHAT yaitu dalam kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah diantaranya ada 3 orang anak yang melakukan kesalahan dalam menunjuk angka 1-10, ada 4 orang anak belum mampu dalam menyebutkan urutan angka 1-10, dan ada 2 orang anak masih melakukan kesalahan saat mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A di PAUD SEHAT yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (chek list). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal angka.. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka setelah pembelajaran melalui permainan kartu angka bergambar. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81- 100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal angka anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini adalah guru mempersiapkan media permainan berupa kartu angka bergambar dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di PAUD SEHAT.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal angka, Permainan Kartu angka Bergambar, PAUD, Observasi

EFFORTS TO IMPROVE NUMBER RECOGNITION SKILLS IN EARLY CHILDHOOD THROUGH ILLUSTRATED NUMBER CARD GAMES AT PAUD SEHAT

Abstract

An issue identified among early childhood students at PAUD SEHAT is a low level of number recognition ability; specifically, three children made errors when identifying numbers 1–10, four children were unable to recite the sequence of numbers 1–10, and two children made mistakes while completing student worksheets. This study employed Classroom Action Research, conducted collaboratively by the researcher and the classroom teacher, and comprised two cycles. The subjects were 13 children (6 boys and 7 girls) in Group A at PAUD SEHAT. Data collection involved observation and documentation, utilizing an observation checklist as the instrument. Data analysis was performed using both descriptive qualitative and quantitative methods. The study's success indicator was defined as 75% of the children demonstrating improvement in number recognition. The results indicated an improvement in number recognition skills following instruction that utilized illustrated number cards. Pre-intervention observations showed that no children met the "developing very well" criterion (scoring 81–100%). Following the intervention in Cycle II, the proportion of children meeting the "developing very well" criterion rose to 86.86%. The steps taken to enhance number recognition skills involved the teacher preparing illustrated number cards as learning aids and demonstrating how to play the game. Thus, it can be concluded that the use of illustrated number card games improves number recognition skills among Group A children at PAUD SEHAT.

Keywords: Number recognition skills, Number card games with images, Early Childhood Education (PAUD), Observation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membangun perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak secara menyeluruh. Salah satu aspek perkembangan

kognitif yang sangat penting pada masa usia dini adalah kemampuan mengenal angka sebagai dasar pembelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan pengenalan simbol bilangan, tetapi juga melibatkan pemahaman hubungan antara lambang angka dengan jumlah benda, kemampuan mengurutkan bilangan, membandingkan kuantitas, serta membangun kemampuan berpikir logis yang akan menjadi bekal anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar matematika yang diberikan sejak usia dini berkontribusi secara signifikan terhadap kesiapan sekolah (*school readiness*) serta perkembangan kemampuan numerasi pada masa selanjutnya.

Meskipun demikian, pembelajaran pengenalan angka di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai tantangan. Pada praktiknya, proses pembelajaran sering kali didominasi oleh metode ceramah, pemberian lembar kerja, maupun aktivitas menghafal angka tanpa melibatkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan mengenal angka berkembang secara kurang optimal. Karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap berpikir konkret menuntut penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, manipulatif, dan berbasis permainan agar konsep abstrak seperti angka dapat dipahami secara lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, sekaligus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Permainan kartu angka bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, permainan edukatif, dan aktivitas motorik dalam proses belajar mengenal angka. Media ini menyajikan simbol bilangan yang dipadukan dengan ilustrasi objek sesuai jumlah tertentu sehingga anak memperoleh pengalaman belajar melalui proses mengamati, mencocokkan, menghitung, mengelompokkan, dan mengurutkan angka secara langsung. Pendekatan berbasis permainan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata serta interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Selain meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, penggunaan kartu angka bergambar juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, kemampuan komunikasi, konsentrasi, serta interaksi sosial anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sejumlah penelitian terdahulu telah melaporkan efektivitas penggunaan media kartu angka maupun kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah penerapan media kartu angka bergambar melalui berbagai model pembelajaran, baik menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pendekatan eksperimen, maupun penelitian pengembangan media. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui bertambahnya jumlah anak yang mampu mengenali simbol angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta memahami konsep bilangan secara lebih baik dibandingkan sebelum intervensi dilakukan.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum tanpa memberikan analisis mendalam mengenai implementasi permainan kartu angka bergambar pada konteks pembelajaran di kelas yang memiliki karakteristik peserta didik berbeda. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengevaluasi efektivitas media tersebut pada lingkungan PAUD dengan kondisi pembelajaran yang beragam, terutama dalam mengidentifikasi perubahan perilaku belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian penelitian juga lebih menitikberatkan pada pengembangan media dibandingkan analisis implementasi pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi pedagogis yang menyenangkan. Kesenjangan penelitian (*research gap*) ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut mengenai efektivitas permainan kartu angka bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada konteks PAUD tertentu dengan memperhatikan proses pembelajaran secara komprehensif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui penerapan permainan kartu angka bergambar di PAUD Sehat. Penelitian difokuskan pada perubahan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mencocokkan angka dengan jumlah objek, mengurutkan angka, serta keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Implementasi permainan dilakukan melalui aktivitas belajar yang interaktif sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret sesuai karakteristik perkembangan kognitif usia dini.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai efektivitas permainan kartu angka bergambar sebagai strategi pembelajaran berbasis *play-based learning* dalam meningkatkan kemampuan numerasi awal anak usia dini. Selain memberikan implikasi teoritis terhadap pengembangan pembelajaran matematika pada PAUD, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan media

