

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK NEGERI PEMBINA SAYUR MATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

**Sinta Adelia Hasibuan
NIM. 2120600016**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANG SIDIMPUAN
2025**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK NEGERI PEMBINA SAYUR MATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

Sinta Adelia Hasibuan

NIM. 2120600016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU
ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK NEGERI
PEMBINA SAYUR MATINGGI KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

Oleh

**SINTA ADELIA HASIBUAN
NIM. 2120600016**

PEMBIMBING I


Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 198012242006042001

PEMBIMBING II


Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 199301052020122010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Skripsi
An. Sinta Adelia Hasibuan

Padangsidempuan, Oktober 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Sinta Adelia Hasibuan yang berjudul, **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di Tk Negeri Pembina Sayaaur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

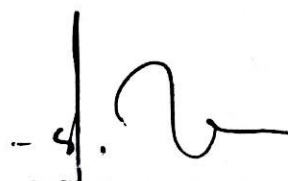
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 198012242006042001

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 199301052020122010

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sinta Adelia Hasibuan

NIM : 2120600016

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.** Dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Desember 2025
Sinta Adelia Hasibuan,
NIM. 2120600016



SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinta Adelia Hasibuan
NIM : 2120600016
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Desember 2025
Saya yang menyatakan,



Sinta Adelia Hasibuan
NIM.2120600016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Sinta Adelia Hasibuan
NIM : 2120600016
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 199301052020122010

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.pd
NIP. 197912052008012012

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 199301052020122010

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.
NIP. 198808092019032006

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 199310202020122011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 16 Desember 2025
Pukul : 09:00 WIB s/d 11:00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus/80 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,60
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui
Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di Tk Negeri Pembina Sayaur
Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Nama : Sinta Adelia Hasibuan

NIM : 2120600016

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidimpuan, Oktober 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Sinta Adelia Hasibuan
NIM : 2120600016
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan di TK Pembina Negeri Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak masih kesulitan menyebut dan mengenali lambang bilangan, serta belum mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda secara tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum sepenuhnya menstimulasi pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka yang dirancang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok A di TK Pembina Negeri Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi kemampuan mengenali lambang bilangan anak. Indikator yang diamati meliputi kemampuan menyebut lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta menulis atau menyusun lambang bilangan secara sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan. Pada tahap pra-tindakan, rata-rata kemampuan anak hanya mencapai 61,11% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diterapkan tindakan pada siklus I, kemampuan anak meningkat menjadi 74,12% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian pada siklus II, kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata 87,27%, yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenali lambang bilangan. Melalui kegiatan ini, anak-anak tampak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar mengenal angka. Selain itu, kegiatan bermain kartu angka juga melatih konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta koordinasi mata dan tangan anak. Guru berperan penting dalam memberikan stimulus, bimbingan, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak dapat belajar tanpa tekanan.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan, Bermain Kartu Angka, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Name : Sinta Adelia Hasibuan
Student ID : 2120600016
Title : *Efforts to Improve the Ability to Recognize Number Symbols Through Number Card Games in Group A Children at TK Negeri Pembina Sayur Matinggi, South Tapanuli Regency*

This study was motivated by the low ability of children to recognize number symbols at TK Negeri Pembina Sayur Matinggi, South Tapanuli Regency. Based on the results of the initial observation, most children still had difficulty naming and recognizing number symbols, as well as matching numbers with the corresponding quantities of objects correctly. This condition indicates that the previous learning methods had not fully stimulated the children's understanding of numerical concepts. Therefore, this study aims to improve the ability to recognize number symbols through number card games designed to be engaging, enjoyable, and suited to the characteristics of early childhood learners. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 children in Group A at TK Negeri Pembina Sayur Matinggi, South Tapanuli Regency. Data collection techniques included observation and documentation using an observation sheet instrument to assess the children's ability to recognize number symbols. The observed indicators included the ability to name number symbols, match number symbols with corresponding quantities, and write or arrange number symbols in simple forms. The results showed that the number card game activity effectively improved children's ability to recognize number symbols. At the pre-action stage, the average ability of the children reached only 61.11%, which fell into the Developing (MB) category. After the implementation of the first cycle, the children's ability increased to 74.12%, categorized as Developing as Expected (BSH). In the second cycle, the ability further improved significantly, reaching an average of 87.27%, categorized as Very Well Developed (BSB). This improvement indicates that the number card game had a positive impact on children's cognitive development, particularly in recognizing number symbols. Through this activity, children appeared more active, enthusiastic, and motivated to learn about numbers. In addition, the number card game also helped develop concentration, logical thinking skills, and hand-eye coordination. The teacher played an important role in providing stimulation, guidance, and creating a joyful learning atmosphere so that children could learn without pressure.

Keywords: *Ability to Recognize Number Symbols, Number Card Games, Early Childhood*

المخلص

الاسم: سينتا أدليا حسيبوان

رقم القيد: ٢١٢٠٦٠٠٠١٦

العنوان: جهود تحسين قدرة التعرف على رموز الأعداد من خلال لعبة بطاقات الأرقام لدى أطفال المجموعة (أ) في روضة الدولة النموذجية سايور ماتينغي – محافظة تابانولي الجنوبية

تستند هذه الدراسة إلى تدني قدرة الأطفال على التعرف على رموز الأعداد في روضة الدولة النموذجية سايور ماتينغي – محافظة تابانولي الجنوبية. وبناءً على نتائج الملاحظة الأولية، تبين أن معظم الأطفال لا يزالون يواجهون صعوبة في نطق رموز الأعداد والتعرف عليها، وكذلك في مطابقة الأرقام مع عدد الأشياء بشكل صحيح. وتُظهر هذه الحالة أن أساليب التعليم السابقة لم تُحفز بشكل كافٍ فهم الأطفال لمفهوم العدد. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحسين قدرة التعرف على رموز الأعداد من خلال لعبة بطاقات الأرقام المصممة بطريقة مشوقة وممتعة ومناسبة لخصائص مرحلة الطفولة المبكرة استخدمت في هذه الدراسة منهجية البحث الإجمالي الصفي، وقد نُفذت في دورتين (سيركلين). تضمنت كل دورة أربع مراحل: التخطيط، تنفيذ الإجراء، الملاحظة، والتقويم (الانعكاس). بلغ عدد عينة البحث ٢٠ طفلاً من أطفال المجموعة (أ) في روضة الدولة النموذجية سايور ماتينغي. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق، باستخدام استمارة ملاحظة لتقييم قدرة الأطفال على التعرف على رموز الأعداد. وشملت المؤشرات المرصودة: قدرة الأطفال على نطق رموز الأعداد، ومطابقة رموز الأعداد مع عدد الأشياء المناسب، وكتابة أو ترتيب رموز الأعداد بشكل بسيط أظهرت نتائج البحث أن نشاط لعبة بطاقات الأرقام ساهم بشكل فعال في تحسين قدرة الأطفال على التعرف على رموز الأعداد. ففي مرحلة ما قبل الإجراء، بلغ متوسط قدرة الأطفال ٦١,١١٪، وهو ما وبعد تنفيذ الدورة الأولى، ارتفعت القدرة إلى ٧٤,١٢٪، ضمن فئة ينمو حسب (MB) يقع ضمن فئة قيد النمو ثم شهدت الدورة الثانية تحسناً ملحوظاً، حيث بلغ المتوسط ٨٧,٢٧٪، ضمن فئة نام بشكل ممتاز (BSH) التوقعات ويظهر هذا التحسن أن نشاط لعبة بطاقات الأرقام كان له تأثير إيجابي على النمو المعرفي للأطفال، وخاصة (BSB) في مجال التعرف على رموز الأعداد كما بدا الأطفال أثناء النشاط أكثر حيوية وحماساً ودافعية في تعلم الأرقام. بالإضافة إلى ذلك، ساعدت اللعبة على تنمية التركيز، والتفكير المنطقي، والتنسيق بين العين واليد. وقد أدى المعلم دوراً مهماً في تقديم المحفزات والإرشاد وتهيئة جو تعليمي مبهج يمكن الأطفال من التعلم دون ضغط نفسي أشقشحتلا

الكلمات المفتاحية: قدرة التعرف على رموز الأعداد، لعبة بطاقات الأرقام، الطفولة المبكر

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi mahapenyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”**, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Selama penulisan skripsi ini, penelitian menemukan banyak rintangan dan kesulitan karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun, berkat bimbingan dan arahan Dosen Pembimbing serta bantuan dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti mengucapkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A Pembimbing I, ibu Sakinah Siregar, M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan,

dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Prof Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta bapak Prof Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr, Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Ibu Dr. Leyla Hilda, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik sekaligus Penasehat Akademik Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan Keuangan Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd, dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd.
4. Ibu Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pengawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

5. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di Tk Negeri Pembina terkhusus kepada ibu Marlina, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
7. Teristimewa Kepada Ayahhanda tercinta Nirjon Hasibuan dan Ibunda tercinta Sahroyani Siregar, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa yang tiada henti. Terima kasih atas segala kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang telah diberikan selama ini, baik secara moril maupun materiil. Setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa doa dan restu kalian. Semoga segala kebaikan dan cinta tulus yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Dan tak lupa juga kepada saudara penulis yaitu Efril Apidah Hasibuan.
8. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 dan yang paling terkhusus kepada sahabat- sahabatku Mirnawati, Saima Putri, dan Lisda Pebriani yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 16 Desember 2025
Penulis

Sinta Adelia Hasibuan
NIM. 2120600016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK.....i

KATA PENGANTAR.....iv

DAFTAR ISI viii

BAB 1 PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Identifikasi Masalah.....8

C. Batasan Masalah 9

D. Batasan Istilah 9

E. Rumusan Masalah.....11

F. Tujuan Penelitian.....11

G. Manfaat Penelitian 11

H. Indikator Tindakan.....12

BAB II KAJIAN TEORI 13

A. Lambang Bilangan.....13

1. Pengertian Lambang Bilangan.....13

2. Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak 15

3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 16

B. Kartu Angka 19

1. Langkah-langkah Pembuatan Kartu Angka.....22

2. Cara Menggunakan Media Kartu Angka.....24

3. Tujuan dan Manfaat Kartu Angka.....25

4. Kelebihan dan Kelemahan Kartu Angka 26

5. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget 27

C. Penelitian Terdahulu 29

D. Kerangka Berpikir 31

BAB III METODELOGI PENELITIAN.....32

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....32

B. Jenis dan Metode Penelitian 32

C. Latar dan Subjek Penelitian.....	35
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	42
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
1. Kondisi Awal	42
a. Pra Siklus	42
b. Deskripsi Data dan Pra Penelitian.....	45
2. Siklus I	47
3. Siklus II.....	65
C. Pembahasan Penelitian	81
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pikir.....	31
Tabel 3.1 Agenda/ Perencanaan Penyusunan Skripsi	32
Tabel 3.2 Interpretasi Skor	41
Tabel 4.1 Hasil observasi awal/Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran	45
Tabel 4.2 Daftar Nama-nama Anak	45
Tabel 4.3 Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 1	56
Tabel 4.4 Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 2	64
Tabel 4.5 Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 1.....	72
Tabel 4.6 Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 1I	79
Tabel 4.7 Rekap Hasil Siklus I dan II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan AnakKegiatan Bermain Kartu Angka.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Desain PTK Kurt Lewin	34
Gambar 4.3 Aktivitas anak mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 3 RPPH

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam mengembangkan potensi individu, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh bekal untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan, meningkatkan kualitas diri, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal¹. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.²

Masa emas (golden age) adalah masa terbaik untuk perkembangan fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan agama. Mereka juga lebih mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Selain itu, berbagai aspek perkembangan berkembang pesat, sehingga anak membutuhkan stimulus yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya.

¹Siregar, S., & Dalimunthe, D. S. (2022). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25-44.

²Tiara Dwi Rahma and Choiriyah Widyasari, "Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (April 30, 2023): 2293–2300, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>.

Pada usia lima hingga enam tahun, setengah dari kecerdasan seseorang telah tercapai, dan pada usia delapan tahun, 80% kecerdasan telah tercapai. Ini adalah masa yang sangat penting bagi orang tua untuk membuat keinginan mereka tumbuh sesuai dengan tahapan perkembangan anak mereka secara optimal. Banyak orang tua yang menitipkan anaknya ke lembaga prasekolah untuk membantu meningkatkan pendidikan melalui berbagai kegiatan yang mendorong pertumbuhan anak. Saat ini adalah waktu yang tepat bagi seorang anak untuk berkembang menjadi manusia seutuhnya. Anak-anak diberi kebebasan untuk belajar dan berkomunikasi dengan cara yang mereka inginkan, sehingga perkembangan mereka dapat berjalan dengan cepat dan efektif.³

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulasi pada usia dini adalah kecerdasan kognitif. Perhatian anak-anak terhadap lingkungan mereka adalah awal perkembangan kognitif mereka. Dalam perkembangan selanjutnya, anak-anak akan mencari apa yang diinginkan secara mandiri, mulai mengendalikan lingkungan mereka, dan senang mencoba hal-hal baru. Mereka bahkan dapat menggeneralisasikan keadaan dari satu keadaan ke situasi lain. Piaget mengatakan bahwa anak tumbuh dalam empat tahapan kognitif: sensorimotor (0-2 tahun), praoperasi (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas).⁴

³Siti Munial Mukaromah and Erlina Listyanti Widuri, "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Kartu Angka," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan* 1, no. 1 (2021): 1345–51.

⁴Basri Hasan, *Landasan Pendidikan*, (Bandung :CV Pustaka Setia.2013.), hlm13.

