



Submitted:
10 April 2025

Revised:
17 April 2025

Accepted:
03 Juli 2025

Published:
08 Juli 2025

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

Yumbaidah¹, Mirdat Silitonga²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Terbuka, Indonesia

²Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional

e-mail: 1857936201@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan pengenalan simbol bilangan menggunakan kartu angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari 15 anak kelompok A di TK Kuncup Mekar. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (checklist) dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan persentase. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini diukur berdasarkan kemampuan anak dalam memainkan kartu angka dan mengenali simbol angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kartu angka secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali simbol bilangan, serta ketepatan anak dalam mengenali simbol angka semakin meningkat dari siklus ke siklus. Pada Siklus I dan II, keterampilan anak dinilai sesuai dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara pada Siklus III, seluruh anak memenuhi kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam pengenalan simbol bilangan di TK Kuncup Mekar.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Permainan Kartu Angka, Simbol Bilangan

Abstract

This study aims to determine the improvement of children's cognitive abilities through the introduction of number symbols using number cards. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects consisted of



Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

15 children in Group A at TK Kuncup Mekar. This study was conducted over three cycles. Data collection techniques included observation (checklist) and documentation, while data analysis was performed qualitatively and quantitatively using percentages. The success criteria in this study were measured by the children's ability to play with number cards and recognize number symbols. The results of the study showed that playing with number cards significantly improved the children's ability to recognize number symbols, and their accuracy in recognizing number symbols increased from cycle to cycle. In Cycles I and II, the children's skills were rated as Developing According to Expectations, while in Cycle III, all children met the criteria of Developing Very Well. Thus, it can be concluded that number card games effectively enhance the cognitive abilities of children, especially in recognizing number symbols at TK Kuncup Mekar.

Keywords: Early Childhood, Number Card Game, Number Symbols

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masayang sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena merupakan masa emas dimana anak membantu pertumbuhan dan perkembangan, membentuk kepribadian dan sikap, serta memperoleh pengetahuan dasar tentang lingkungannya. Menurut pandangan Fadrilla et al., (2014), anak usia dini merupakan kelompok anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. mempunyai sifat khusus. Menurut Mansur (2013), pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Maulidya (2013) menjelaskan bahwa pada masa ini perkembangan dan potensi seluruh anak harus di kembnagkan secara optimal. Namun perkembangan dan potensi tersebut tidak terjadi secara cepat dan otomatis, sehingga memerlukan bimbingan dan stimulasi agar perkembangan juga mencakup perkembangan kognitif anak melalui pengenalan simbol-simbol angka. Elyana & Latief (2018) berpendapat bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dicapai melalui berbagai metode. aktivitas seperti berhitung, berhitung, mengelompokkan, mengenali bentuk, dan membedakan benda. Guru menemukan bahwa aspek perkembangan kognitif seringkali sulit dipahami anak, terutama saat belajar matematika. Banyak anak TK yang masih kurang memiliki kemampuan

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

kognitif yang cukup karena kurangnya aktivitas untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Ini mencakup kemampuan berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Tentu saja ini merupakan ketrampilan yang sangat besar bagi kehidupan seorang anak. Banyak anak prasekolah yang mengatakan bahwa mereka berusia 5 atau 10 tahun sudah menangis karena tidak dapat melakukan sesuatu. Ketrampilan kognitif mengenal simbol bilangan memerlukan ketelitian dan kecermatan.

Pengenalan simbol-simbol angka sangat membantu untuk dipelajari dan dikuasai oleh anak, karena angka merupakan bagian dari pengetahuan matematika dan menjadi dasar untuk menguasai konsep-konsep matematika yang lebih kompleks pada tingkat perguruan tinggi. Menurut Sujiono (2009, perkembangan pengenalan konsep bilangan terjadi seiring dengan diperkenalkannya anak pada konsep besaran. Anak-anak sudah mulai bisa menghitung sejumlah benda tentu, namun hal ini juga terjadi secara perlahan dan bertahap. Kita mulai dengan menghitung dari sampai 10 kemudian anak-anak menghitung dari 11 sampai 20.

Matematika bukan sekadar persoalan berhitung, melainkan juga terkait dengan aspek tumbuh kembang anak. Melalui pengenalan konsep-konsep dasar matematika, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, pemecahan masalah, dan berpikir logis, yang semuanya berperan penting dalam perkembangan keseluruhan mereka. Salah satu kegiatan pengenalan lambang bilangan yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak belum dikembangkan secara maksimal, dikarenakan anak belum terbiasa bermain bilangan sehingga belum dapat mengenal lambang bilangan benar. Hal ini disebabkan karena anak tidak diajarkan aktivitas bermain kartu angka dan beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan ketrampilan kognitif. Mengenalkan lambang bilangan dengan bermain kartu bilangan akan sangat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya selama bermain kartu bilangan dengan mengenal lambang bilangan tersebut.