permainan edukatif sebagai alternatif pembelajaran numerasi pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks lembaga PAUD di Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus kedua, maka penelitian dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga target yang ditetapkan terpenuhi.

Pendekatan PTK digunakan karena penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk mengetahui efektivitas media permainan kartu angka bergambar, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan secara sistematis di dalam kelas. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan perbaikan proses pembelajaran sekaligus peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Sehat pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026/2027. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B yang berusia antara 5–6 tahun, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pemilihan kelompok B didasarkan pada pertimbangan bahwa pada rentang usia tersebut anak mulai memasuki tahap perkembangan numerasi awal sehingga pengenalan konsep bilangan menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran, sedangkan peneliti bertindak sebagai perancang tindakan, pengamat, pengumpul data, sekaligus evaluator terhadap seluruh proses penelitian.

Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu angka bergambar, yaitu seperangkat kartu edukatif yang memuat lambang bilangan (1–10) yang dipadukan dengan ilustrasi gambar benda sesuai jumlah bilangan yang ditampilkan. Setiap kartu dirancang menggunakan warna-warna cerah, gambar yang menarik, ukuran huruf yang mudah dibaca, serta ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan visual anak usia dini. Selama proses pembelajaran, kartu digunakan dalam berbagai aktivitas bermain edukatif, antara lain:

1. mengenalkan lambang bilangan;
2. mencocokkan angka dengan jumlah gambar;
3. mengurutkan bilangan;
4. mencari pasangan kartu;
5. permainan kelompok;
6. kuis mengenal angka.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen sebagai berikut.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi:

- perhatian anak terhadap pembelajaran;
- partisipasi dalam permainan;
- kemampuan mengenali angka;
- kemampuan menghitung gambar;
- kemampuan mencocokkan angka;
- kemampuan mengurutkan bilangan.

b. Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

Penilaian dilakukan menggunakan indikator perkembangan numerasi awal berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Indikator penilaian meliputi:

- mengenali lambang bilangan 1–10;
- menyebutkan urutan angka;
- mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda;
- mengurutkan angka dari kecil ke besar;
- mengelompokkan benda berdasarkan jumlah.

Setiap indikator diberikan skor menggunakan skala perkembangan:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Skor	Kategori
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi dua indikator berikut :

1. Indikator proses, yaitu minimal 85% anak berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka bergambar.
2. Indikator hasil, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada kemampuan mengenal angka.

Apabila kedua indikator tersebut belum tercapai, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

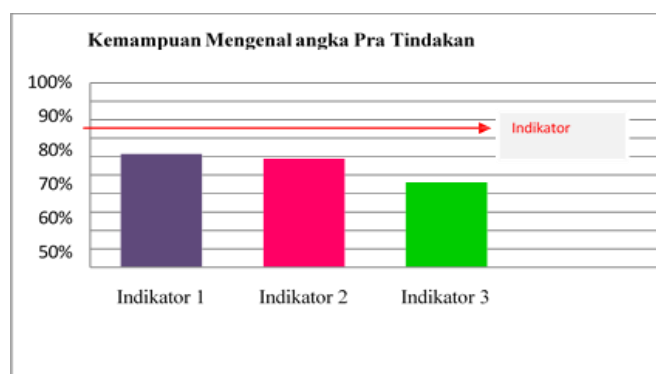
3. PEMBAHASAN dan HASIL

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap Pra Tindakan adalah observasi. Adapun indikator yang dinilai pada tahap Pra Tindakan ialah dapat menulis angka 1-10, dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya, dan dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10. Rekapitulasi hasil dari tahap Pra Tindakan tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal angka pada Tahap Pra Tindakan