Pertumbuhan dan perkembangan anak optimal apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks. rangsangan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang di ajarkan.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep- konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Pembelajaran berhitung di TK bisa dilaksanakan melalui aneka tindakan, salahsatunya adalah bermain. Bermain mampu menumbuhkan kemampuan berpikir dan berhitung anak dengan cara meneruskan rangsangan yang baik pada anak melalui alat bermain anak yang menarik.⁵ bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak di definisikan untuk menyatakan suatu bilangan yang di sebut angka ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata- kata yang tidak bermakna dan pembelajaran.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengetahui lambang penting untuk

⁵Tiara Dewi Rahma dan Choiriyah Widyasari, "Analisis Kemampuan Mengetahui Lambang Bilangan Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Kantong Buah Pintar, Jurnal pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7 no.2 (2023).

dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi.⁶

Anak mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia taman kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berfikir anak. tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenal konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan, juga melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 februari-13 februaridi TK Negeri Pembina Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan pada anak kelompok A kenyataan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. pada saat guru meminta anak untuk

⁶ Alfiah Wulandari, Andi Wahed, and TK Mekar Sari, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 dengan Media Kartu Angka Kelompok A TK Mekar Sari," *Profesi Kependidikan* 4, no. 2 (2023): 45–56.

menunjuk lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada LKA, masih ada beberapa anak yang melakukan kesalahan dalam kegiatan itu



Misalnya, saat menyebut “lima” tetapi tangan anak menunjuk dipapan tulis pada lambang bilangan 4 atau 6. Anak masih melakukan kesalahan saat mengerjakan LKA dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya diatas 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. Hal ini disebabkan masih terbatas dan kurang dalam penggunaan media.

Kegiatan belajar mengajar di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu

angka. Ketika menggunakan buku tulis anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang bosan. Sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka/lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Sebaiknya dalam mengenalkan konsep lambang bilangan kepada anak TK kelompok A (usia 5-6 tahun) melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Permasalahan diatas perlu mendapatkan pemecahannya, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang konkret dan menarik, sehingga dapat memudahkan proses belajar mengajar dikelompok A. Dalam hal ini kegiatan bermain kartu angka dapat menjadi pilihan yang efektif. Kartu Angka adalah kartu bergambar persegi panjang ini terbuat dari kertas yang agak tebal, dan di dalamnya terdapat gambar yang sesuai dengan jumlah angka yang tertera. Diharapkan bahwa penggunaan kartu angka bergambar akan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami lambang angka.

Penelitian yang dilakukan oleh Tuti Maulidah dan kawan-kawan berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak TK Al Maftuh”⁷. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan kartu angka sebagai alat pembelajaran di taman kanak-kanak (TK)d dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan angka.

⁷Tuti Maulidah and Fitrah Mulyanti, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak TK Al Maftuh,” *Publikasi Pendidikan* 13, no. 1 (February 28, 2023): 48, <https://doi.org/10.26858/publikan.v13i1.23235>.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sidrah Tunnur⁸ dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Kelompok A di PAUD IK Nurul Quran Aceh Besar”, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dan dapat dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kegiatan bermain adalah aspek fundamental dan esensial dalam pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini. Lebih dari sekadar hiburan, bermain merupakan cara alami bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitarnya, memahami konsep-konsep baru, dan mengembangkan berbagai keterampilan penting. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya belajar tentang lingkungan fisik dan sosial, tetapi juga mengasah kemampuan kognitif, emosional, dan motorik mereka. Salah satu contoh bermain yang efektif adalah bermain kartu angka yang dilengkapi angka dan gambar dalam kartunya, sehingga menarik minat anak-anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Penggunaan kartu angka adalah kartu yang saling melengkapi yang berisi gambar dan angka yang digunakan untuk mengenalkan konsep lambang bilangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi anak, tetapi juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi yang penting untuk perkembangan

⁸Sidrah Tunnur, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Kelompok A di PAUD TK Nurul Quran Aceh Besar,” *Jurnal Citra Pendidikan* 4, no. 2 (April 30, 2024): 1721–28, <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3424>.

mereka secara keseluruhan. Kartu angka juga efektif dalam mengembangkan kemampuan anak untuk belajar mengenali lambang bilangan dari angka 1-10

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan penulis ingin melakukan suatu penelitian untuk mengidentifikasi kegiatan bermain yang menyenangkan dan inovatif untuk mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah kemampuan mengenal bilangan sebagai berikut:

1. Anak masih sering keliru dalam menyebutkan maupun menunjuk lambang bilangan 1–10, serta kesulitan menghubungkannya dengan jumlah benda yang sesuai.
2. Perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan belum optimal karena anak cenderung hanya menghafal tanpa memahami makna angka sebagai simbol jumlah.
3. Pembelajaran masih monoton dengan LKA, papan tulis, dan buku tulis, sehingga anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi.
4. Media pembelajaran yang menarik, seperti kartu angka bergambar, jarang digunakan sehingga kegiatan belajar kurang interaktif.

5. Motivasi dan antusiasme anak rendah dalam mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan- permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar, di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan sebagai berikut:⁹

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Diartikan sebagai kemampuan anak untuk mengidentifikasi menyebutkan dan menghubungkan simbol atau angka 1 sampai 10 dengan konsep kuantitas atau jumlah benda yang sesuai. Kemampuan ini menjadi dasar bagi pengembangan pemahaman matematika anak di jenjang berikutnya

2. Bermain Kartu Angka

Merupakan metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan kartu yang memuat angka dan gambar sesuai jumlahnya kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif seperti mencocokkan angka dengan gambar, Menyusun urutan angka, atau menebak angka berdasarkan jumlah benda

⁹Raudhatul Jannah, "PERANAN MEDIA KARTU ANGKA DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN" (UIN Alauddin Makassar, 2021).

3. Kartu Angka

Adalah media pembelajaran berbentuk kartu persegi Panjang yang dibuat dari bahan seperti karton atau kertas tebal yang berisi angka 1-10 dan dilengkapi gambar yang sesuai dengan angka tersebut. kartu angka bertujuan untuk membantu anak mengenal konsep lambang bilangan melalui pendekatan visual dan manipulatif

Contohnya : Dalam permainan kartu angka konsep yang dikembangkan konsep matematika permulaan yaitu mengenal bilangan disini anak-anak akan belajar nama bilangan dan lambang bilangan permainan ini untuk menstimulus anak 5-6 tahun berikut adalah media dan alat yang digunakan untuk membuat kartu angka :

Media	Alat
1. Karton/Kardus 2. Kertas manila/kertas karton 3. Sedotan	1. Cutter 2. Gunting 3. Penggaris 4. Spidol 5. Pensil warna 6. Lem Tembak

Berikut langkah-langkah pembuatan kartu angka langkah 1 sampai 4 yaitu membuat pola pada karton dan kertas manila yang telah disediakan pada langkah ke 5 yaitu menempelkan kertas manila pada karton yang telah di potong langkah ke 6 yaitu menuliskan angka sesuai kita inginkan langkah yang terakhir yaitu beri hiasan pada kartu angka seperti gambar dan warna-warna yang dapat membuat tampilan kartu menjadi lebih menarik.

4. Anak Kelompok A

Mengacu pada anak usia 5-6 tahun yang berada di tingkat awal pendidikan taman kanak-kanak (TK) pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional di mana mereka mulai mampu memahami simbol dan konsep dasar matematika seperti bilangan

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah peneliti ini adalah: Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok Adi TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan di atas, sebagai berikut adalah: Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak, anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang di

- b. lakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui kartu angka
- c. Bagi guru, hasil peneliti ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Manfaat yang lain yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan bermain kartu angka untuk mengenalkan lambang bilangan.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan pada penelitian ini adalah upaya Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan, bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan¹¹. Bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan suatu sendiri tidak dapat

¹⁰Dhear A, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. 3 (2020): 170–79.

¹¹Kurinci, D. I., Siregar, S., & Nabila, N. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 20-25.

dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.¹²

Menurut definisi di atas, pasti ada lambang atau lambang digunakan untuk mewakili suatu bilangan, yang disebut lambang bilangan atau bilangan. Sudaryanti menyatakan bahwa dilambangkan dengan lambang bilangan angka dengan angka mewakili dua konsep yang berbeda. angka merujuk pada nilai, namun angka tidak mewakili nilai. angka hanyalah angka yang dituliskan anak perlu membedakan antara simbol numerik dan operasi numerik karena simbol numerik mempengaruhi nilai angka.¹³

Bilangan yang mewakili merupakan lambang atau lambang yang disebut bilangan. Menurut, angka dan simbol angka yang sangat berbeda. suatu bilangan suatu besaran tetapi suatu bilangan. merupakan representasi dari bilangan tersebut. menurut merserve orang menulis angka hanya sebagai angka, tetapi orang menulis angka sesuai dengan simbol yang melambangkan angka tersebut. dan sebagai batas manusia, setiap dua simbol yang memiliki bilangan yang sama adalah sama dengan setiap lainnya artinya angka itu muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau disimbolkan, dan itu adalah simbol.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan bahwa

¹²Erna Yanti, Intan Kemala Sari, and Fitriah Hayati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021): 1–17.

¹³Eka Putri Saptari Wulan, Dortya Siahaan, "Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 49–53, <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.805>.

untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

2. Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak

Pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:¹⁴

- a. Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan bilangan mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, sampai sepuluh sesuai kemampuan anak. menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, telinga. lima jari menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda- benda lain.
- b. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokkan, dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali). Sementara itu, menurut slamet langkah pengenalan angka pada anak yaitu:
- c. Anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa. Simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris, misalnya, ketika guruguru memberi anak uang

¹⁴Nur Alim Amri, Ilmia Amalia, and Marup Marup, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Angka Bergambar," *Jurnal Panrita* 3, no. 1 (December 31, 2022): 19–25, <https://doi.org/10.35906/panrita.v3i1.198>.

logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berpikir simbolis lebih jauh yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

- d. Mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol /lambang. misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2 dan seterusnya. guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. dalam pandangan munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan

pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.¹⁵

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di taman kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. materi tersebut terdapat dalam kurikulum standar kompetensi taman kanak-kanak dan raudhatul athfal. Materi yang diberikan diantaranya, membilang banyak benda 1 sampai 10 , membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 , membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan pada benda-benda), membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10 .

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Membilang
- b. Menyebut urutan bilangan dari 1-10 ,
- c. Membilang mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai
- d. Membuat urutan bilangan 1- dengan benda-benda

¹⁵ Azriyani Mutalib, Ma'rup, and Fadhilah Latief, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur: Improving the Ability to Recognize Number Symbols Through Audio Visual Learning Media for Children Aged 4-5 Years at Herlina Tikatukang State Kindergarten, Adonara District, East Flores Regency," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 2 (July 31, 2023): 252–60, <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2351>.

- e. Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 20 (anak tidak disuruh menulis)
- f. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.dari

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10 , membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda hingga 10 menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak diatas, dapat dilihat bahwa anak usia taman kanak-kanak mampu mengenal konsep matematika. anak sudah berada pada tahap mengenallambang bilangan. lambang bilangan yang dapat diajarkan pada anak adalah 1-10. Anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai mengerti bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut. maka dapat disimpulkan ruang lingkup mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun dalam penenelitian ini adalah anak mampu menyebut urutan bilangan 1-10 menunjuk lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda.

B. Kartu Angka

Alat peraga kartu merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu guru menyampaikan materi secara visual dan menarik. Kartu-kartu ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep, seperti angka, huruf, warna, atau bahkan karakter tokoh, dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak. Keunggulan alat peraga kartu adalah kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret. Anak-anak, terutama yang lebih muda, cenderung memiliki ingatan yang lebih kuat terhadap sesuatu yang dapat mereka lihat, sentuh, dan rasakan. Visualisasi yang jelas melalui alat peraga membantu mereka menghubungkan materi yang diajarkan dengan gambar atau angka pada kartu tersebut.¹⁶

Selain itu, alat peraga kartu juga mampu meningkatkan fokus anak selama pembelajaran. Dengan bentuknya yang sederhana dan menarik, alat ini mampu merangsang perhatian visual anak, membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Misalnya, saat menjelaskan usia atau karakter seorang tokoh, guru dapat menggunakan kartu angka atau gambar untuk memperjelas deskripsi, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingatnya.¹⁷ Secara keseluruhan, alat peraga kartu adalah solusi kreatif yang memadukan elemen visual dengan pembelajaran, menjadikan alat bantu yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya untuk anak-anak usia dini.

¹⁶Salmon Amiran, "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>.

¹⁷Andriana, M., Harahap, K. S., & Siregar, S. (2024, December). Digital Media in Mathematics Learning. In *INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATIONAL THEORIES, PRACTICES, AND RESEARCH* (Vol. 2, pp. 129-138).

Kartu angka adalah alat peran edukatif yang digunakan untuk mengenalkan konsep angka atau bilangan kepada anak-anak, khususnya pada usia dini. Kartu ini biasanya berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, atau kotak, terbuat dari karton, kertas, atau papan, dan berisi simbol angka yang sering dilengkapi dengan gambar untuk mendukung pemahaman anak. Sebagai alat permainan manipulatif, kartu angka dirancang agar anak dapat memanipulasi dan berinteraksi langsung dengan simbol angka. Hal ini membantu mereka memahami konsep bilangan secara lebih konkret melalui berbagai aktivitas permainan, seperti kereta angka, bola bertiup, atau tebakkan suara. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mendalam.¹⁸

kartu angka bukan hanya sekedar media pengajaran, tetapi juga alat untuk menyampaikan ide dan konsep secara tertulis. Misalnya, Soeharto menganggap kartu sebagai media untuk mengomunikasikan ide, sementara Sudaryanti memandang angka sebagai notasi tertulis bilangan. Nurani menekankan bahwa kartu angka berfungsi sebagai alat bantu yang dirancang sesuai tema pembelajaran, membantu anak memahami konsep angka melalui pendekatan visual dan manipulatif. Kartu angka tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media kreatif yang dapat dimodifikasi menjadi berbagai permainan edukatif.

