

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR PADA ANAK**

**Murni Ucu<sup>1\*</sup>, Reinhard Salamor<sup>2</sup>, Taufan Talib<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi PG PAUD, FKIP, Universitas Terbuka

<sup>2,3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pattimura

*Submitted: April 26, 2024*

*Revised: May 28, 2024*

*Accepted: June 22, 2024*

*\*Corresponding author. Email: [murniucu10@gmail.com](mailto:murniucu10@gmail.com)*

---

### **Abstrak**

Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar anak Kelompok A RA Al Hikmah Ambon. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A RA Al Hikmah Ambon. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A RA Al Hikmah Ambon yang berjumlah 12 anak. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 4 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat setelah adanya tindakan. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 17%. Pada Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A RA Al Hikmah Ambon.

*Kata Kunci:* kemampuan mengenal lambang bilangan, bermain kartu, kartu angka bergambar

### **Abstract**

Improve the ability to recognize the symbols of numbers 1 to 10 by playing the number cards of the children of the RA Al Hikmah Ambon Group. This research was carried out because there was a problem in the recognition of the number symbols from 1 to 10 in the child of the A RA Al Hikmah Ambon group. This study is class action research. The subjects of this study are the children of the RA Al Hikmah Ambon group of 12 children. The object of the study is the ability to recognize the symbols of numbers 1 to 10. Data collection techniques are done using observation. Data analysis techniques are performed both quantitatively and qualitatively and descriptively. The study was conducted in two cycles, each of which lasted for four meetings. The results of the study showed that the child's ability to recognize the symbols of the numbers 1 to 10 increased after the occurrence of an action. The results of the observation before the action showed that 17% of children who have the ability to recognize numbers 1 to 10. In Cycle I, it increased to 50%, and in Cycle II, it achieved the indicator of success, which is 83%. Based on these results, it can be concluded that playing card numbers pictorial can enhance the ability to recognize numbers 1 through 10 in children of Group A, RA Al Hikmah Ambon.

*Keywords:* ability to recognize number symbols, playing card, card numbers with pictures

---

## 1. Pendahuluan

Menurut Dwi Siswoyo, (2008:25) Pendidikan merupakan proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama. Proses pendidikan ini, mengandung upaya pembinaan, pengembangan, peningkatkan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.

Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sudah terspesialisasi. Salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan Anak Usia Dini sekarang ini mendapatkan perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat.

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan 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 diajarkan.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2010:8) Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang disebut *golden age*. Perkembangan kecerdasan anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun. Pada masa ini, otak anak memiliki daya serap yang tinggi melalui pengalaman-pengalaman sensorinya. Anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar. Masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Sugihartono, dkk (2007:109) Proses berpikir anak didasarkan pada pengamatan. Pengamatan tidak hanya melibatkan mata; itu melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan yang lebih mendalam dan lebih lama dalam ingatan anak. Abubakar, S. Dkk (2018) menyatakan bahwa mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, membutuhkan media kartu angka. Ini akan menyediakan anak secara mental untuk belajar matematika lebih lanjut, seperti mengidentifikasi angka, warna, bentuk, dan ukuran.

Menurut Zaman, dkk. (2016). mengatakan bahwa anak-anak menggunakan lambang bilangan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan tentang lambang bilangan dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah Menurut Arikunto (2016) mengatakan bahwa anak-anak usia dini dapat mengenal angka dengan cara berikut: yaitu menyebut urutan angka dari 1 hingga 10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda) sampai 10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda hingga 10.