No.	Indikator Kemampuan Mengenal angka	Persentase
1.	Anak dapat menulis angka 1-10.	61,53%
2.	Anak dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya.	58,97%
3.	Anak dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10.	46,15%
Rata-rata		55,55%
Indikator Keberhasilan		75,00%

Tabel 2 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi kemampuan mengenal angka Pra Tindakan pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal angka pada Tahap Pra Tindakan

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 1 di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan pada tahap Pra Tindakan adalah sebagai berikut:

1. Pada indikator pertama yaitu dapat menulis angka 1-10, persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 61,53%. Hal tersebut karena masih terdapat beberapa anak yang bingung saat menuliskan angka 1-10 dengan urut dan terbalik dalam menulis beberapa angka seperti 5, 3, 6, 7, dan 9. Karena anak terbiasa menulis angka 1-10 sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA atau buku tulis bukan berdasarkan urutan.
2. Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya. Persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 58,97%. Hal tersebut dikarenakan saat kegiatan menunjuk angka dengan angkanya dilakukan secara bersama-sama. Guru biasanya menuliskan angka 1-20 di papan tulis. Kemudian guru menunjuk angka dan anak menyebutkan angka tersebut secara bersama-sama. Hal itu membuat anak yang kurang paham tentang konsep menyebutkan urutan angka 1-20 menjadi bingung. Karena mereka menyebutkan urutan angka hanya mengikuti teman yang sudah paham tentang konsep tersebut.
3. Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10. Terdapat 46,15% anak yang mendapat kriteria baik. Hal tersebut karena anak masih melakukan kesalahan saat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya di atas lima. Sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah delapan, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 9 bukan angka 8.

Dari berbagai uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa saat Pra Tindakan dalam kegiatan mengenal angka pada anak usia dini di PAUD Sehat rata-rata persentase yang mendapat kriteria baik dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan data di atas, maka peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal angka. Hal tersebut supaya kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka dapat meningkat. Dengan kegiatan permainan kartu angka bergambar diharapkan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

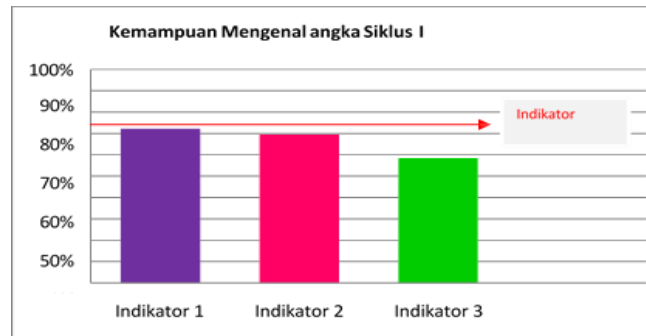
Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Berikut data hasil pelaksanaan penelitian siklus 1 kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan pada Siklus I dapat disajikan dalam bentuk tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Data Kemampuan Mengenal angka melalui Kegiatan permainan kartu angka bergambar pada Siklus I

No.	Indikator Kemampuan Mengenal angka	Persentase
1.	Anak dapat menulis angka 1-10.	72,22%
2.	Anak dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya.	69,44 %
3.	Anak dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10.	58, 33%
Rata-rata		66,66%
Indikator Keberhasilan		72,22%

Tabel 3 di atas menunjukkan hasil kemampuan mengenal angka Siklus I pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal angka pada Siklus I