Dengan kartu angka, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan bagi anak-anak, mempermudah mereka mengingat dan memahami

¹⁸Hasni, "Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda," *Jurnal Edukasi Dan Sains* 1, no. 1 (2019): 99–117.

konsep angka dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan di atas, kartu angka adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi lambang angka atau bilangan, sering kali dilengkapi dengan gambar yang sesuai jumlah untuk mempermudah pemahaman. Kartu ini dirancang agar menarik perhatian siswa dan mendukung proses pengenalan angka serta konsep bilangan secara menyenangkan. Kartu angka dapat dibuat dari bahan seperti karton, kertas, atau papan tulis (triplek), dengan ukuran yang bervariasi, salah satunya berukuran 10×5 cm.¹⁹

Biasanya, kartu ini memuat angka 1-10 yang disertai dengan gambar berwarna-warni, sesuai dengan jumlah benda yang dilambangkan oleh angka tersebut. Media ini juga memungkinkan anak untuk belajar memanipulasi angka melalui berbagai aktivitas kreatif, seperti menyusun angka atau menyusun kalimat sederhana. Menurut para ahli, angka adalah simbol atau lambang yang merepresentasikan bilangan, dan anak memerlukan latihan untuk memahami makna di balik simbol tersebut. Dengan menggunakan kartu angka, anak dapat belajar memahami simbol angka dengan jumlah benda yang nyata, memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep dasar matematika.²⁰

Kesimpulannya, kartu angka merupakan alat edukatif yang efektif dan fleksibel untuk memperkenalkan lambang bilangan, mengembangkan kemampuan berhitung, dan memperkuat pemahaman anak terhadap angka

¹⁹Baiq Fitriana and Tk Pgri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Pgri10 Sukadana," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 12, no. 2 (2019): 197–208.

²⁰Sani Antika Rahmasari, Peduk Rintayati, and Siti Wahyuningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Anak Kelompok A Di Tk Angkasa Lanud Adi Soemarmo," *Kumara Cendekia* 7, no. 3 (December 4, 2019): 314, <https://doi.org/10.20961/kc.v7i3.37612>.

melalui pendekatan visual dan interaktif. Kartu angka merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak.

²¹Dengan adanya kartu angka, anak lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan karena kartu ini memberikan kesan visual yang kuat. Alat peraga ini dirancang dengan tulisan dan gambar yang jelas, sehingga memudahkan anak mengenali angka.

Bagi anak usia dini, penggunaan alat peraga sangat penting. Media pembelajaran seperti kartu angka memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung, baik dengan menyentuh, melihat, merasakan, maupun mendengar. Pendekatan ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga anak dapat memahami konsep bilangan dengan lebih baik.

1. Langkah -Langkah Pembuatan Kartu Angka

Media yang digunakan untuk pembelajaran hendaknya dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jika tidak, pembuatan media harus dilakukan sesuai dengan langkah pembuatan media terkait. Langkah-langkah membuat media kartu angka adalah sebagai berikut²² :

- a. Potong kertas sesuai ukuran kartu yang pas di tangan Anda, atau seukuran tangan siswa.

²¹Erna Yanti and Intan Kemala Sari, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021).

²²Agung Prihatmojo, "Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tanjung Aman," *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (January 6, 2020): 89–100, <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i1.409>.

- b. Lipat kertas ukuran 8×5 atau F4, menjadi 16 lembar SM tuliskan lambang angka 1 sampai 10 pada setiap kartu dan tandai kartu bernomor 6 dan 9 Siswa biasanya menghafal perkalian bilangan mudah dengan memberikan kartu tambahan yang berisi bilangan “sulit” (tidak termasuk bilangan 1,2,5,dan 10)
- c. Jika memungkinkan, laminasi kedua sisinya dengan selotip bening. 54 Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, tata cara produksinya adalah sebagai berikut:

Untuk membuat media kartu angka, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan secara berurutan. Menjadi

- a. Potong kertas karton atau kertas berwarna menjadi 10 lembar dengan ukuran 5×5 cm.
- b. Tuliskan angka atau lambang angka dari 1 hingga 10 menggunakan spidol, cat air, atau crayon.
- c. Beri garis tepi pada setiap kertas yang sudah dipotong menggunakan spidol.
- d. Potong amplas kayu atau plastik perekat menjadi 10 lembar dengan ukuran 1,5×1,5 cm, lalu tempelkan di bagian belakang masing-masing kartu angka.

Dari tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media kartu angka memerlukan beberapa langkah yang terorganisir untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan siap digunakan.

2. Cara Menggunakan Media Kartu Angka

Media kartu angka dapat dimanfaatkan oleh guru dalam beberapa kali pertemuan hingga mereka menguasai penggunaannya. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan media tersebut. menurut pujiati, berikut adalah cara menggunakan media kartu angka:

- a. Anak diminta menunjukkan simbol bilangan pada kartu angka dan menghubungkannya dengan benda-benda yang berkumpul sama, seperti daun, biji, atau kulit kerang.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang-ulang nama bilangan, misalnya dari 1 hingga 5, secara berulang-ulang.
- c. Anak diminta menyebutkan angka dan mencocokkannya dengan simbol bilangan dari 1 sampai 5. Setelah anak cukup lancar menyebutkan bilangan, guru memberikan kartu simbol bilangan 1-5 kepada setiap anak, kemudian menjelaskan agar mereka menempelkan simbol bilangan tersebut pada jumlah benda yang sesuai.

Cara menggunakan media kartu angka adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2-4 orang. Setiap kelompok serta ikut dalam setiap putaran permainan.
- b. Setiap putaran berlangsung sekitar 10 menit.
- c. Guru menampilkan salah satu kartu yang berisi jawaban atau hasil dari sebuah pertanyaan atau operasi perkalian.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media kartu angka di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media ini, perlu mengikuti

tahapan atau prosedur yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran ini cukup sederhana, namun harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan untuk memastikan keefektifannya.²³

Perkembangan anak dapat didukung melalui kegiatan berikut: Guru meminta anak untuk menunjukkan simbol bilangan pada kartu. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang angka beserta nama bilangannya. Setelah itu, anak diminta menyebutkan angka beserta nama bilangan tersebut.

3. Tujuan Dan Manfaat Media Kartu Angka

Pemberian stimulasi dengan media ini akan memberikan dampak yang positif selama sifatnya tidak memaksa, disesuaikan dengan tahapan. Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan berusaha terampil dalam mempelajari suatu materi yang dipelajari.²⁴

Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Media kartu angka memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak. Beberapa manfaat kartu angka antara lain:

- a. Guru dengan mudah dan cepat menunjukkan berbagai macam contoh bilangan angka.

²³Kiki Aryanita, Muhamad Ali, and Desni Yuniarni, "Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di TK," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 11 (2015): 1–10.

²⁴Mutmainnah et al., "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2022): 2528–7427.

- b. Anak akan cepat belajar memahami materi terkait dengan yang diajarkan.
- c. Penyampaian materi pembelajaran dapat optimal
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- e. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan.
- f. Anak lebih mudah memahami konsep bilangan
- g. Meningkatkan daya pikir anak

Berdasarkan tujuan dan manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu angka mempermudah guru dalam mengajar dan mempercepat melengkapi berbagai konsep bilangan secara efektif. Beragam contoh bilangan dapat ditunjukkan, sehingga anak lebih cepat memahami materi yang telah dipelajari. Penyampaian materi menjadi lebih optimal, pembelajaran terasa lebih menarik bagi anak, dan interaksi dalam pembelajaran semakin meningkat. Kualitas belajar anak pun semakin baik, anak lebih mudah memahami konsep simbol bilangan, serta kemampuan berpikir anak berkembang semakin pesat.

4. Kelebihan Dan Kelemahan Kartu Angka

Media kartu angka memiliki kelebihan yang mencakup hal-hal berikut:

- a. Sifatnya konkrit: gambar atau foto lebih nyata menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- b. Gambar mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman.
- d. Harganya terjangkau, mudah ditemukan dan dapat digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus

- e. Meningkatkan daya Tarik bagi anak
- f. Membantu anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan
- g. Memperjelas bagian-bagian penting dari material
- h. Menggunakan gambar secara spesifik untuk mendukung penjelasan inti pembelajaran dengan memilih gambar yang sesuai

Berdasarkan kelebihan media kartu angka di atas, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki keunggulan dalam memperjelas materi yang disampaikan kepada peserta didik. Media ini bersifat konkret, mampu menjelaskan pembelajaran dengan lebih jelas, menarik minat anak untuk belajar, dan menggunakan gambar yang dirancang spesifik untuk mendukung tujuan pembelajaran

5. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu sensorimotor (0–2 tahun), praoperasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Anak usia kelompok A di taman kanak-kanak (4–5 tahun) berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek, meskipun masih bersifat egosentris dan berpikir intuitif²⁵. Hal ini berarti, anak dapat mulai memahami lambang bilangan sebagai simbol dari jumlah benda, namun pemahaman tersebut masih membutuhkan media konkret dan aktivitas yang menarik agar lebih mudah dipahami.

²⁵Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika awal, khususnya pengenalan lambang bilangan, teori Piaget menekankan pentingnya pengalaman langsung melalui aktivitas bermain. Anak tidak cukup hanya diperkenalkan angka secara verbal atau tertulis, tetapi juga perlu melihat, menyentuh, dan memanipulasi benda yang mewakili jumlah tertentu. Menurut Piaget, proses belajar anak akan lebih efektif jika dimulai dari hal-hal yang konkret menuju abstrak, karena kemampuan berpikir logis mereka masih terbatas pada situasi nyata²⁶. Dengan demikian, media seperti kartu angka menjadi relevan karena mampu menghadirkan simbol bilangan beserta representasi jumlah dalam bentuk gambar yang konkret.

Selain itu, teori Piaget juga menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dapat distimulasi melalui interaksi dengan lingkungan dan aktivitas yang bermakna. Bermain kartu angka termasuk dalam bentuk kegiatan bermain edukatif yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan konsep lambang bilangan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget bahwa anak adalah pembelajar aktif yang membangun pengetahuannya sendiri (constructivism). Oleh karena itu, penerapan bermain kartu angka diharapkan mampu membantu anak kelompok A di TK memahami hubungan antara angka dan jumlah benda secara lebih mendalam dan menyenangkan.

²⁶Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11-20.

C. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang di teliti sebagai berikut:

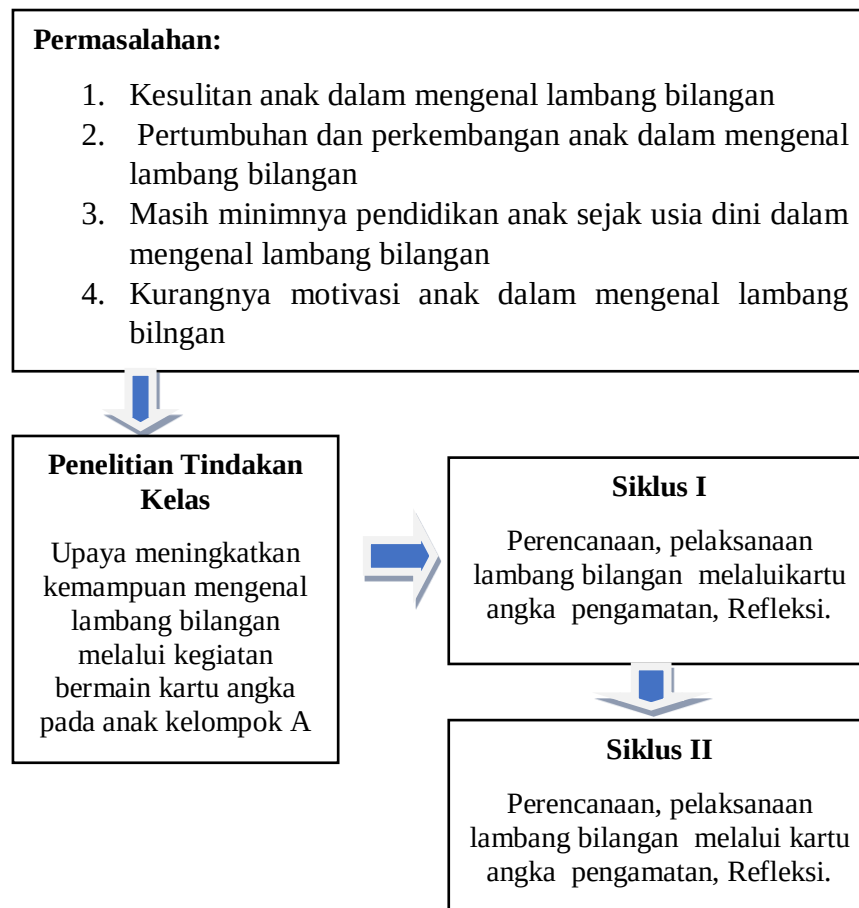
1. Penelitian yang dilakukan oleh Yusianti, melakukan penelitian skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengeanal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok A Di TK Karya Rini Yogyakarta. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan media kartu angka dan meneliti lambang bilangan pada anak. perbedaan utamanya terletak pada kemampuan mengenal angka, penelitian Yusianti mengenal angka 1-10 sedangkan penelitian ini mengenal kemampuan lambang bilangan angka 1-10. Penelitian ini sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan angka menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Raudilah dan kawan-kawan, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Paud Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir.” Penelitian ini juga sama-sama menggunakan media kartu angka perbedaan utamanya terletak pada aspek yang diukur. Penelitian Raudilah dan kawan-kawan lebih menekankan mengenal konsep bilangan sementara penelitian ini meneliti kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Penelitian Raudilah dan kawan-kawan menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk melihat pengaruh penggunaan media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal

konsep bilangan sedangkan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Dwi Rahma dan kawan-kawan melakukan penelitian jurnal dengan judul “Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kantong Buah Pintar”. Perbedaan mendasar pada media yang digunakan. Penelitian Tiara Dwi Rahma dan kawan-kawan menggunakan media kantong buah pintar. Sementara penelitian ini menggunakan media kartu angka yang menekankan pada manipulasi fisik dan representasi visual kartu bilangan namun penelitian ini sama-sama eksplorasi efektivitas pendekatan dalam menstimulasi pemahaman lambang bilangan
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasni melakukan penelitian jurnal dengan judul “Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda”. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kartu angka memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan kemampuan lambang bilangan anak usia dini. Perbedaan signifikan terdapat pada fokus penelitian ini secara khusus mengukur kognitif anak dalam mengenal benda-benda sementara penelitian ini meneliti kemampuan lambang bilangan 1-10
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sulfiati melakukan penelitian jurnal dengan judul “Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak”. Penelitian Sri Sulfiati

hanya mengukur kemampuan berhitung pada anak sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan lambang bilangan 1-10.