Menurut Malapata, E & Wijayaningsih (2009), mengungkapkan pembelajaran berhitung juga penting bagi anak. Kegiatan berhitung dapat dilakukan melalui berbagai media yang lebih menarik atau melalui permainan yang dapat meningkatkan minat anak dalam berhitung. Menurut Gandana, dkk. (2017) Angka, yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, terdiri dari himpunan lambang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyaknya benda. Lambang atau simbol yang mewakili bilangan disebut angka. Nanti, simbol atau lambang bilangan ini akan membuatnya lebih mudah bagi kita untuk melakukan operasi bilangan). Menurut Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2019), mengungkapkan bahwa bermain kartu domino dapat membantu anak usia 4-5 tahun memahami konsep bilangan.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut, (1) Penelitian yang dilakukan oleh Haslana, I., & Wirastania, A (2017) menunjukkan bahwa menggunakan kartu angka untuk belajar bilangan telah meningkatkan kemampuan anak; dan (2) Dewi, R. A. T., & Kusumah, R (2018), menjelaskan hasil penelitian dari tiga siklus, yaitu 33,33% atau Belum Berkembang (BB), 66,66 persen atau Mulai Berkembang (MB), dan 88,57 persen atau

Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan kartu angka dapat membantu anak-anak mempelajari angka 1-10.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Arikunto (2007: 63) penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Ra Al-Hikmah. Penelitian ini dilakukan saat tahun ajaran 2024. Subjek penelitian adalah semua anak Kelompok A di Ra Al-Hkimah yang berjumlah 12 anak dengan usia 4-5 tahun, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Obyek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan (1-10) melalui bermain kartu angka.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Pra Siklus

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dapat melihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada kriteria kurang baik. Sebagian anak Kelompok A masih belum mengenal konsep bilangan dengan baik. Anak dalam membilang masih kurang sesuai antara benda yang dihitung dengan pengucapannya, misalnya benda yang jumlahnya 8 dihitung sampai 9. Anak juga masih terbalik-balik dalam mengenal lambang bilangan, terutama untuk lambang bilangan 6 dan 9. Ada beberapa anak yang baru mengenal lambang bilangan 1-5 dengan penguasaan konsep yang kurang baik. Hal ini terlihat dari anak yang masih ragu-ragu dalam membilang dan belum tepat dalam menyebutkan lambang bilangan. Maka dari itu, subjek yang diambil sesuai dengan karakter permasalahan dalam penelitian ini. Data observasi kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Pra Tindakan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Bisa	2 anak	17%
2	2	Bisa dengan bimbingan	4 anak	33%
3	1	Belum bisa	6 anak	50%
			12 anak	100%

Tabel 1 menunjukkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kriteria sangat kurang baik. Kurangnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 dikarenakan pembelajaran yang dilakukan kurang memperhatikan tahap berpikir anak seperti yang dikemukakan Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) yaitu mulai dari berpikir konkret, semi konkret, semi abstrak dan sampai mampu berpikir abstrak. Adapun masalah yang peneliti temukan sebagai berikut, yaitu (1) Anak yang belum mengenal konsep bilangan 1-10; (2) Anak yang belum mengenal lambang bilangan 1-10; (3) Anak masih bingung membedakan lambang bilangan 6 dan 9; (4) Anak belum mampu membilang dengan tepat; (5) Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang menimbulkan perhatian; dan (6) Pembelajaran yang dilakukan kurang memasukan unsur bermain. Berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran pra tindakan maka peneliti yang sekaligus pendidik Kelompok A RA-Al Hikmah Ambon merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada Siklus I.

### Siklus Pertama

Dalam melakukan proses pembelajaran, guru selalu memulai dengan kegiatan dengan pertama, dilanjutkan dengan kegiatan inti dan akhir. Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak empat kali pertemuan dengan tema tanah airku dan sub tema kota Ambon. Guru terlebih dahulu mengajak anak untuk melihat satu persatu kartu gambar secara klasikal. Guru mengangkat kartu angka

bergambar satu persatu dan mengajak anak untuk menghitung dan menyebutkan jumlah gambar yang ada pada kartu.

Pertemuan Kedua anak dibimbing untuk menghubungkan jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana yaitu dengan cara bermain kartu angka bergambar. Namun, dalam mengenalkan bahasa matematis ini, anak masih dibantu dengan sejumlah gambar untuk memudahkan berpikir anak dan memantapkan konsep bilangan yang dimiliki anak.