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

Bermain merupakan aktivitas yang melekat pada dunia anak. Bermain dapat dianggap sebagai aktivitas yang spontan, berorientasi pada proses, spontan, pada dasarnya menantang, menyenangkan, dan fleksibel. Manfaat bermain dapat meningkatkan aspek perkembangan moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial anak (Farhurohman, 2017)

Bermain mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini karena berbagai aspek perkembangan anak dapat di tingkatkan melalui kegiatan bermain tersebut. Menurut Tarjono (2013), bermain kartu angka merupakan alat yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan pengenalan angka. Dengan bermain kartu angka, anak juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir, mengeksplorasi, Memahami dan menyelesaikan masalahnya. Perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan pemecahan masalah yang membantu anak-anak untuk memahami dunia di sekitar mereka dan beberapa anak lebih baik dalam aktivitas tertentu dibandingkan yang lain. Hal terpenting dalam metode pembelajaran permainan kartu angka adalah guru perlu memberikan keberanian kepada anak untuk melatih temannya, dan membantu anak yang belum mengenal simbol angka agar tetap semangat untuk terus mencoba. Orang yang sudah pandai bermain kartu angka akan semakin semangat dan bahagia jika bisa membantu temanya yang belum pandai bermain kartu angka.

Pendidikan usia dini memiliki peran penting dalam pembentukan fondasi kemampuan kognitif anak, termasuk dalam mengenal simbol-simbol bilangan. Kemampuan mengenal simbol bilangan merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai anak-anak sejak dini untuk mendukung perkembangan akademis mereka di masa depan. Namun, berdasarkan pengamatan di TK Kuncup Mekar, masih banyak anak di kelompok A yang mengalami kesulitan dalam mengenali simbol bilangan dengan baik. Kesulitan ini berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami konsep matematika secara keseluruhan. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol bilangan adalah melalui permainan edukatif.

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

Permainan kartu angka, misalnya, dapat menjadi sarana yang menarik dan interaktif bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain. Melalui kegiatan yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya belajar mengenal simbol bilangan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan pengenalan simbol bilangan menggunakan kartu angka kelompok A di TK Kuncup Mekar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini dalam mengenal simbol bilangan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan terdiri dari tiga siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan checklist. Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian tindakan kelas di kelas harus dengan senang hati memperkenalkan solusi pemecahan masalah alternatif dan direkomendasikan untuk meningkatkan kemampuan anak kecil dalam mengenali simbol bilangan. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kuncup Mekar yang berjumlah 15 orang. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan persentase. Dalam studi ini, kriteria berikut diidentifikasi berdasarkan ceklis. Dalam implementasi penilaian format ceklis, terdapat empat skala yakni BB, MB, BSH, dan BSB. Belum Berkembang (BB), mengindikasikan bahwa anak membutuhkan bimbingan atau contoh dari seorang guru saat melakukan suatu aktivitas. Pada fase ini, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan arahan dan membantu anak memahami tugas atau keterampilan yang sedang dipelajari. Mulai Berkembang (MB), mengindikasikan bahwa anak masih memerlukan pengingat atau bantuan dari guru ketika melaksanakan aktivitas tertentu. Meskipun telah

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

menunjukkan kemajuan, anak pada tahap ini masih bergantung pada dukungan guru untuk memastikan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Berkembang Sesuai Harapan (BSH), mengindikasikan bahwa anak telah mencapai tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Pada tahap ini, anak mampu melakukan tugas tanpa bantuan atau bimbingan terus-menerus dari guru. Mereka mampu konsisten dalam menjalankan aktivitas tanpa perlu diingatkan atau dicontohkan oleh orang dewasa. Berkembang Sangat Baik (BSB), mencerminkan pencapaian tertinggi dalam perkembangan anak. Pada fase ini, anak tidak hanya mampu melakukan tugas secara mandiri, tetapi juga dapat membantu teman-teman mereka yang mungkin belum mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan. Kemampuan untuk memberikan dukungan kepada orang lain menandai kematangan sosial dan emosional anak dalam lingkungan pembelajaran. Uji normalitas gain (N-gain) dilakukan setelah menganalisis data persentase total yang diperoleh dari penilaian anak terhadap aktivitas pengenalan simbol bilangan dengan bermain kartu angka. Uji N-gain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pengobatan yang diberikan. Uji N gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Meltzer dan Syahfitri, 2018)

Tabel 1. Pembagian Skor N-gain

| Nilai N-Gain | Kategori |
|----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 07$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2018:33

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor post} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 15 anak dari kelompok A di TK Kuncup Mekar. Pada tahap awal, hanya 5 anak yang aktif memperhatikan dan berpartisipasi dalam pembelajaran, sementara 10 anak lainnya cenderung tidak memperhatikan dan