D. Kerangka Berpikir



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Tk Negeri Pembina. Peneliti memilih lokasi penelitian ini, karena Peneliti melihat masih banyak anak di TK Pembina yang belum bisa menghitung 1-10 secara maksimal diantaranya, anak masih mengalami kesulitan menghitung dan mengenal angkanya dan anak malu-malu tidak percaya diri dalam membilangkan angka tersebut. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 01 September- 03 Oktober 2025.

Table 3.1
Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi

No	Kegiatan	Tahun 2024-2025															
		Bulan															
		O K T	N O V	D E S	J A N	F E B	M A R	A P R	M E I	J U N	J U L	A G S	S E P	O K T	N O V	D E S	J A N
1	Pengesahan Judul	√															
2	Penyusunan Proposal		√	√	√	√	√	√	√	√							
3	Seminar Proposal										√						
4	Revisi Proposal											√					
5	Penelitian Lapangan												√	√			
6	Penyusunan Skripsi													√			
7	Seminar Hasil																
8	Revisi Hasil Penelitian																
8	Sidang Munaqosyah																

B. Jenis Dan Metode Penelitian

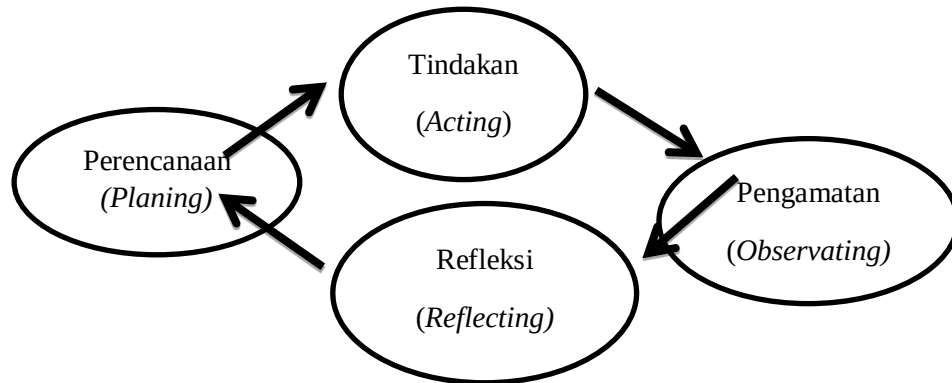
Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai

penilaian terhadap tindakan nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru / pengajar –penelitiitu sendiri yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengangal di sekolah.

Secara umum penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai penelitian yang mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh si peneliti yang dilakukan untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan, dan memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung di dunia nyata.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan pendidik khususnya guru kelas Tk Pembina Sayurimatinggi. Peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan observer dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin mengemukakan suatu model penelitian tindakan yang diberikan tindakan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi dapat beberapa kali. Kurt Lewin menjelaskan bahwa dalam spiral penelitian tindakan kelas terdapat empat proses, meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Gambar 3.2
Desain PTK Kurt Lewin



1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Demikian dalam perencanaan, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

- a. Penemuan masalah yang akan dihadapi
- b. Membuat alat perencanaa tes
- c. Penentuan dan penyusunan tindakan

2. Tindakan

Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi dari rancangan tindakan di kelas yang menghadapi masalah. Dalam konteks penelitian ini, guru kelas bertanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan menggunakan metode proyek sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya

3. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran mengenal lambang bilangan secara berlangsung. Dalam observasi ini, perhatian

difokuskan pada pengamatan langsung terhadap partisipasi dan aktivitas belajar anak ketika sedang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu angka.

4. Refleksi

Pemahaman dan evaluasi tentang semua kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan. Dalam proses refleksi, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul, serta pemahaman terhadap sifat masalah tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang dinamika situasi dan mencari solusi yang tepat untuk permasalahan yang diidentifikasi.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Peneliti ini dilakukan di Tk pembina sayur matinggi kabupaten tapanuli selatan subjek peneliti ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelompok A dengan jumlah 20 anak di Tk sayur matinggi

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti untuk dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Adapun penelitian instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu: mengajar dengan menggunakan kegiatan montase saat proses belajar mengajar berlangsung.

1. Tes

Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh yang dites. Tes

merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sesuatu berdasarkan aturan yang telah ditentukan yang berisi pertanyaan terhadap pengumpulan informasi yang ingin diketahui, yang terdiri atas testi (responden) atau tester (penguji).

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data untuk melengkapi penelitian yang didapat setelah melakukan penelitian yang baik berupa gambar, buku catatan, raport, tata cara, agenda dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dibutuhkan sebagai pelengkap instrument pengumpulan data dalam penelitian di TK Negeri Pembina Sayurimatinggi berupa Foto sekolah, visi misi sekolah, sejarah berdirinya sekolah, jumlah anak, jumlah guru, jumlah ruangan.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan adalah pelaksanaan proses empat komponen kegiatan yang terdapat peneliti tindakan kelas (PTK) yang dinamakan siklus. Siklus penelitian ini dilakukan dengan ketentuan apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran telah dicapai. Menurut Kurt Lewin, siklus dalam penelitian tindakan kelas ialah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan penelitian adalah proses yang terjadi dalam siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dua pertemuan.²⁷

²⁷Asfiati Asfiati, "Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim Di Kota Padangsidimpuan," *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 7, no. 2 (2019): 62–70, <https://doi.org/10.29210/138200>.

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak di Tk Negeri Pembina Sayurmasinggi. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus. Hasil dari siklus I digunakan sebagai pedoman untuk siklus kedua. Siklus kedua harus berisikan tentang capaian yang diperoleh serta beberapa besar peningkatan yang diperoleh jika dibandingkan dengan siklus I.

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan kegiatan montase dan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan bermain kartu angka. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- 1) Melaksanakan Pembelajaran sesuai RPPH
- 2) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah yang ada materi pembelajaran
- 3) Mengorientasikan peserta didik untuk memahami masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 4) Membimbing penyelidikan individual atau kelompok terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari temuan masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah ditemukan

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan kegiatan pengenalan lambang bilangan melalui bermain kartu angka.

d. Refleksi

Refleksi adalah mengkaji kembali apa saja yang belum dicapai, apa saja yang telah dicapai, dan apa saja yang perlu dilakukan untuk memperbaikinya. Penelitian diakhiri apabila masalah sudah teratasi dan terjadi peningkatan pada kualitas serta hasil pembelajaran.

2. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan :

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati anak pada siklus I
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok anak disesuaikan dengan kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I
- 3) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyusaian kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana penerapan kegiatan Montase dalam meningkatkan motorik halus anak yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan tindakan.

c. Pengamatan

Peneliti dan guru kelas tetap mengamati aktivitas anak dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak dari siklus I dengan siklus II melalui penerapan kegiatan pengenalan lambang bilangan melalui bermain kartu angka yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil penerapan kegiatan pengenalan lambang bilangan melalui bermain kartu angka.

Harapanya dengan penerapan model ini, terdapat peningkatan pada hasil belajar yang memuaskan.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif yaitu untuk menganalisis data yang menunjukkan aktivitas anak yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas anak. Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran, kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami²⁸.

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar anak menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Sudjana keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasikan dengan menggunakan interpretasi skor. Seperti dibawah ini:

²⁸Elsa Selvia Febriani et al., "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.

Tabel 3.2 Interpretasi Skor

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Berkembang Sangat baik (BSB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50 %	Mulai Berkembang (MB)
1% - 25 %	Belum Berkembang (BB)

G. Sumber Data**a. Data Primer**

Data Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data²⁹. Data primer pada penelitian ini adalah anak dikelas A di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti, biasanya lewat dari orang lain atau dokumen. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu dokumen yang berkaitan dengan kelas A di Tk Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Tk Negeri Pembina. Lembaga pendidikan sekolah terletak di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Tk Negeri Pembina memiliki visi dan misi sebagai berikut:

1. Visi

Terwujudnya anak yang bertaqwa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani rohani, cerdas, kreatif, memiliki sikap sosial, peduli lingkungan dan cinta tanah air.

2. Misi

- a. Membekali perkembangan anak dengan keimanan sehingga mereka menjadi anak beriman dan bertakwa.
- b. Mengembangkan potensi anak sedini mungkin.
- c. Menciptakan suasana kondusif dan demokratis dalam perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

a. Pra Siklus

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan diperkuat dengan hasil observasi peneliti terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran

mengenai lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pengembangan kognitif anak masih terbatas pada aktivitas menghitung benda konkret yang dilakukan secara berulang dan monoton. Anak hanya diminta menyebutkan angka sesuai jumlah benda tanpa kegiatan pendukung yang menarik. Peneliti juga mengamati bahwa sebagian besar anak belum mampu mengenali dan menyebutkan lambang bilangan dengan tepat. Beberapa anak sering tertukar dalam mengenali angka, seperti antara angka 6 dan 9, serta belum memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda yang dihitung.

Sebelum peneliti mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media kartu angka serta menanyakan kepada anak siapa yang sudah pernah bermain dengan kartu angka. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam memahami konsep bilangan dan lambangnya.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Sayur Matinggi masih tergolong rendah. Dari 20 anak yang diamati, hanya sebagian kecil yang mampu menyebutkan dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara benar. Sebagian besar anak masih membutuhkan bantuan guru untuk mengenali lambang bilangan dan menunjukkan jumlah yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi media dan metode pembelajaran

di kelas membuat anak kurang termotivasi serta belum terstimulasi secara optimal dalam mengenal lambang bilangan.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru. Selain untuk melihat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketuntasan belajar anak melalui kegiatan bermain kartu angka. Berdasarkan data yang diperoleh dari pra-tindakan, dapat diketahui bahwa stimulasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Sayur Matinggi masih belum optimal. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan tindakan penelitian dengan menerapkan metode bermain kartu angka sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Pengamatan awal yang dilakukan merupakan kegiatan pratindakan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran mengenal lambang bilangan di kelas sebelum diberikan tindakan penelitian. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi masih terbatas pada kegiatan menghitung benda konkret tanpa melibatkan media atau metode yang menarik. Anak hanya diminta menyebutkan angka sesuai jumlah benda tanpa diarahkan untuk mengenali lambang bilangan secara bermakna.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan menstimulasi pemahaman konsep angka, salah satunya melalui bermain kartu angka.

Dalam pengamatan awal ini, peneliti memfokuskan pengamatan pada empat indikator kemampuan mengenal lambang bilangan, yaitu: 1)Menyebutkan lambang bilangan 1–10, 2)Mengenal bentuk lambang bilangan. 3)Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan 4)Mengurutkan lambang bilangan.

Tabel 4.1
Hasil observasi awal/Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran

Sub Indikator	Persentase Pratindakan	Kriteria
Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10	30%	MB
Anak dapat mengenal bentuk lambang bilangan	26,66%	MB
Anak dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda	23,33%	BB
Anak dapat mengurutkan lambang bilangan	20%	BB
Rata-rata Persentase	25%	BB

b. Deskripsi data dan pra penelitian

Pra penelitian dilakukan sebagai langkah awal peneliti, penelitian tindakan kelas, sampel penelitian adalah anak TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Berikut ini adalah daftar nama-nama sampel anak yang akan dijadikan subjek penelitian di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nama-Nama Anak

No	Nama	Umur
1	Samudra	5-6 Tahun
2	Balqis	5-6Tahun
3	Aini	5-6Tahun
4	Paul	5-6 Tahun

5	Alpin	5-6 Tahun
6	Aira	5-6 Tahun
7	Ploren	5-6 Tahun
8	Ira	5-6 Tahun
9	Wandi	5-6 Tahun
10	Arsal	5-6 Tahun
11	Aufa	5-6 Tahun
12	Rani	5-6 Tahun
13	Zahra	5-6 Tahun
14	Nahla	5-6 Tahun
15	Sahira	5-6 Tahun
16	Zikri	5-6 Tahun
17	Yusuf	5-6 Tahun
18	Devan	5-6 Tahun
19	Putri	5-6 Tahun
20	Nazla	5-6 Tahun

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi, peneliti menggunakan kegiatan bermain kartu angka yang berfokus pada interaksi langsung dan kegiatan praktis yang melibatkan anak secara aktif. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-tindakan yang meliputi pengumpulan informasi awal melalui dokumentasi dan observasi langsung di kelas. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan serta memahami situasi dan konteks lingkungan belajar di kelas.

Kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 1 September sampai dengan 3 Oktober 2025, dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaboratif. Guru kelas membantu peneliti dalam melakukan penilaian awal terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Pada

tahap ini, peneliti menggunakan instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang dirancang khusus untuk mengukur sejauh mana pemahaman anak terhadap konsep angka dan lambangnya.

Dari hasil observasi pra-tindakan, peneliti memperoleh gambaran umum bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami lambang bilangan. Beberapa anak masih tertukar antara lambang bilangan tertentu, sedangkan sebagian lainnya belum mampu mengurutkan angka dengan benar. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan pembelajaran selanjutnya dengan menerapkan kegiatan bermain kartu angka sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak secara efektif melalui proses belajar yang menyenangkan dan interaktif.