Pertemuan Ketiga, mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilakukan dengan bermain kartu angka sensorik di sentra balok. Anak dibimbing untuk meraba kartu angka sensorik itu dengan mata terbuka dan tangan anak diarahkan mengikuti bentuk angka yang diraba. Kemudian, anak diminta mengambil balok sesuai jumlah angka yang telah diraba dan membuat bangunan dari balok yang telah diambil anak tersebut. Sedangkan pertemuan Keempat, setelah anak mengenal bentuk lambang bilangan dengan bermain kartu angka sensorik kemudian tahap selanjutnya yaitu anak mengenal lambang bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka dan kartu gambar di sentra musik dan budaya. Anak dibimbing untuk bermain menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka.

Hasil pengamatan kegiatan anak, diperoleh data pada tabel 2 dan diagram pada gambar 2 berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I

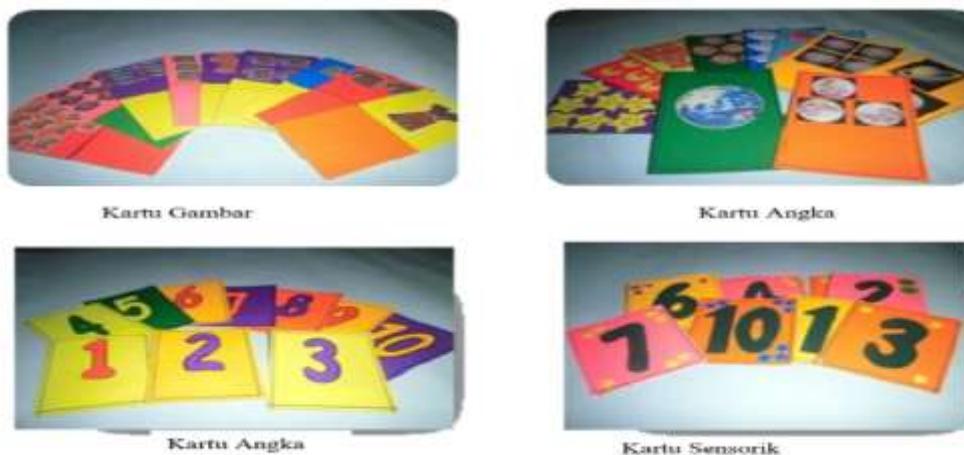
Skor	Kriteria	Jumlah anak	presentase
3	Bisa	6 anak	50%
2	Bisa dengan bimbingan	5 anak	42%
1	Belum bisa	1 anak	8%

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada Siklus I sebagai berikut.

- Proses pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- Proses pembelajaran yang dilakukan sudah menghadirkan unsur bermain sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.
- Tahap pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan tahap berpikir anak yaitu mulai dari berpikir konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak.
- Beberapa anak masih berebut mainan yang digunakan dalam bermain kartu angka bergambar.
- Efisiensi waktu pembelajaran masih rendah akibat lambannya mobilitas anak pada saat pergantian untuk bermain.

**Siklus Kedua**

Media kartu yang digunakan pada siklus II ini, dibuat lebih menarik lagi dan media benda konkret yang digunakan lebih banyak dan lebih variatif sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan.



**Gambar 1.** Media Kartu

Pertemuan Pertama dan Kedua dilakukan dengan bermain menjodohkan kartu angka dengan kartu gambar. Anak satu per satu diminta menjodohkan kartu gambar 1-10 dengan benda-benda konkret yang telah disiapkan seperti lego, manik-manik, menara balok, tangram, dan lain-lain. Kemudian anak mencari kartu angka yang sesuai dengan kartu gambar dan sesuai dengan jumlah mainan yang telah dihitung anak. Setelah anak menjodohkan kemudian anak boleh memainkan benda-benda tersebut dengan membuat matahari, bulan, bintang, dan benda-benda langit yang lainnya dari tangram. Saat satu anak bermain kartu angka bergambar, anak-anak yang lain mengerjakan ragam main lain yang sudah disediakan.