Berdasarkan tabel 3 dan grafik 2 di atas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator pertama yaitu dapat menulis angka 1-10, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 72,22%.
2. Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 69,44%. Hal tersebut dikarenakan pada saat kegiatan ini masih terdapat beberapa anak yang berbicara dengan temannya, kurang memperhatikan teman yang sedang maju menunjuk angka 1-10 dengan urut, masih ada anak yang mengganggu teman di dekatnya dan hanya dua anak yang maju kedepan. Sehingga anak yang lain menjadi kurang fokus dan kurang memperhatikan.
3. Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10, persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 58,33%. Hal tersebut dikarenakan masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda (permen dan stik es krim) sesuai pada kartu angka. Pada saat pembelajaran mengenal angka anak jarang menggunakan benda konkret dan biasanya menggunakan LKA atau buku tulis.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti dan guru kelas harus mengadakan evaluasi pada penelitian tindakan Siklus I tersebut. Hasilnya antara lain : Peran guru dan peneliti dalam membangkitkan semangat anak masih kurang, Hasil pengamatan pada Siklus I perlu adanya perubahan yang lebih baik. Kegiatan yang dilakukan oleh dua orang anak maju ke kelas secara bergantian, di siklus berikutnya sebaiknya dilakukan secara bersama-sama. Sehingga semua anak dapat fokus dan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada Siklus I masih kurang. Hal tersebut perlu ditingkatkan lagi pada Siklus II. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan apabila dilihat dari persentase Pra Tindakan dan pelaksanaan Siklus I mengalami peningkatan. Tetapi, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan peneliti. Oleh sebab itu, perlu dilanjutkan dan dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

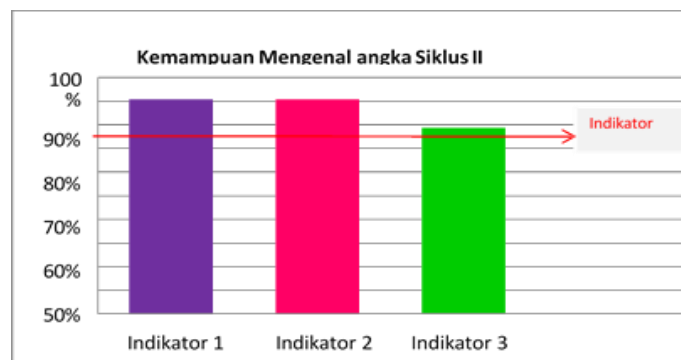
Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Berikut data kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan pada penelitian tindakan Siklus II dapat disajikan dalam bentuk tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 4. Data Kemampuan Mengenal angka melalui Kegiatan permainan kartu angka bergambar pada Siklus II

No.	Indikator Kemampuan Mengenal angka	Persentase
1.	Anak dapat menulis angka 1-10.	90,90 %
2.	Anak dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya.	90,90 %
3.	Anak dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10.	78,78%
Rata-rata		86,86%
Indikator Keberhasilan		75,00%

Tabel 4. di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi Siklus II kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan. Untuk lebih memperjelas akan ditampilkan dalam grafik berikut ini :

**Gambar 3.** Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Angka pada Siklus II

Berdasarkan tabel 4 dan grafik 3 di atas dapat dijelaskan bahwa:

- Hasil dari pelaksanaan tindakan Siklus II dengan indikator 1 yaitu dapat menulis angka 1-10, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 90,90%. Anak sudah mulai paham dan terbiasa untuk menuliskan angka 1-10. Karena dengan kegiatan permainan kartu angka bergambar, anak selalu diminta untuk mengurutkan angka 1-10 yang terdapat pada kartu angka. Apabila ada anak yang masih bingung, guru dan peneliti membimbing serta memotivasinya. Sehingga, pada penelitian Siklus II hampir semua anak sudah mampu untuk menulis angka 1-10.
- Hasil dari pelaksanaan Siklus II dengan indikator 2 yaitu dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 90,90%. Anak semakin antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut. Hampir semua anak sudah dapat mengurutkan kartu angka 1-10 dan menunjuk angka 1-10 dengan angkanya dengan urutan. Hanya ada beberapa anak saja yang masih belum urut dalam menunjuk angka dengan angkanya.
- Hasil dari pelaksanaan Siklus II dengan indikator 3 yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 81,81%. Dalam penelitian tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda (kancing baju) sesuai dengan angka pada kartu angka. Tetapi, sebagian besar anak sudah mampu untuk menghubungkan angka 1-10 dengan benda (kancing baju) sampai 10 dengan urutan. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, anak menjadi lebih bersemangat, dan berkompetisi. Hal itu dikarenakan kegiatan dilakukan secara bersama-sama dan tidak hanya fokus pada dua anak yang maju ke kelas.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada penelitian tindakan Siklus II dapat dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan apabila dilihat dari persentase Pra Tindakan, pelaksanaan tindakan Siklus I, dan pelaksanaan tindakan Siklus II mengalami peningkatan serta sudah mencapai ketuntasan

indikator keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti. Persentase yang dicapai sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu 75%.

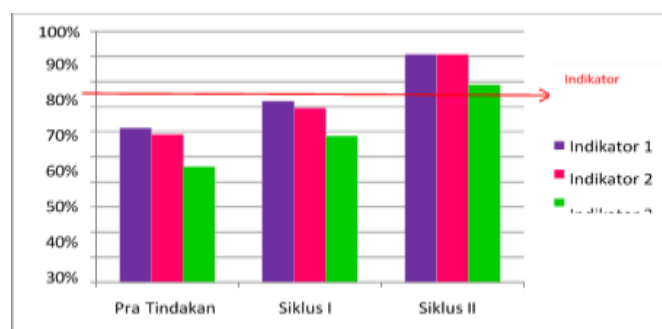
Presentase Hasil Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Adapun perbandingannya adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal angka pada Tahap Pra Tindakan, Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus II

No	Indikator	Persentase (%) Pra Tindakan	Persentase (%) Siklus I	Persentase (%) Siklus II
1.	Anak dapat menulis angka 1-10	61,53%	72,22%	90,90%
2.	Anak dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya	58,97%	69,44%	90,90%
3.	Anak dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10	46,15%	58,33%	78,78%
Rata-rata		55,55%	66,66%	86,86%
Indikator Keberhasilan		75,00%		

Tabel 5 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi perbandingan persentase peningkatan kemampuan mengenal angka anak tahap Pra Tindakan, Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus II pada anak usia dini di PAUD Sehat . Untuk lebih memperjelas tabel 5 di atas akan ditampilkan dalam grafik berikut :



Gambar 4. Grafik Presentase Hasil Kemampuan Mengenal angka Anak melalui Kegiatan Permainan Kartu angka Bergambar pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 5 dan grafik 4 di atas dapat diketahui adanya peningkatan dari data yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Indikator pertama yaitu dapat menulis angka 1-10, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 61,53%, pada Siklus I sebesar 72,22%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 10,69% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 18,68% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 58,97%, pada Siklus I sebesar 69,44%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik

terjadi peningkatan 10,47% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 21,46% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10, persentase anak yang memperoleh kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 46,15%, pada Siklus I sebesar 58,33%, dan pada Siklus II sebesar 78,78%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 12,18% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 20,45% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II pada indikator pertama dan kedua yaitu dapat menulis angka 1-10 dan dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya diklasifikasikan sangat baik. Sebab hampir semua anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan tersebut. Sementara pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda- benda sampai 10 dengan urut diklasifikasikan baik.

Berdasarkan data pada grafik di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan dari tahap Pra Tindakan ke Siklus I sampai dengan Siklus II. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan mengenal angka ini dipengaruhi oleh pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar. Sebab, dengan permainan kartu angka bergambar pembelajaran mengenal angka menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut : Pada Siklus II pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar sudah melibatkan semua anak. Sehingga, anak menjadi lebih bersemangat, lebih antusias, dan muncul kompetisi diantara mereka, Suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga, hampir semua anak menjadi lebih fokus ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti dan guru menghentikan tindakan pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat Perbaungan. Hal itu disebabkan sudah mencapai indikator yang telah direncanakan oleh peneliti.

Analisis Data

Dapat diketahui bahwa adanya peningkatan dari data yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Dengan indikator pertama yaitu dapat menulis angka 1-10, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 61,53%, pada Siklus I sebesar 72,22%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 10,69% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 18,68% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 58,97%, pada Siklus I sebesar 69,44%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 10,47% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 21,46% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda-benda sampai 10, persentase anak yang memperoleh kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 46,15%, pada Siklus I sebesar 58,33%, dan pada Siklus II sebesar 78,78%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 12,18% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 20,45% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II pada indikator pertama dan kedua yaitu dapat menulis angka 1-10 dan dapat menunjuk angka 1-10 dengan angkanya diklasifikasikan sangat baik. Sebab hampir semua anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan tersebut. Sementara pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan angka dengan benda- benda sampai 10 dengan urut diklasifikasikan baik.