2. Siklus I

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan (*Planning*)

Kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum pelaksanaan kegiatan bermain kartu angka, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi bersama wali kelas kelompok A TK Negeri Pembina Sayur Matinggi untuk menyusun rencana pelaksanaan tindakan yang tepat.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kolaborator bersama-sama menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan serta

menyiapkan instrumen penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan terarah dan sesuai dengan indikator kemampuan yang ingin dicapai.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan pokok pembahasan atau tema pada Siklus I, yaitu “Angka dan Lambangnya.”
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berfokus pada kegiatan bermain kartu angka.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, seperti kartu angka 1–10, kartu bergambar benda, dan media pendukung lainnya.
- d) Menentukan indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yang akan diamati, yaitu: 1)Menyebutkan lambang bilangan 1–10, 2)Mengetahui bentuk lambang bilangan, 3)Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan 4)Mengurutkan lambang bilangan.
- e) Menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar kepada anak serta menyebutkan angka yang terdapat pada kartu tersebut.
- f) Menjelaskan kepada anak bahwa hari ini mereka akan melakukan kegiatan bermain kartu angka, yaitu mencocokkan angka dengan gambar benda, menyebutkan urutannya, dan menyebutkan lambang bilangan yang sesuai

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, dimulai pukul 09.00–10.30 WIB. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka.

a) Tahap Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam pembuka dan mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar. Setelah itu, guru melakukan absensi dan berinteraksi ringan dengan anak-anak untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Selanjutnya, guru memperkenalkan tema pembelajaran hari itu, yaitu “Angka dan Lambangnya.” Guru menanyakan kepada anak apakah mereka sudah pernah bermain dengan kartu angka dan bagaimana pengalaman mereka saat mengenal angka.

b) Tahap Inti

- (1) Guru menjelaskan kepada anak bahwa pada hari ini mereka akan melakukan kegiatan bermain kartu angka untuk belajar mengenal dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

- (2) Guru menunjukkan contoh kartu angka dan kartu bergambar benda kepada anak, kemudian menjelaskan cara memainkannya.
- (3) Guru memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan, seperti kartu angka 1–10 dan kartu bergambar benda sesuai jumlah angka.
- (4) Guru membagikan kartu angka dan kartu bergambar kepada setiap anak secara bergiliran.
- (5) Anak-anak diminta menyebutkan angka yang terdapat pada kartu yang mereka pegang.
- (6) Anak-anak kemudian mencocokkan kartu angka dengan kartu bergambar benda yang jumlahnya sesuai dengan angka yang ditunjukkan.
- (7) Setelah itu, guru mengajak anak untuk mengurutkan kartu angka dari 1 sampai 10 secara bersama-sama.
- (8) Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai pendamping yang memberikan bimbingan, motivasi, dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal atau mencocokkan lambang bilangan.
- (9) Setelah kegiatan selesai, guru mengajak anak untuk membereskan kembali kartu dan merapikan tempat belajar bersama-sama.

c) Tahap Akhir

Pada kegiatan akhir pertemuan 1 siklus I, guru mengajak anak-anak untuk mengulas kembali kegiatan bermain kartu angka yang telah dilakukan hari ini. Guru menanyakan kepada anak-anak beberapa pertanyaan sederhana, seperti: “Siapa yang masih ingat angka berapa yang kamu pegang tadi?”, “Berapakah jumlah benda yang sesuai dengan angka lima?”, dan “Apa nama kegiatan kita hari ini?”.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak mengingat dan memahami pembelajaran yang telah berlangsung, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menyampaikan pendapatnya di depan teman-teman. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bercerita pengalaman mereka selama bermain kartu angka, seperti kartu angka mana yang mereka sukai atau angka mana yang paling mudah mereka kenali. Melalui kegiatan ini, guru dapat melihat tingkat antusiasme dan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari.

Guru memberikan pujian dan motivasi kepada anak-anak atas keaktifan dan kerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung. Guru menekankan bahwa belajar angka harus dilakukan dengan sabar, teliti, dan semangat, sama seperti saat mereka berusaha mencocokkan dan mengurutkan kartu angka dengan benar. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama dan guru menutup

pembelajaran dengan ucapan terima kasih serta salam penutup, sambil mengingatkan anak untuk tetap semangat belajar mengenal lambang bilangan pada pertemuan berikutnya.

3) Pengamatan

Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan dan penguatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dengan tema “Angka dan Lambangnya.” Guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan singkat mengenai cara bermain kartu angka, kemudian memperlihatkan beberapa contoh kartu angka dan kartu bergambar benda.

Pada hari pertama observasi, peneliti tiba di lokasi penelitian yaitu TK Negeri Pembina Sayur Matinggi sekitar pukul 08.00 WIB. Setibanya di sekolah, peneliti memperkenalkan diri kepada guru dan kepala sekolah serta menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Peneliti juga menyampaikan surat izin penelitian dan memaparkan secara singkat rencana pelaksanaan tindakan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias dan tertarik mengikuti kegiatan bermain kartu angka. Anak-anak tampak senang ketika memegang kartu angka dan mencoba mencocokkannya dengan gambar benda yang sesuai. Namun, masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenali

angka dengan tepat dan sering tertukar antara lambang bilangan, seperti angka 6 dan 9, atau belum bisa menyebutkan urutan angka dengan benar.

Guru berperan aktif selama proses kegiatan berlangsung dengan memberikan pertanyaan pemicu seperti, “Siapa yang tahu angka berapa ini?”, “Kalau angka 5, ada berapa benda di kartunya?”, atau “Setelah angka 7, angka berapa ya?” Pertanyaan-pertanyaan tersebut membantu anak berpikir dan memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda.

Meskipun sebagian anak sudah mulai mampu menyebutkan dan mencocokkan lambang bilangan, secara umum kemampuan anak pada pertemuan pertama masih tergolong rendah, terutama dalam hal mengenal bentuk dan urutan angka secara mandiri. Beberapa anak masih memerlukan bimbingan dari guru untuk mencocokkan kartu dengan benar dan memahami urutannya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ini sebagian besar anak masih membutuhkan pendampingan intensif agar mampu mengenali lambang bilangan dengan tepat. Kegiatan bermain kartu angka telah menumbuhkan minat belajar anak terhadap angka, namun keterampilan mengenal dan mencocokkan bilangan masih perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya. Oleh karena itu, pada pertemuan selanjutnya guru dan peneliti merencanakan kegiatan yang lebih menantang dan interaktif agar anak semakin terbiasa mengenal

dan memahami lambang bilangan melalui permainan yang menyenangkan.

4) Refleksi

Setelah dilakukan kegiatan bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, selanjutnya dilakukan tahap refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengungkapkan hasil pembelajaran baik dari segi pengamatan aktivitas guru dan peserta didik maupun dari hasil belajar anak melalui kegiatan bermain kartu angka.

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti melakukan diskusi bersama untuk membahas hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pada pertemuan pertama siklus I, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a) Sebagian anak masih belum mampu mengenali lambang bilangan dengan tepat. Anak-anak sering tertukar antara angka yang mirip bentuknya seperti angka 6 dan 9, atau belum bisa menyebutkan urutan angka secara benar.
- b) Anak belum terbiasa dengan kegiatan bermain kartu angka, sehingga beberapa anak tampak bingung dalam mencocokkan antara lambang bilangan dan jumlah benda yang sesuai.

Permasalahan di atas perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan di siklus berikutnya. Adapun solusi yang akan diterapkan pada siklus selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberikan penjelasan dan contoh permainan yang lebih bervariasi dan interaktif, seperti mencocokkan kartu angka dengan gambar benda, menebak angka, atau menyusun urutan kartu angka. Hal ini bertujuan agar anak lebih termotivasi dan memahami konsep lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan.
- b) Guru memberikan pendampingan secara bertahap kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan angka, serta memberikan penguatan positif seperti pujian bagi anak yang sudah berani mencoba dan menjawab dengan benar.

Solusi tersebut diharapkan dapat mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan 1. Meskipun telah terlihat adanya peningkatan awal terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, namun indikator yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai, sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

Tabel 4.3
Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Anak	Indikator																	
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Samudra		✓			✓					✓					✓			
2	Balqis			✓			✓				✓					✓			
3	Aini		✓				✓					✓			✓				
4	Paul		✓			✓					✓				✓				
5	Alpin		✓			✓					✓				✓				
6	Aira		✓				✓					✓				✓			
7	Ploren			✓		✓					✓					✓			
8	Ira	✓				✓					✓					✓			
9	Wandi	✓					✓					✓			✓				
10	Arsal	✓				✓					✓				✓				
11	Aufa	✓				✓					✓					✓			
12	Rani		✓			✓					✓				✓				
13	Zahra		✓				✓				✓					✓			
14	Nahla	✓					✓				✓					✓			
15	Sahira		✓			✓						✓							
16	Zikri		✓			✓					✓				✓				
17	Yusuf		✓				✓					✓				✓			
18	Devan			✓		✓					✓				✓				
19	Putri	✓				✓					✓				✓				
20	Nazla	✓				✓					✓				✓				
Total Nilai		36				28				26				28				118	

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan kedua siklus I, diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan semakin meningkat melalui kegiatan bermain kartu angka dengan tema “Benda di Sekitarku.” Adapun perencanaan yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- a) Guru membuka kegiatan dengan memberikan salam, mengajak anak berdoa, dan menyanyikan lagu “Satu-Satu Aku Sayang Ibu” untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun semangat belajar.
- b) Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali kegiatan sebelumnya, yaitu bermain kartu angka tentang “Anggota Keluarga”, serta menanyakan pengalaman anak saat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.
- c) Guru menjelaskan bahwa pada pertemuan hari ini anak akan bermain kartu angka bertema “Benda di Sekitarku”, di mana anak diminta mencocokkan lambang bilangan dengan gambar benda-benda di sekitar mereka, seperti pensil, buku, dan penghapus.
- d) Guru menyiapkan dan membagikan alat serta bahan yang akan digunakan, yaitu kartu angka 1–10 dan kartu bergambar benda-benda di sekitar anak.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar anak dapat: Menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar, Mengenal bentuk lambang bilangan, Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan Mengurutkan lambang bilangan secara tepat.

2) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun sebelumnya

dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka.

a. Tahap Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, dan guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran, kemudian guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, setelah memperkenalkan diri guru.

b. Tahap Inti

- (1) Guru memperlihatkan kartu angka 1–10 dan kartu bergambar benda seperti buku, pensil, dan penghapus, lalu menjelaskan cara bermainnya.
- (2) Anak diminta untuk menyebutkan angka yang ditunjukkan guru dan mengenali bentuk lambang bilangan tersebut.
- (3) Guru kemudian membagikan beberapa kartu angka dan kartu bergambar kepada anak secara acak. Anak diminta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai.
- (4) Setelah mencocokkan, anak-anak diajak untuk mengurutkan kartu angka dari 1–10 bersama-sama.
- (5) Guru mendampingi anak selama kegiatan berlangsung, memberikan bimbingan, serta menanyakan pertanyaan sederhana seperti: “Kalau ini angka 5, coba tunjukkan kartu yang bergambar lima pensil, ya!”

- (6) Setelah semua anak selesai, guru meminta beberapa anak untuk maju ke depan dan menunjukkan hasil kegiatan mereka dengan penuh percaya diri.

c. Kegiatan Akhir

Guru memberikan pujian dan apresiasi kepada anak yang sudah berani mencoba dan menunjukkan hasil pekerjaannya. Selanjutnya guru bersama anak-anak menyimpulkan kegiatan hari ini, dengan menegaskan kembali bahwa lambang bilangan digunakan untuk menunjukkan jumlah benda. Kegiatan diakhiri dengan bernyanyi bersama dan membaca doa penutup, kemudian guru menutup pelajaran dengan salam.

1) Pengamatan (*Observasi*)

Pada pertemuan kedua dalam siklus I, kegiatan pembelajaran berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka dengan subtema “Benda di Sekitarku”.

Seperti pada pertemuan sebelumnya, peneliti tiba di lokasi penelitian pada pukul 08.00 WIB di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi. Setelah tiba, peneliti bersama guru kelas menyiapkan perlengkapan pembelajaran dan membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk memulai kegiatan.

Kegiatan diawali dengan pembukaan yang bertujuan membangun semangat dan fokus anak. Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu bertema angka, yaitu “Satu-Satu Aku Sayang Ibu”,

untuk menciptakan suasana yang ceria dan interaktif. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kegiatan sebelumnya, kemudian memperkenalkan tema hari ini yaitu “Benda di Sekitarku.” Guru memperlihatkan beberapa kartu bergambar benda-benda seperti pensil, buku, dan penghapus, serta kartu angka 1–10, sambil mengajak anak menyebutkan lambang bilangan yang tertera.

Setelah anak-anak mengenal bentuk angka, guru menjelaskan aturan permainan: setiap anak diminta mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai. Misalnya, kartu angka “3” dicocokkan dengan kartu bergambar tiga pensil.

Guru juga memberi kesempatan anak untuk mengurutkan kartu angka dari 1 sampai 10, dengan bimbingan dan motivasi agar anak percaya diri dan aktif menjawab. Selama kegiatan ini berlangsung, sebagian besar anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Mereka tampak senang saat bermain kartu angka, dan beberapa anak mulai mampu mengenali serta menyebutkan lambang bilangan dengan benar. Namun, masih ada beberapa anak yang terlihat ragu-ragu dan terkadang tertukar antara angka 6 dan 9, sehingga guru memberikan bantuan tambahan dan dorongan agar anak lebih percaya diri.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak sudah mulai memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda dengan lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Mereka juga

mulai terbiasa dengan bentuk angka dan mampu menyusun urutannya dengan bimbingan guru. Menjelang akhir kegiatan, guru meminta anak untuk merapikan kartu yang telah digunakan dan mengembalikannya ke tempat semula. Guru memberikan pujian dan apresiasi atas kerja sama dan semangat belajar anak-anak. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama dan memberikan salam penutup sebelum anak-anak pulang.

2) Refleksi

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A, dilakukan tahap refleksi berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan kedua siklus I, guru dan peneliti menemukan beberapa hal penting yang menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Secara umum, kegiatan bermain kartu angka berjalan cukup baik dan menyenangkan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, terlihat aktif dan fokus selama bermain. Mereka mulai mampu mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda yang sesuai, serta menyebutkan lambang bilangan dengan benar meskipun masih memerlukan bantuan guru.

Sebagian anak sudah mulai mengenali urutan bilangan 1–10, bahkan ada yang mampu mengurutkan kartu angka dengan percaya diri tanpa arahan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan mengenal lambang bilangan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak-anak juga tampak menikmati suasana belajar karena kegiatan disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak membosankan. Namun demikian, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk peningkatan kegiatan di siklus berikutnya:

- a) Beberapa anak masih kesulitan membedakan angka tertentu, seperti angka 6 dan 9, serta terkadang tertukar dalam mengurutkan angka secara berurutan. Hal ini menunjukkan bahwa anak memerlukan latihan berulang dengan strategi yang lebih bervariasi.
- b) Sebagian anak mudah kehilangan fokus saat menunggu giliran dalam permainan. Guru perlu menyiapkan aktivitas selingan ringan agar seluruh anak tetap terlibat aktif dan tidak bosan.
- c) Pengelolaan waktu perlu ditingkatkan agar setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk berlatih mencocokkan dan menyebutkan lambang bilangan dengan benar.