Pertemuan Ketiga dan Keempat, kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 adalah dengan bermain peran menjadi penjual dan pembeli menggunakan kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar digunakan sebagai uang dan benda-benda yang dijual seperti pensil, manik-manik, lego, tangram dan benda-benda lain yang diberi nama layaknya benda-benda yang dijual dipasar. Pasangan antara penjual dan pembeli merupakan pasangan anak yang heterogen dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan begitu, anak yang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang baik secara tidak langsung akan belajar dari anak yang sudah cukup baik dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Anak yang menjadi pembeli akan menunjuk benda yang akan dibeli dan menyerahkan uang berupa kartu angka bergambar. Anak yang menjadi penjual akan memberikan benda yang ditunjuk pembeli sesuai dengan angka yang tertera pada uang tersebut. Sebelum penjual memberikan benda yang diinginkan pembeli, penjual terlebih dahulu menimbang benda tersebut dengan timbangan yang telah disediakan. Anak melakukan kegiatan tersebut secara bergantian. Saat beberapa anak bermain peran, anak lainnya mengerjakan ragam main yang lain.

Pasangan penjual dan pembeli masih heterogen dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Namun, anak yang bermain peran menjadi penjual dan pembeli diutamakan anak yang masih kurang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan dan satu anak yang sudah mengenal lambang bilangan dengan baik. Pada Pertemuan Keempat Siklus II, kartu yang digunakan dalam bermain peran adalah kartu angka. Hal ini dilakukan agar anak mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak dibimbing untuk mampu berpikir dari berpikir abstrak ke konkret yaitu dengan menghitung benda konkret sesuai dengan angka yang terdapat dalam kartu angka. Hasil pengamatan kegiatan anak, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II

Skor	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
3	Bisa	10 anak	83%
2	Bisa dengan bimbingan	2 anak	17%
1	Belum bisa	0	0

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II.

- Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajar aktif. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk mengenal lambang bilangan dengan belajar sesama teman. Pada saat bermain peran, anak yang telah mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik secara tidak langsung akan membantu anak yang masih perlu bimbingan dalam mengenal lambang bilangan.
- Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah lebih menarik.
- Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- Pengelolaan waktu yang telah dilakukan sudah baik sehingga semua anak dapat bermain sampai selesai.
- Anak yang belum mencapai indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik, proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pada Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari Siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil dari pengamatan tentang kemampuan

mengenali lambang bilangan 1-10. Kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 anak Kelompok RA Al Hikmah Ambon pada kemampuan awal atau sebelum dilakukan tindakan masih kurang baik yaitu kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Terbukti dari hasil observasi pada kemampuan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari 12 anak, 10 anak masih kesulitan dalam membilang banyak benda. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Kemampuan anak mengenali lambang bilangan masih berupa hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak Kelompok A sangat antusias dan tertarik dalam bermain kartu angka bergambar. Namun pada saat pergantian anak untuk bermain berlangsung agak lambat. Hal ini mengakibatkan efisiensi waktu pembelajaran agak rendah. Beberapa anak kurang fokus dalam bermain karena waktu bermain telah habis. Selain itu, gambar yang terdapat pada kartu angka bergambar untuk lambang bilangan dalam jumlah banyak terlihat kecil sehingga anak kesulitan dalam menghitung gambar tersebut. Hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I diperoleh bahwa 50% anak telah mampu mengenali lambang bilangan dengan baik.