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan dari tahap Pra Tindakan ke Siklus I sampai dengan Siklus II. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan mengenal angka ini dipengaruhi oleh pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar. Sebab, dengan permainan kartu angka bergambar pembelajaran mengenal angka menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut : Pada Siklus II pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar sudah melibatkan semua anak. Sehingga, anak menjadi lebih bersemangat, lebih antusias, dan muncul kompetisi diantara mereka, Suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga, hampir semua anak menjadi lebih fokus ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tersebut, maka terdapat peningkatan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini di PAUD Sehat dengan hasil yang telah dicapai oleh anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di PAUD Sehat, dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau mendapatkan persentase 55,55%. Setelah adanya tindakan Siklus II persentase kemampuan mengenal angka anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan permainan kartu angka bergambar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak adalah guru mempersiapkan alat permainan edukatif berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Anak diminta untuk bermain mengurutkan kartu angka terlebih dahulu. Guru meminta anak untuk menulis angka 1-10. Selanjutnya guru meminta anak untuk menunjuk angka 1-10 dengan angkanya pada kartu angka. Kegiatan menghubungkan angka dengan benda-benda 1-10 dilakukan dengan cara menghubungkan sejumlah benda-benda (kancing baju, batu kecil, daun kering, dan lain-lain) sesuai dengan lambang angka pada kartu angka. Pemberian reward stick juga dapat memberikan motivasi bagi anak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran mengenal angka melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar.

Setiap artikel ditutup dengan kesimpulan yang merangkum jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Kesimpulan bukan berisi perulangan dari pembahasan dan hasil, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Semua rujukan-rujukan yang diacu di dalam teks artikel harus didaftarkan di bagian Daftar Pustaka. Daftar Pustaka harus berisi pustaka-pustaka acuan yang berasal dari sumber primer (jurnal ilmiah dan berjumlah minimum 80% dari keseluruhan daftar pustaka) diterbitkan 10 (sepuluh) tahun terakhir. Setiap artikel paling tidak berisi 10 (sepuluh) daftar pustaka acuan. Penulisan sistem rujukan di dalam teks artikel dan penulisan daftar pustaka sebaiknya menggunakan program aplikasi manajemen referensi misalnya: Mendeley, EndNote, atau Zotero, atau lainnya. Daftar referensi yang menjadi rujukan ditulis pada akhir artikel dan diurutkan berdasarkan abjad dari nama belakang pengarang utama (Penulis-1). Minimum 80% daftar pustaka adalah sumber primer (jurnal), gunakan sumber pustaka acuan primer yang relevan dan terkini dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Akbar Sa'dun. (2016). PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Anita Yus. (2014). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Cucu Eliyawati. (2014). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dali S. Naga. (2015). Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya. Jakarta: PT Gramedia
- Departemen Pendidikan Nasional. (2017). Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Desmita. (2017). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. (2019). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sari, I.P., Syahra, Y., & Simanjuntak, P. (2025). The Impact of Using Artificial Intelligence in the Process of Islamic and Muhammadiyah Education. AR-RASYID: Jurnal Pendidikan Agama Islam 5 (1), 12-20
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2014). Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2016). Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- M. Ramli. (2014). Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

- Ngalim Purwanto. (2018). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nining Sriningsih. (2018). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Papalia, Diane E, dkk. (2019). Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Hasibuan, A.R., Sari, S.P., & Sari, I.P. (2025). Enhancing Mastery of Basic Football Dribbling Skills among Upper Primary School Students through Augmented Reality-Based Interactive Learning Media. EDUCATION JOURNAL OF INDONESIA 6 (1)
- Riduawan. (2017). Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Basri, M., Zulherry, A. (2025). Analysis of the Impact of Gambling and Online Loans in the Perspective of Informatics, Islam, and Kemuhammadiyah. AR-RASYID: Jurnal Pendidikan Agama Islam 5 (1), 65-73
- Sanjaya. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slamet Suyanto. (2014). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sofia Hartati. (2014). Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sari, I.P., Syafrayani, P.R., & Andini, S.M. (2024). Implementation of Ball Object Recognition Using Augmented Reality for Elementary School Level. Jurnal Pendidikan, Kesehatan dan Olahraga 2 (2), 30-35
- Sudaryanti. (2018). Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2018). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2014). Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hatta, T.A., Sari, I.P., & Syafrayani, P.R. (2024). Language Melody, Islamic Harmony: The Role of Indonesian Language Teachers in Creating Inspiring Islamic Schools. EDUCATION JOURNAL OF INDONESIA 5 (1)
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2022). Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2022). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2014). Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.