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

pasif. Kondisi ini disebabkan oleh rendahnya daya tarik kegiatan pembelajaran sehingga menurunkan motivasi belajar anak-anak. Dari berbagai permasalahan ini, ditemukan bahwa kelemahan dalam pengenalan simbol bilangan berhubungan dengan rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang perbaikan pembelajaran melalui permainan kartu angka guna meningkatkan kemampuan mengenal simbol bilangan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru menyusun perencanaan yang melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan media kartu angka, dan menyiapkan instrumen penilaian. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan permainan kartu angka, di mana anak-anak diajak mencocokkan simbol angka dengan benda yang sesuai. Berdasarkan observasi, hasil pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal simbol bilangan anak-anak masih rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterampilan kognitif anak hanya mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus 1

| | | Aspek Penilaian | | | |
|--------------|-----------|-----------------|------------|---------------------------------|--|
| Keterangan | Kemampuan | Ketepatan | Ketelitian | Kategori | |
| Siklus 1 | 55,7% | 56,7% | 56,7% | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | |
| Hasil N-Gain | 0,4 | 0,4 | 0,4 | Rendah | |

Berdasarkan hasil perhitungan hasil pengenalan simbol bilangan pada anak masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, karena dari hasil presentase kemampuan, ketepatan, ketelitian masih rendah 55%-80% belum mencapai persentase 80% sehingga perlu di lakukan siklus 2. Nilai N-gain sebesar 0.4 (rendah) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak-anak dalam mengenal simbol bilangan masih rendah, dan diperlukan

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, peneliti memperbaiki pembelajaran dengan memberikan lebih banyak variasi dalam permainan kartu angka, serta meningkatkan interaksi antar anak melalui permainan berkelompok. Peneliti juga meningkatkan frekuensi penggunaan media kartu angka agar anak lebih familiar dengan simbol-simbol bilangan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Anak-anak mulai lebih aktif dan antusias dalam bermain kartu angka. Hasil dari siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Siklus 2

| Keterangan | Aspek Penilaian | | | Kategori |
|--------------|-----------------|-----------|------------|---------------------------------|
| | Kemampuan | Ketepatan | Ketelitian | |
| Siklus 2 | 61,7 % | 60,0 % | 61,7 % | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| Hasil N-Gain | 0,5 | 0,5 | 0,5 | Sedang |

Berdasarkan hasil perhitungan hasil pengenalan simbol bilangan siklus II pada anak masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, karena dari hasil presentase kemampuan, ketepatan, ketelitian masih rendah 60%-80% belum mencapai persentase 80% sehingga perlu di lakukan siklus 3. Nilai N-gain sebesar 0.5 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal simbol bilangan, meskipun belum mencapai tingkat maksimal.

Hasil Siklus III

Pada siklus III, pembelajaran difokuskan pada penguatan pemahaman simbol bilangan melalui kegiatan bermain angka dalam bentuk lomba mencari benda. Permainan ini lebih interaktif dan menambah motivasi anak untuk lebih memahami simbol bilangan. Hasil observasi pada siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan dua siklus sebelumnya. Hasil akhir siklus III adalah sebagai berikut:

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

Tabel 4. Hasil Siklus 3

| Aspek Penilaian | | | | |
|-----------------|-----------|-----------|------------|---------------------------------|
| Keterangan | Kemampuan | Ketepatan | Ketelitian | Kategori |
| Siklus 2 | 81,7 % | 81,7 % | 83,3 % | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| Hasil N-Gain | 0,8 | 0,8 | 0,8 | Tinggi |

Nilai N-gain sebesar 0.8 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal simbol bilangan, dengan kategori Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil pengenalan simbol bilangan siklus III pada anak masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik, karena dari hasil presentase kemampuan, ketepatan, ketelitian Sudah mencapai persentase 80%. Hasil Ngain 0,8 bahwa peningkatan simbol bilangan dengan menggunakan metode kualitatif masuk kedalam kategori keberhasilan dengan kriteria lebih dari 80%. Dengan melalui metode pengenalan lambang bilangan pada anak cukup meningkatkan kemampuan kognitif anak. Maka hasil N-gain pada kemampuan pengenalan lambing bilangan melalui bermain kartu angka siklus I,II,III sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil N-Gain Semua Siklus

| Aspek Penilaian | | | | |
|-----------------|-----------|-----------|------------|----------|
| N-Gain | Kemampuan | Ketepatan | Ketelitian | Kategori |
| Siklus I | 0,4 | 0,4 | 0,4 | Rendah |
| Siklus II | 0,5 | 0,5 | 0,5 | Sedang |
| Siklus III | 0,8 | 0,7 | 0,8 | Tinggi |