Dari hasil refleksi ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai berkembang dalam mengenal lambang bilangan, baik dari segi pengenalan bentuk angka, penyebutan, maupun pencocokan dengan jumlah benda. Meskipun demikian, diperlukan upaya lanjutan pada siklus II dengan variasi kegiatan bermain kartu angka yang lebih menantang dan menyenangkan, seperti permainan kelompok atau lomba kecil, agar semua anak semakin termotivasi dan

aktif belajar mengenal angka. Hasil observasi selama dua pertemuan pada siklus I menunjukkan perkembangan positif.

Pada pertemuan pertama, anak-anak masih tampak ragu dan bingung dengan bentuk lambang bilangan. Mereka sering menunggu arahan guru dan belum percaya diri dalam mencocokkan kartu angka dengan gambar benda.

Namun pada pertemuan kedua, terlihat peningkatan yang cukup signifikan. Anak-anak mulai mampu mengidentifikasi lambang bilangan dengan lebih tepat, mengenali hubungan antara angka dan jumlah benda, serta lebih berani menjawab pertanyaan guru.

Dengan demikian, hasil observasi dan refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Meskipun masih terdapat beberapa kendala kecil seperti fokus belajar dan ketelitian, namun peningkatan yang terjadi dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sudah sangat baik. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus II, baik dalam hal strategi penyampaian materi, pengaturan waktu, maupun variasi kegiatan permainan yang lebih menarik agar hasil pembelajaran semakin optimal.

Tabel 4.4
Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator																
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Samudra			✓			✓					✓					✓	
2	Balqis			✓				✓		✓							✓	
3	Aini			✓				✓				✓				✓		
4	Paul		✓				✓				✓					✓		
5	Alpin		✓				✓			✓						✓		
6	Aira			✓				✓				✓				✓		
7	Ploren			✓			✓				✓					✓		
8	Ira		✓				✓					✓					✓	
9	Wandi		✓					✓			✓						✓	
10	Arsal			✓			✓				✓						✓	
11	Aufa		✓				✓				✓					✓		
12	Rani		✓				✓				✓					✓		
13	Zahra			✓				✓			✓						✓	
14	Nahla			✓				✓				✓					✓	
15	Sahira			✓			✓					✓				✓		
16	Zikri		✓				✓				✓			✓				
17	Yusuf		✓					✓				✓				✓	✓	
18	Devan			✓			✓			✓				✓				
19	Putri		✓				✓				✓					✓		
20	Nazla			✓			✓				✓					✓		
Total Nilai		51				47				43				45				146

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

Nilai Persentase = $\frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

$$= \frac{118 + 146}{432} \times 100\%$$

$$= 61,11 \% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

Berdasarkan data hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada siklus I yang terdiri dari dua pertemuan dengan tiga indikator yang diamati,

yaitu: (1) kemampuan menyebutkan lambang bilangan, (2) kemampuan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan (3) kemampuan mengurutkan lambang bilangan secara berurutan, diperoleh persentase sebesar 61,11% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak sudah mulai mampu mengenal dan memahami lambang bilangan dengan baik, namun masih diperlukan peningkatan agar dapat mencapai kategori yang lebih tinggi yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Guru perlu terus memberikan stimulus dan bimbingan melalui kegiatan bermain yang lebih variatif agar kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan semakin berkembang.

3. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan 1

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada dasarnya tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan pertama memiliki kesamaan dengan tahapan pada siklus I. Namun, pada pelaksanaan siklus II telah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Penerapan kegiatan bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A tetap digunakan pada siklus II dengan pendekatan yang lebih optimal berdasarkan hasil refleksi dari siklus I.

Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurnaan dari siklus I.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah direvisi agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama meliputi:

- a) Guru memperkenalkan tema kegiatan bermain kartu angka yaitu “Binatang di Sekitar Kita”.
- b) Guru menyiapkan kartu angka dan kartu gambar binatang dengan jumlah yang sesuai.
- c) Anak diajak untuk mencocokkan jumlah gambar binatang dengan lambang bilangan yang sesuai pada kartu angka.
- d) Guru memberikan bimbingan agar anak dapat menghitung jumlah gambar dengan benar dan memilih lambang bilangan yang tepat.
- e) Anak diberi kesempatan bermain secara berkelompok kecil untuk melatih kerja sama dan pemahaman angka secara menyenangkan.
- f) Di akhir kegiatan, guru memberikan penguatan dengan tanya jawab ringan seputar angka yang telah dipelajari dan memberikan apresiasi atas partisipasi anak.

2) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×45 menit. Tindakan kegiatan bermain kartu angka dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

a) Tahap Awal

Pada awal kegiatan, guru menyambut anak-anak dengan penuh semangat dan kehangatan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru mengajak anak bernyanyi bersama lagu bertema angka seperti “Satu-Satu Aku Sayang Ibu” untuk menumbuhkan semangat dan menarik perhatian anak sebelum memulai pembelajaran.

Setelah bernyanyi, guru melakukan percakapan ringan dengan anak, seperti bertanya “Siapa yang tahu angka 1 itu seperti apa?” atau “Siapa yang bisa menyebutkan angka dari 1 sampai 10?”.

Guru kemudian menunjukkan kartu angka dan kartu gambar binatang yang telah disiapkan, misalnya gambar ayam, kucing, atau kelinci dengan jumlah yang berbeda-beda. Guru menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan bermain kartu angka dengan cara mencocokkan jumlah gambar binatang dengan lambang bilangan

yang sesuai. Guru memberikan contoh cara bermain, misalnya dengan menunjukkan kartu bergambar 3 kucing dan bertanya, “Anak-anak, ini ada berapa kucing? Kira-kira kartu angka berapa yang cocok untuk gambar ini?”

Kegiatan ini bertujuan agar anak dapat memahami hubungan antara jumlah benda dan lambang bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan.

b) Tahap Inti

- (1) Guru menjelaskan tujuan dan proses kegiatan bermain kartu angka secara jelas kepada anak-anak, bahwa kegiatan ini bertujuan untuk mengenal dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.
- (2) Guru membagikan kartu angka dan kartu bergambar benda (misalnya buah, hewan, atau mainan) kepada anak secara individual.
- (3) Anak diminta mengamati kartu bergambar dan menghitung jumlah benda yang ada pada kartu tersebut.
- (4) Setelah itu, anak mencari dan mencocokkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda yang mereka hitung.
- (5) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan bimbingan ringan.

- (6) Guru memberikan motivasi dan bimbingan secara individual, terutama kepada anak yang masih bingung dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda.
- (7) Anak diajak mengurutkan kartu angka dari 1–10 sebagai latihan tambahan untuk memperkuat pemahaman konsep bilangan secara berurutan.
- (8) Guru mengingatkan anak untuk menjaga kerapian dan ketertiban selama kegiatan berlangsung.

c) Tahap Akhir

Anak-anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kegiatan bermain kartu angka mereka dengan tenang dan mandiri. Setelah sebagian anak menyelesaikan tugasnya, guru mengajak mereka untuk menyebutkan dan menunjukkan hasil kecocokan kartu angka dan kartu benda di depan teman-temannya.

Melalui kegiatan ini, anak belajar percaya diri, berani berbicara di depan kelas, dan memahami konsep bilangan dengan menyenangkan. Guru memberikan apresiasi dan pujian kepada setiap anak, menekankan bahwa yang terpenting adalah usaha dan semangat mereka dalam belajar mengenal lambang bilangan, bukan hanya hasil akhirnya. Setelah itu, guru mengajak anak merapikan kartu angka dan kartu gambar yang telah digunakan.

Sebagai penutup, guru memberikan penguatan positif, misalnya dengan berkata, “Hebat sekali hari ini, anak-anak sudah bisa mengenal dan mencocokkan angka dengan benar!”

Kegiatan ditutup dengan bernyanyi lagu bertema angka dan berdoa bersama sebelum pulang.

3) Pengamatan (*Observasi*)

Pada pertemuan pertama siklus II, kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Anak-anak diberikan alat dan bahan berupa kartu angka dan kartu bergambar benda (misalnya buah, hewan, atau mainan) yang sudah disiapkan oleh guru.

Guru membuka kegiatan dengan memberikan penjelasan singkat mengenai konsep angka dan jumlah benda, lalu memperlihatkan contoh cara mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Anak-anak terlihat antusias dan tertarik saat melihat berbagai gambar pada kartu benda serta ingin segera ikut bermain dan mencoba sendiri. Sebagian besar anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan, seperti mampu menghitung jumlah benda pada kartu dan mencocokkannya dengan angka yang benar. Anak juga mulai dapat menyebutkan angka 1–10 dengan lebih lancar serta mengurutkan angka sesuai urutan bilangan.

Meskipun secara umum kemampuan anak sudah menunjukkan perkembangan, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Beberapa anak masih bingung dalam membedakan lambang bilangan tertentu (misalnya angka 6 dan 9) serta masih membutuhkan bimbingan guru dalam mencocokkan jumlah benda dengan angka. Selain itu, ada juga anak yang terlalu lama menghitung benda sehingga membutuhkan waktu lebih lama dibanding teman lainnya.

Secara keseluruhan, pada pertemuan pertama siklus II ini anak-anak mulai lebih aktif dan percaya diri dalam menyebutkan serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Aktivitas belajar berlangsung dengan menyenangkan dan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap konsep bilangan.

4) Refleksi

Refleksi dari pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak-anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda, serta lebih percaya diri saat menyebutkan dan mengurutkan angka 1–10.

Selain itu, sebagian besar anak sudah mampu menghitung jumlah benda dengan benar dan memahami hubungan antara angka dengan kuantitas secara sederhana. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, karena anak

terlibat langsung dalam permainan. Meskipun demikian, hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Beberapa anak masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam membedakan lambang bilangan yang mirip, seperti angka 6 dan 9. Selain itu, beberapa anak masih memerlukan motivasi untuk lebih fokus dan cepat dalam mencocokkan kartu angka agar kegiatan dapat berlangsung lebih efektif.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan pada pertemuan selanjutnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat secara lebih merata, serta anak dapat lebih mandiri dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu angka.

Tabel 4.5
Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Anak	Indikator															
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepa				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Samudra				✓			✓				✓					✓
2	Balqis			✓				✓			✓					✓	
3	Aini			✓				✓				✓				✓	
4	Paul				✓		✓					✓				✓	
5	Alpin				✓				✓		✓				✓		
6	Aira			✓				✓				✓				✓	
7	Ploren				✓			✓			✓					✓	
8	Ira			✓			✓					✓				✓	
9	Wandi			✓				✓			✓					✓	
10	Arsal			✓				✓			✓					✓	
11	Aufa			✓			✓					✓				✓	
12	Rani			✓			✓				✓					✓	

13	Zahra			✓				✓			✓			✓		
14	Nahla			✓				✓				✓			✓	
15	Sahira			✓				✓			✓			✓		
16	Zikri		✓				✓				✓			✓		
17	Yusuf			✓				✓			✓			✓		
18	Devan			✓			✓			✓				✓		
19	Putri		✓					✓		✓					✓	
20	Nazla			✓			✓				✓				✓	
Total Nilai		62			54			45			54			215		

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan (*Planning*)

Tindakan pada tahapan Siklus II Pertemuan 2 pada dasarnya sama dengan tahap-tahapan pada Siklus I, hanya saja terdapat perbaikan dan penyempurnaan dari kekurangan yang ditemukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran masih berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka dengan strategi yang lebih menarik dan bervariasi agar anak semakin aktif dan antusias dalam belajar.

Karakteristik pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan refleksi dari pelaksanaan pada siklus sebelumnya.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan hasil revisi pada siklus I.

Langkah-langkah yang dilakukan pada Siklus II Pertemuan ke-2 yaitu:

- a) Anak mampu menyebutkan dan mengenali lambang bilangan 1–10 dengan tepat melalui kegiatan bermain kartu angka.
- b) Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah gambar benda yang sesuai.
- c) Anak mampu menunjukkan kemandirian dan ketelitian saat memilih dan menempatkan kartu angka pada pasangan gambar benda.
- d) Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri dengan berani menjawab pertanyaan guru terkait lambang bilangan yang diperlihatkan di depan kelas.

2) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×45 menit. Kegiatan bermain kartu angka dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

a) Tahap Awal

Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menyambut anak-anak penuh semangat dan mengajak mereka bernyanyi bersama lagu bertema angka seperti “Satu-Satu Aku Sayang Ibu” untuk membangun suasana gembira dan fokus anak sebelum memulai kegiatan.

Setelah itu, guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini yaitu mengenal dan mencocokkan lambang bilangan melalui permainan kartu angka. Guru memperlihatkan beberapa kartu angka dan kartu bergambar benda (misalnya gambar apel, bola, atau bunga) sambil bertanya kepada anak, “Siapa yang tahu ini angka berapa?” atau “Kalau gambarnya ada lima bola, kartu angkanya berapa ya?”

Selanjutnya, guru menjelaskan secara singkat cara bermain kartu angka, yaitu anak diminta mencocokkan antara kartu bergambar benda dengan kartu lambang bilangan yang sesuai. Guru juga menekankan agar anak bermain dengan tertib, bergiliran, dan saling menghargai teman saat melakukan permainan.



Gambar 4.3
Aktivitas Anak Mencocokkan Lambang Bilangan
Dengan Jumlah Benda

b) Tahap Inti

- (1) Guru membagikan kartu angka dan kartu bergambar benda (misalnya gambar buah, hewan, atau mainan) kepada setiap anak.

- (2) Anak diminta mencocokkan kartu bergambar dengan kartu lambang bilangan yang sesuai jumlahnya.
- (3) Setelah anak memahami aturan permainan, guru melanjutkan kegiatan bermain kelompok kecil, di mana anak secara bergantian mengambil satu kartu bergambar dan mencari pasangan kartu angka yang tepat.
- (4) Guru memberikan bimbingan, motivasi, serta dorongan bagi anak yang masih ragu dalam mengenali lambang bilangan.
- (5) Anak-anak yang sudah mampu mencocokkan kartu dengan benar diberikan kesempatan menjadi “pemimpin kecil” untuk membantu teman lainnya.

c) Tahap Akhir

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak menghitung kembali kartu yang sudah dicocokkan untuk memastikan kesesuaian antara jumlah gambar dan lambang bilangan. Guru kemudian memberikan apresiasi dan pujian atas usaha dan kerja sama anak-anak selama bermain, seperti “Hebat, kamu sudah tahu angka tiga!” atau “Kamu cepat sekali menemukan pasangan kartunya!”. Selanjutnya, guru bersama anak merapikan kembali kartu angka dan kartu bergambar, memastikan semua alat permainan disimpan dengan baik.

Sebagai penutup, guru mengajak anak berdoa bersama dan menyanyikan lagu bertema angka untuk menutup kegiatan dengan suasana ceria dan semangat belajar yang tinggi.

3) Pengamatan (*Observasi*)

Pada kegiatan bermain kartu angka di siklus II pertemuan ke-2, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Anak-anak tampak lebih antusias dan fokus selama kegiatan berlangsung. Mereka menunjukkan inisiatif dalam memilih kartu angka dan mencocokkannya dengan kartu bergambar secara mandiri.

Kegiatan bermain kartu angka ini berhasil mendorong anak berpikir logis dan teliti dalam menghitung jumlah benda serta menyesuaikannya dengan lambang bilangan yang sesuai. Anak-anak juga terlihat lebih percaya diri saat menyebutkan angka dengan suara lantang dan berani mencoba tanpa takut salah.

Guru yang mengamati kegiatan mencatat bahwa anak-anak sudah mampu mengenali dan mencocokkan lambang bilangan 1 sampai 10 dengan benar. Selain itu, sebagian besar anak dapat menyelesaikan permainan tanpa terlalu bergantung pada bantuan guru, yang menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan pemahaman konsep bilangan.

4) Refleksi

Refleksi pada siklus II pertemuan ke-2 menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Anak-anak tampak lebih mandiri, percaya diri, dan berani menyebutkan lambang bilangan dengan benar. Mereka juga mampu mencocokkan kartu angka dengan kartu bergambar secara lebih cepat dan tepat dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Selama kegiatan berlangsung, suasana belajar menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan penuh semangat. Anak-anak tampak antusias mengikuti instruksi guru serta menunjukkan kemampuan berhitung sederhana seperti menghitung jumlah benda dan mencocokkannya dengan angka yang sesuai. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan kognitif dan fokus perhatian anak.

Guru juga mencatat bahwa anak-anak mulai mampu bekerja secara mandiri tanpa banyak bantuan dalam mengenal dan menempatkan angka sesuai urutan. Anak tampak lebih percaya diri ketika diminta menyebutkan angka di depan teman-temannya. Selain itu, interaksi sosial antar anak juga meningkat, karena mereka saling membantu dan berdiskusi saat memainkan kartu angka bersama.

Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain mengasah aspek kognitif, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan bekerja sama di antara anak-anak. Dengan hasil yang positif ini, guru berencana untuk terus mengembangkan metode bermain kartu angka sebagai salah satu strategi pembelajaran berhitung di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi.

Tabel 4.6
Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 11

No	Nama Anak	Indikator															
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Samudra				✓				✓				✓				✓
2	Balqis			✓				✓				✓				✓	
3	Aini				✓				✓			✓					✓
4	Paul				✓			✓					✓				✓
5	Alpin				✓				✓			✓					✓
6	Aira				✓			✓				✓					✓
7	Ploren				✓				✓			✓					✓
8	Ira			✓			✓					✓				✓	
9	Wandi			✓				✓				✓				✓	
10	Arsal				✓			✓				✓				✓	
11	Aufa			✓				✓				✓				✓	
12	Rani				✓			✓			✓						✓
13	Zahra			✓				✓				✓				✓	
14	Nahla				✓				✓				✓			✓	
15	Sahira			✓				✓				✓					✓
16	Zikri		✓					✓			✓						✓
17	Yusuf			✓				✓				✓				✓	
18	Devan				✓			✓				✓					✓

19	Putri			✓			✓			✓					✓	
20	Nazla				✓		✓				✓				✓	
Total Nilai		70			62			60			70			262		

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{215 + 262}{432} \times 100\%$$

$$= 87,27 \% \text{ (Berkembang Sangat Baik)}$$

Tabel 4.7
Rekap Hasil Siklus I dan II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan
Anak Kegiatan Bermain Kartu Angka

Siklus	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Interpretasi
Siklus I	264	432	61,11 %	BSH
Siklus II	377	432	87,27 %	BSB

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi kemampuan anak melalui kegiatan bermain kartu angka pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2, dengan tiga indikator yang diamati, yaitu: kemampuan mengenal lambang bilangan, kemampuan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta kemampuan menyebutkan lambang bilangan dengan benar. Secara keseluruhan, rata-rata persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus II adalah 87,27% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan setelah diterapkannya kegiatan bermain kartu angka.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Bermain kartu angka merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk membantu anak mengenal lambang bilangan. Melalui kegiatan ini, anak belajar mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai, mengenal urutan bilangan, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kognitif secara bertahap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan melalui kegiatan bermain kartu angka.

Pada tahap pra-siklus, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Anak-anak cenderung pasif, belum mampu membedakan lambang bilangan dengan benar, serta sering keliru dalam mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Aktivitas berhitung belum menjadi kegiatan yang menarik karena metode pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan cara konvensional seperti menulis dan menghafal angka tanpa melibatkan permainan yang interaktif. Dari hasil pengamatan, hanya sebagian kecil anak yang mampu menunjukkan kemampuan dasar dalam mengenal lambang bilangan, sementara sebagian besar masih memerlukan bimbingan guru secara intensif.

Pada siklus I, kegiatan bermain kartu angka mulai diperkenalkan secara lebih terstruktur melalui dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan kartu angka 1 sampai 10, serta menunjukkan cara

mencocokkan antara lambang bilangan dengan jumlah benda pada kartu gambar. Anak-anak tampak antusias namun sebagian besar masih kebingungan dalam mengenali lambang bilangan. Beberapa anak hanya meniru teman atau menebak tanpa memahami makna angka yang ditunjukkan.

Pada pertemuan kedua, guru memberikan variasi kegiatan seperti permainan mencocokkan angka dengan jumlah gambar serta menyusun kartu angka secara berurutan. Kegiatan ini mulai menarik minat anak dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan rata-rata persentase 61,11%, yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat membantu anak mengenali lambang bilangan dengan cara yang lebih menyenangkan. Anak mulai mampu membedakan bentuk angka, mencocokkan dengan jumlah benda yang sesuai, serta menyebutkan urutan bilangan dengan bantuan guru. Meskipun demikian, sebagian anak masih memerlukan bimbingan tambahan karena cenderung ragu atau belum fokus dalam mencocokkan angka dengan jumlah benda. Dengan demikian, diperlukan perbaikan dalam strategi pembelajaran agar anak dapat lebih mandiri dan percaya diri dalam mengenal lambang bilangan.

Pada siklus II pertemuan pertama, kegiatan bermain kartu angka dilaksanakan dengan memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi. Anak-anak diberi keleluasaan dalam memilih dan mencocokkan

kartu angka dengan jumlah benda sesuai pemahaman mereka sendiri. Guru berperan aktif memberikan stimulus melalui pertanyaan terbuka seperti “Angka berapa ini?” atau “Kalau gambarnya ada lima, kartu angkanya mana ya?” sehingga anak lebih terdorong untuk berpikir dan menjawab berdasarkan pengamatan sendiri. Guru juga memberikan pujian dan apresiasi terhadap setiap usaha anak agar mereka lebih termotivasi.

Hasilnya, pada pertemuan pertama anak tampak lebih percaya diri dalam menyebutkan, mencocokkan, dan mengurutkan lambang bilangan. Mereka mulai memahami hubungan antara angka dengan jumlah benda pada kartu yang dimainkan.

Pada pertemuan kedua, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kelompok di mana anak diminta secara bergantian menunjukkan dan menjelaskan kartu angka yang mereka pegang di depan teman-temannya. Hal ini mendorong munculnya rasa percaya diri serta kemampuan komunikasi anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak juga semakin antusias dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyusun kartu angka secara urut dari kecil ke besar.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata persentase 87,27%, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu angka efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep lambang bilangan. Anak

tidak hanya mengenali bentuk angka, tetapi juga mulai memahami makna kuantitas yang terkandung di dalamnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari pra-tindakan, siklus I, hingga siklus II. Peran guru dalam memberikan bimbingan, stimulus, serta kebebasan anak untuk berekspresi dalam permainan sangat membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan bermain kartu angka dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kartu angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

Pada awal pelaksanaan, hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan. Anak-anak belum mampu mencocokkan antara angka dan jumlah benda, serta sering tertukar saat mengurutkan angka. Mereka cenderung pasif dan bergantung pada bimbingan guru dalam setiap kegiatan. Persentase kemampuan anak pada tahap pra-tindakan menunjukkan rata-rata yang masih rendah, berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru kemudian menerapkan metode bermain kartu angka, yaitu kegiatan yang memadukan unsur bermain

sambil belajar. Dalam kegiatan ini, anak diajak mengenal lambang bilangan melalui permainan mencocokkan kartu angka dengan gambar benda, menyusun urutan angka, serta menjawab pertanyaan secara bergantian. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya belajar mengenal bentuk lambang bilangan, tetapi juga melatih kemampuan berhitung sederhana, konsentrasi, kerja sama, dan kepercayaan diri.

Pada siklus I, kegiatan bermain kartu angka mulai dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Guru memberikan contoh dan pendampingan yang intens agar anak memahami alur permainan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-tindakan. Anak-anak mulai antusias dalam mengikuti kegiatan, meskipun sebagian masih memerlukan bantuan dalam mencocokkan kartu angka dengan jumlah benda. Persentase hasil observasi pada siklus I menunjukkan rata-rata 61,11% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menandakan bahwa penerapan bermain kartu angka mulai memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak, meskipun belum maksimal.

Kemudian pada siklus II, kegiatan pembelajaran diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus I. Guru memberikan variasi permainan yang lebih menarik dan menantang, seperti lomba mencocokkan kartu angka secara berkelompok, permainan tebak angka, dan menyusun kartu angka secara berurutan dari kecil ke besar. Anak-anak diberi kesempatan lebih luas untuk berekspresi, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat. Guru juga lebih aktif memberikan

motivasi, pujian, serta memberikan umpan balik positif kepada anak yang mampu mengenali angka dengan benar.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak-anak terlihat lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengenal serta menyebutkan lambang bilangan. Mereka mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda secara tepat dan mulai memahami urutan bilangan dari kecil ke besar. Beberapa anak bahkan mampu melakukan pengelompokan angka dan benda tanpa bantuan guru. Rata-rata hasil observasi pada siklus II mencapai 87,27% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak telah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik dan mandiri.

Peningkatan dari pra-tindakan hingga siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang nyata dan signifikan. Jika pada pra-tindakan anak masih berada pada kategori Belum Berkembang, maka setelah melalui dua siklus kegiatan, anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan secara efektif pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi.

Selain peningkatan pada aspek kognitif, kegiatan bermain kartu angka juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui kegiatan ini, anak belajar untuk bekerja sama, menunggu giliran, menghargai teman, dan mengendalikan diri selama bermain. Guru juga

mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, anak-anak tidak mudah bosan, serta lebih fokus saat mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan bermain kartu angka merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif diterapkan di pendidikan anak usia dini (PAUD). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga membantu menumbuhkan minat belajar, rasa percaya diri, serta membangun interaksi sosial yang positif antar peserta didik.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab sepenuhnya, yaitu bahwa upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dilakukan melalui metode bermain kartu angka yang dirancang secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan berbagai variasi permainan edukatif serupa yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir dan pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Melalui pendekatan bermain sambil belajar seperti ini, anak tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga tumbuh menjadi individu yang aktif, percaya diri, dan gemar belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka sebagai bahan evaluasi dan masukan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan dan menambah sarana serta prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti kartu angka, alat peraga berhitung, dan media visual lainnya. Dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan agar guru dapat lebih leluasa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Bagi Guru dan Pendidik

Diharapkan menjadikan kegiatan bermain kartu angka sebagai salah satu strategi pembelajaran rutin yang menyenangkan di kelas. Melalui kegiatan ini, guru dapat menumbuhkan minat belajar anak terhadap angka, memperkuat pemahaman konsep bilangan, sekaligus mengembangkan aspek sosial dan emosional anak. Guru juga disarankan untuk terus memberikan motivasi, penghargaan, serta umpan balik positif atas setiap usaha dan hasil yang dicapai anak agar kepercayaan diri mereka semakin meningkat dalam proses belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan pembandingan dalam melakukan penelitian sejenis, terutama yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan metode bermain lain yang lebih inovatif dan bervariasi agar pembelajaran menjadi semakin efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiran, Salmon. "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di Paud Nazareth Oesapa." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>.
- Amri, Nur Alim, Ilmia Amalia, and Marup Marup. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Angka Bergambar." *Jurnal Panrita* 3, no. 1 (December 31, 2022): 19–25. <https://doi.org/10.35906/panrita.v3i1.198>.
- Andriana, M., Harahap, K. S., & Siregar, S. (2024, December). Digital Media in Mathematics Learning. In *INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATIONAL THEORIES, PRACTICES, AND RESEARCH* (Vol. 2, pp. 129-138).
- Aryanita, Kiki, Muhamad Ali, and Desni Yuniarni. "Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di TK." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 11 (2015): 1–10.
- Asfiati, Asfiati. "Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim Di Kota Padangsidempuan." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 7, no. 2 (2019): 62–70. <https://doi.org/10.29210/138200>.
- Azriyani Mutalib, Ma'rup, and Fadhilah Latief. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur: Improving the Ability to Recognize Number Symbols Through Audio Visual Learning Media for Children Aged 4-5 Years at Herlina Tikatukang State Kindergarten, Adonara District, East Flores Regency." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 2 (July 31, 2023): 252–60. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2351>.
- Dhear A. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. 3 (2020): 170–79.
- Eka Putri Saptari Wulan, Dortya Siahaan. "Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 49–53. <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.805>.
- Fitriana, Baiq, and Tk Pgri. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Pgri10 Sukadana." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 12, no. 2 (2019): 197–208.
- Fitriyani, Nina. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Bangsa* 06, no. 01 (2019): 104–14.

- Hasni. "Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 1, no. 1 (2019): 99–117.
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11-20.
- Kurinci, D. I., Siregar, S., & Nabila, N. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 20-25.
- Maulidah, Tuti, and Fitrah Mulyanti. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak TK Al Maftuh." *Publikasi Pendidikan* 13, no. 1 (February 28, 2023): 48. <https://doi.org/10.26858/publikan.v13i1.23235>.
- Mukaromah, Siti Munial, and Erlina Listyanti Widuri. "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Kartu Angka." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan* 1, no. 1 (2021): 1345–51.
- Mutmainnah, Wahyuni Ismail, Rusdi, Thamrin Tayeb, and Muhammad Ikbali. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2022): 2528–7427.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.
- Prihatmojo, Agung. "Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tanjung Aman." *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (January 6, 2020): 89–100. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i1.409>.
- Rahma, Tiara Dwi, and Choiriyah Widyasari. "Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (April 30, 2023): 2293–2300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>.
- Rahmasari, Sani Antika, Peduk Rintayati, and Siti Wahyuningsih. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Anak Kelompok A Di Tk Angkasa Lanud Adi Soemarmo." *Kumara Cendekia* 7, no. 3 (December 4, 2019): 314. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i3.37612>.
- Siregar, S., & Dalimunthe, D. S. (2022). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25-44.

- Supi Yanti. "Pencegahan Pernikahan Dini Dan Edukasi Diri." *ALAINA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2024): 1–8. <https://doi.org/10.61798/alaina.v1i1.54>.
- Tunnur, Sidrah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Kelompok A di PAUD TK Nurul Quran Aceh Besar." *Jurnal Citra Pendidikan* 4, no. 2 (April 30, 2024): 1721–28. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3424>.
- Wulandari, Alfiah, Andi Wahed, and TK Mekar Sari. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 dengan Media Kartu Angka Kelompok A TK Mekar Sari." *Profesi Kependidikan* 4, no. 2 (2023): 45–56.
- Yanti, Erna, and Intan Kemala Sari. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 202." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021).
- Yanti, Erna, Intan Kemala Sari, and Fitriah Hayati. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B Tk Satu Atap Sd Lambirah Tahun Ajaran 2020 / 2021." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021): 1–17.

**Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama Anak	Indikator																
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Samudra		✓			✓					✓				✓			
2	Balqis			✓			✓			✓					✓			
3	Aini		✓				✓				✓				✓			
4	Paul		✓			✓				✓				✓				
5	Alpin		✓			✓				✓				✓				
6	Aira		✓				✓				✓				✓			
7	Ploren			✓		✓				✓					✓			
8	Ira	✓				✓				✓					✓			
9	Wandi	✓					✓				✓				✓			
10	Arsal	✓				✓				✓					✓			
11	Aufa	✓				✓				✓					✓			
12	Rani		✓			✓				✓					✓			
13	Zahra		✓				✓			✓					✓			
14	Nahla	✓					✓			✓					✓			
15	Sahira		✓			✓					✓							
16	Zikri		✓			✓				✓					✓			
17	Yusuf		✓				✓				✓				✓			
18	Devan			✓		✓				✓					✓			
19	Putri	✓				✓				✓					✓			
20	Nazla	✓				✓				✓					✓			
Total Nilai		36				28				26				28				118

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang

2= Mulai Berkembang

3= Berkembang Sesuai Harapan

4= Berkembang Sangat Baik

Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator																
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Samudra			✓			✓					✓				✓		
2	Balqis			✓				✓		✓						✓		
3	Aini			✓				✓				✓			✓			
4	Paul		✓				✓				✓				✓			
5	Alpin		✓				✓			✓					✓			
6	Aira			✓				✓				✓			✓			
7	Ploren			✓			✓				✓				✓			
8	Ira		✓				✓					✓				✓		
9	Wandi		✓					✓			✓					✓		
10	Arsal			✓			✓				✓					✓		
11	Aufa		✓				✓				✓				✓			
12	Rani		✓				✓				✓				✓			
13	Zahra			✓				✓			✓					✓		
14	Nahla			✓				✓				✓				✓		
15	Sahira			✓			✓					✓			✓			
16	Zikri		✓				✓				✓			✓				
17	Yusuf		✓					✓				✓			✓	✓		
18	Devan			✓			✓			✓				✓				
19	Putri		✓				✓				✓				✓			
20	Nazla			✓			✓				✓				✓			
Total Nilai		51				47				43				45				146

**Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 1**

No	Nama Anak	Indikator																
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Samudra				✓			✓				✓					✓	
2	Balqis			✓				✓			✓					✓		
3	Aini			✓				✓				✓				✓		
4	Paul				✓		✓					✓				✓		
5	Alpin				✓				✓		✓				✓			
6	Aira			✓				✓				✓				✓		
7	Ploren				✓			✓			✓					✓		
8	Ira			✓			✓					✓				✓		
9	Wandi			✓				✓			✓					✓		
10	Arsal			✓				✓			✓					✓		
11	Aufa			✓			✓					✓				✓		
12	Rani			✓			✓				✓					✓		
13	Zahra			✓				✓			✓				✓			
14	Nahla			✓				✓				✓				✓		
15	Sahira			✓				✓			✓				✓			
16	Zikri		✓				✓				✓				✓			
17	Yusuf			✓				✓			✓				✓			
18	Devan			✓			✓			✓				✓				
19	Putri		✓					✓		✓						✓		
20	Nazla			✓			✓				✓					✓		
Total Nilai		62				54				45				54				215

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang

2= Mulai Berkembang

3= Berkembang Sesuai Harapan

4= Berkembang Sangat Baik

Daftar Ceklis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak
Kegiatan Bermain Kartu Angka Siklus II Pertemuan 11

No	Nama Anak	Indikator																
		Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 dengan Benar				Mencocokkan Lambang Bilangan dengan Jumlah Benda				Menyusun Urutan Lambang Bilangan Secara Tepat				Menunjukkan Antusias dan Ketepatan Saat Bermain Kartu Angka				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Samudra				✓				✓				✓				✓	
2	Balqis			✓				✓				✓				✓		
3	Aini				✓				✓			✓					✓	
4	Paul				✓			✓					✓				✓	
5	Alpin				✓				✓			✓					✓	
6	Aira				✓			✓				✓					✓	
7	Ploren				✓				✓			✓					✓	
8	Ira			✓			✓					✓				✓		
9	Wandi			✓				✓				✓				✓		
10	Arsal				✓			✓				✓				✓		
11	Aufa			✓				✓				✓				✓		
12	Rani				✓			✓			✓						✓	
13	Zahra			✓				✓				✓				✓		
14	Nahla				✓				✓				✓			✓		
15	Sahira			✓				✓				✓					✓	
16	Zikri		✓					✓			✓						✓	
17	Yusuf			✓				✓				✓				✓		
18	Devan				✓			✓				✓					✓	
19	Putri			✓				✓			✓					✓		
20	Nazla				✓			✓				✓				✓		
Total Nilai		70				62				60				70				262

Lampiran I

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
1	Menyebutkan lambang bilangan 1–10	1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan sesuai urutan 1–10.				✓
		2. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan acak sesuai yang ditunjuk guru.			✓	
2	Mengenal bentuk lambang bilangan	1. Anak dapat menunjukkan kartu angka sesuai instruksi guru.			✓	
		2. Anak dapat membedakan bentuk lambang bilangan yang mirip (misalnya 6 dan 9).				✓
3	Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda	1. Anak mampu memasang kartu angka dengan jumlah benda konkret.		✓		
		2. Anak mampu memilih kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda yang ditunjukkan guru.		✓		
4	Mengurutkan lambang bilangan	1. Anak dapat menyusun kartu angka secara berurutan dari kecil ke besar (1–10).				✓
		2. Anak dapat melanjutkan urutan bilangan yang belum lengkap (misalnya 1–2...4).			✓	

Keterangan Skala Penilaian

BB = Belum Berkembang: Skor 1

MB = Mulai Berkembang: Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan: Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik: Skor 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

DI TK NEGERI PEMBINA SAYUR MATINGGI KABUPATEN

TAPANULI SELATAN

Satuan Pendidikan : TK Negeri Pembina Sayur Matinggi

Kelompok Umur : A (4-5 tahun)

Tema : Mengenal Angka dan Lambang Bilangan

Sub Tema : Mengenal Lambang Bilangan

Waktu : 1 x 30 menit

Hari/Tanggal : [Rabu 29 Januari]

Materi Kegiatan	1. Menjagakerapihandiri 2. Kegiatanmeningkatkankeaktivitas 3. Mau bekerjasamasecaraberkelompok 4. Melakukanaktivitaskreatifsepertimenyusun gambar-gambar di kertas hvs 5. MelakukanTanyajawabtentang montase 6. Menunjukkan contohkreasi montase tema lingkungan kepadaanakdanmenjelaskan tujuan pembuatan montase
Tujuan Pembelajaran	1. Anakdapat mengenal lambang bilangan 1 hingga 10 melalui permainan kartu angka. 2. Anak mampu Menghubungkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. 3. Anak dapat Menunjukkan rasa senang dan antusiasme dalam kegiatan bermain kartu angka.
Metode Pembelajaran	1. Metode Bermain 2. MetodeDemonstrasi 3. Metode Tanya Jawab
PEMBUKAAN (15 Menit)	1. Dudukdengantertib 2. Mengucapkan salam dan kegiatan absensi 3. Menanyakankabaranakhariini 4. Membaca doa sebelum belajar 5. Guru berdiskusi tentang lingkungan bersama anak 6. Bernyanyi lagu tentang Lambang Bilangan Yang berkaitan dnegan angka
Kegiatan Inti (40 menit)	1. Guru menyampaikan tujuan kegiatan kepada anak dengan bahasa yang sederhana dan menarik.

		- Guru menunjukkan kartu angka yang berisi lambang bilangan (misalnya: 1, 2, 3, 4, dst). - Guru menyebutkan angka tersebut dan meminta anak-anak untuk mengulangi setelahnya. - Guru menunjukkan cara menggunakan montase (menggunting, menyusun, meniru dan menempel) - Guru memandu permainan dengan meminta anak-anak mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda yang disebutkan oleh guru. Misalnya, "Tunjukkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah 3 apel" atau "Berapa kartu yang kalian punya jika ada 5 bola?" - anak memilih gambar dari majalah bekas yang sesuai tema - Anak menggunting gambar dengan hati-hati - Anak menempel gambar pada kertas hvs - Guru mendampingi dan memberikan bantuan jika diperlukan - Anak-anak saling menunjukkan hasil karyanya kepada teman-teman - Setelah bermain, guru mengajak anak-anak berdiskusi mengenai kartu angka yang telah mereka mainkan. "Apa yang kalian pelajari tadi? Apa yang kalian rasakan saat bermain dengan kartu angka?" - Guru memberikan apresiasi dan mengajak anak untuk menyanyikan tema lambing
No	Kalimat Invitasi	Alat dan bahan
1.	Apa yang kalian lihat disekitar?	Gunting kecil, lem kertas, majalah bekas atau gambar cetak, kertas hvs, hiasan lain.
PENUTUP (10 MENIT)		- Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai - Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan - Guru menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari

	4. Bernyanyi lagu “pulangtertib” 5. Membaca doa bersama setelah belajar
--	--

Guru Kelas

Padangsidimpuan, 12 Desember 2024
Mengetahui
Kepala Sekolah

Aisyah

TK Negeri Pembina Sayur Matinggi

Lampiran 2

Dokumentasi Penelitian



Peneliti ketika mengenalkan dan menjelaskan kegiatan bermain kartu angka



Peneliti ketika mencontohkan cara bermain kartu angka



Peneliti mengajak anak untuk mencoba mengurutkan angka menggunakan kartu angka



Peneliti menjelaskan cara mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda

Peneliti mengarahkan anak untuk mengerjakan soal mencocokkan lambang bilangan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T, Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : **B 8653/Un.28/E.1/PP.00.9/ /12/2024**
Lamp : -
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

31 Desember 2024

Kepada Yth:

1. **Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi.,M.A** (Pembimbing I)
2. **Sakinah Siregar, M.Pd** (Pembimbing II)

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : **Sinta Adelia Hasibuan**
NIM : **2120600016**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak
Kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi
Kabupaten Tapanuli Selatan**

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2021 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi.,M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizai Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 4830/Un.28/E.1/TL.00.9/09/2025

24 September 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Nama : Sinta Adelia Hasibuan
NIM : 2120600016
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Bange Kecamatan Sayurmatinggi Kab.Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik Dan
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
TK NEGERI PEMBINA SAYURMATINGGI
DESA BANGE KECAMATAN SAYURMATINGGI
NPSN.69940562 email: tknegerisayurmasinggi@gmail.com KodePos 22774



Nomor : 422/ **56** /TKN/2025
Lampiran :-
Perihal : Surat Izin Penelitian

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Sehubungan dengan surat dekan FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN. Nomor: 137/ Un.28/E.1/TL00.9/09/2025 tanggal 03 Oktober 2025 perihal izin penelitian penyelesaian skripsi, kepala sekolah TK Negeri Pembina Sayurmasinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatra Utara

Nama	:Sinta Adelia Hasibuan
NIM	:2120600016
ProgramStudi	:PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Judul Skripsi	:Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Sayurmasinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Telah melakukan penelitian (Riset) di TK Negeri Pembina Sayurmasinggi. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Padangsidimpuan, 3 Oktober 2025
Kepala Sekolah



Marlina S.Pd
NIP.198501102019032006