Pertemuan Pertama dan kedua pada Siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu menjodohkan kartu angka bergambar dengan benda konkret. Akan tetapi kartu yang digunakan dalam bermain lebih besar sehingga gambar untuk jumlah angka yang banyak dapat dihitung dengan mudah oleh anak. Selain itu, pengaturan waktu juga dibuat lebih efisien sehingga memungkinkan semua anak dapat bermain dengan fokus sampai selesai. Dari hasil yang diperoleh pada pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua hanya satu anak yang mengalami peningkatan dalam mengenali lambang bilangan 1-10. Penggunaan media memang dapat meningkatkan kemampuan anak mengenali angka maupun lambing (Juniasih dkk., 2023)

Menanggapi perolehan hasil pada Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua tersebut, pada Pertemuan Ketiga dan Pertemuan Keempat pembelajaran yang dilakukan dimodifikasi menjadi bermain peran. Anak bermain peran menggunakan kartu angka bergambar, dimana kartu angka bergambar dijadikan uang bagi penjual untuk membeli benda-benda mainan yang telah disediakan. Benda-benda mainan tersebut boleh diberi nama sesuai benda yang dijual di pasar. Pasangan pembeli dan penjual adalah anak yang mempunyai kemampuan heterogen dalam mengenali lambang bilangan 1-10. Dengan begitu anak yang sudah mampu mengenali lambang bilangan dengan baik akan membantu anak yang masih memerlukan bimbingan dalam mengenali lambang bilangan. Penjual dalam permainan ini diprioritaskan anak-anak yang masih memerlukan bimbingan dalam mengenali lambang bilangan. Hasil pembelajaran Siklus II pada Pertemuan Keempat menunjukkan 83% anak Kelompok RA Al Hikmah Ambon telah mengenali lambang bilangan dengan baik. Jika mengacu pada indikator keberhasilan maka pembelajaran Siklus II dapat dikatakan berhasil.

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan kartu angka bergambar dalam pembelajaran, memudahkan anak dalam mengenali lambang bilangan. Selain itu, kartu angka bergambar merupakan media yang menarik bagi anak sehingga anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil data pada penelitian ini diperoleh hasil kemampuan anak mengenali lambang bilangan 1-10 dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Anak yang mampu mengenali lambang bilangan 1-10 dengan baik pada tahap Siklus II mencapai 83% dari 12 anak. Hal tersebut menunjukkan, bahwa Peningkatan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak Kelompok RA Al Hikmah Ambon Tahun Ajaran 2024 dapat dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar.

Adapun saran sebagai berikut (1) Pembelajaran melalui bermain kartu angka bergambar hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka peningkatan kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan 1-10. (2) Bermain kartu angka bergambar juga bisa dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-20 pada Kelompok A dengan penyajian kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Kepada guru khususnya guru taman kanak-kanak diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan bermain kartu angka

bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. (3) Bermain kartu angka bergambar bisa dilakukan dengan sangat bervariasi. Variasi bisa dilihat dari cara bermain maupun tampilan dari kartu angka bergambar yang digunakan. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam pembuatan maupun penyajian permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap berpikir anak.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Abubakar, S. R., Pabunga, D. B., & Rahayu, E. (2018). Penggunaan Media Stik Angka Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika pada Anak Usia Dini. *Prosiding SNPMAT I Tahun 2018*, 1(1), 250–258.
- Dewi, R. A. T., & Kusumah, R. (2018). Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. 3(1), 46–57.  
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i1.435>
- Gandana, G. Dkk (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK AtToyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160>
- Haslana, I., & Wirastania, A. (2017). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompoka. *Wahana*, 69(2), 61–66.  
<https://doi.org/10.36456/wahana.v69i2.1070>
- Jurniasih., Salamor, R., & Talib, T. 2023. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-20 Pada Anak Usia Dini : ATOM-Jurnal Riset Mahasiswa, 1(2), 80-87. DOI: <https://doi.org/10.30598/atom.1.2.80-87>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gama Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahundengan Bermain Kartu Dominodi. *PAUD Nurjannah Pekanbaru*. 2(2), 76–85.  
<https://doi.org/10.31849/paud>
- Sugihartono. et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.