Berdasarkan hasil tabel penelitian siklus I,II dan III di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain kartu angka mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kecerdasan mengenal lambang bilangan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Kuncup Mekar. dapat di terima dan di nyatakan berhasil dengan di tandai adanya peningkatan dalam upaya mengenalkan simbol bilangan melalui media kartu angka dapat di terima dan di nyatakan berhasil dengan di tandai anak mampu menyelesaikan apa yang di contohkan guru. dengan

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

meningkatkan pengenalan simbol bilangan melalui media kartu angka dalam teori ini menunjukkan dinyatakan berhasil dengan meningkat lebih baik karena rata-rata keberhasilan anak mencapai lebih dari 80%. Hal ini dikarenakan anak di arahkan belajar Kami menyediakan kartu angka ini yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan anak. Terlihat nilainya meningkat dari siklus I sampai ke siklus II dan diperoleh hasil yang memuaskan pada siklus III.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu angka secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak dalam mengenal simbol bilangan. Pada siklus I, masih terdapat beberapa hambatan yang dihadapi anak-anak dalam mengenal simbol bilangan. Namun, dengan perbaikan pada siklus II dan III, terjadi peningkatan yang nyata. Penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan kartu angka terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Peningkatan kemampuan kognitif yang tercermin dari hasil N-gain setiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan sangat efektif untuk anak-anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Kuncup Mekar, terlihat bahwa penggunaan permainan kartu angka memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal simbol bilangan pada anak usia dini. Peningkatan ini sejalan dengan teori-teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak pada tahap perkembangan awal.

Permainan kartu angka yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada konsep pembelajaran interaktif, yang sesuai dengan prinsip belajar melalui bermain di pendidikan anak usia dini. Sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (1972), anak-anak pada tahap prasekolah berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka belajar paling baik melalui aktivitas konkret dan permainan yang melibatkan interaksi langsung dengan objek fisik. Dengan menggunakan kartu angka, anak-anak dihadapkan pada simbol-simbol bilangan yang konkret, yang kemudian mereka asosiasikan dengan jumlah benda yang sesuai. Ini memfasilitasi

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

perkembangan pemahaman konsep bilangan dan memperkuat kemampuan kognitif mereka. Penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Melalui kegiatan permainan berkelompok, anak-anak berkolaborasi satu sama lain untuk mencocokkan angka dengan benda, dan ini membantu memperkuat pemahaman mereka tentang konsep simbol bilangan. Kolaborasi dalam konteks bermain juga membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir logis, sebagaimana didukung oleh teori konstruktivisme sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka secara efektif mampu meningkatkan kemampuan mengenal simbol bilangan pada anak-anak kelompok A di TK Kuncup Mekar. Peningkatan ini terlihat dari hasil N-gain pada setiap siklus yang menunjukkan peningkatan bertahap dari kategori rendah pada siklus I, kategori sedang pada siklus II, hingga kategori tinggi pada siklus III. Penggunaan permainan kartu angka tidak hanya membantu anak-anak memahami simbol bilangan dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga membuat mereka lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, yang sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian, permainan kartu angka dapat dijadikan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan simbol bilangan dan layak diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan prasekolah lainnya.

REFERENSI

- Ahmad Susanto (2018) Teori pembelajaran dan pembelajaran di sekolah dasar. Group Media Jakarkencana
- Aisyah. (2021). Peran guru dalam pengembangan kreatifitas pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 03(02), 46-54.

Yumbaidah dan Mirdat Silitonga

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok A Di TK Kuncup Mekar

- Elyana, L., & Latief, A. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dengan metode bermain media benda konkrit pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 82-95.
- Fadrila, M., Latief, A., & Kurniawan, D. (2014). *Edutainment untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Prenamedia Group Kencana.
- Farhurohman, O. (2017). Hakekat bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta. [Http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334](http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334), 2(1), 27-36.
- Kaldipa, S. (2022). *Teknik penulisan makalah akademik (edisi ke-3)*. Universitas Terbuka.
- Mansur. (2013). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Maulidya Ulfa, Suyadi. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Bandung : PT Remaja Rozdakarya.
- Najib, M., Setiahwan, A., & Pankalani, LM (2021). Peran bermain dalam pengembangan kreatifitas pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 119-127.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Pratiwi, R. (2017). Pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan mengenal simbol angka pada anak Kelompok A TK Ar-Rahmasidole Timur Kecamatan Ampibabo. *sJurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Bungamputi/Index*, 4(3), 1-10.
- Soedadiatmojo, et al. (1983). *Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Suyanto (2018). *Aspek perkembangan ketrampilan berhitung pada anak usia dini. Mengembangkan aspek perkembangan anak yang ada*.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Tarjono. 2003. *Pengenalan Dan Pemahaman Terhadap Bilangan*. Jakarta IMB
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wardani, IGAK, Kuswaya Wihardit. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. Tangsel: Universitas Terbuka .
- Zaman, B. & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka