

Analisis Kebutuhan Media Kartu Angka untuk Meningkatkan Aspek Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Santa Gabriel Mangulewa

Emiliana Patrisia Woe¹, Maria Delsiana Sulu Dhera², Maria Dorothea Moi³, Maria Irmina Mite⁴, Veronika Ghena⁵, Dimas Qondias⁶

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

ABSTRACT

This research aims to analyze the need for learning media in the form of number cards that are effective in improving the cognitive and social-emotional aspects of children aged 4-5 years. Children at this age are at a developmental stage that requires appropriate stimulation in order to optimize cognitive abilities such as recognizing numbers, solving simple problems, and strengthening social-emotional abilities, such as sharing, working together, and controlling emotions. The method used in this research is a qualitative description. The subjects in this research are early childhood children at the Santa Gabriel Mangulewa Kindergarten aged 4-5 years with one of the teachers as a resource person in this interview activity. Data collection techniques include observation, interviews and documentation.

Keywords: Needs, Number Card Media, Early Childhood

Corresponding Author:

Dimas Qondias
(dimdimqondias@gmail.com)

Received: October 15, 2024

Revised: October 30, 2024

Accepted: November 29, 2024

Published: December 30, 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam mengembangkan sumberdaya ,manusia dan di pandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Konfentensi-konfentensi sistim pendidikan yang mencakup sumberdaya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu tenaga pendidik guru dan non-guru.pendidikan sangatlah penting bagi semua usia,baik pendidikan sejak dalam kandungan sampai ahkiir hayat

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia 4-5 tahun. Pada tahap ini, perkembangan kognitif dan sosial emosional anak mengalami pertumbuhan yang pesat. Kegiatan belajar yang dirancang untuk menstimulasi kedua aspek tersebut sangat diperlukan. Salah satu media yang berpotensi efektif dalam membantu perkembangan kognitif dan sosial emosional anak adalah media kartu angka.

Menurut Agustika (2022:27) "Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini"

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu kemampuan anak adalah kemampuan kognitif. kemampuan kognitif yaitu kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru. Perkembangan kognitif menurut Piaget masa ini berada pada tahap operasional konkret, yang di tandai dengan kemampuan 1)

mengklasifikasikan (mengkelompokan), 2) menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan dan 3) memecahkan masalah (problem sloving) yang sederhana. Menurut Piaget (Syamsu, dkk 2013 :61). Kemampuan kognitif ini berkembang fisik dan syarat-syarat yang berada dipusat syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif. Pengertian kognitif adalah proses yang terjadi di dalam internal di dalam pusat syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Media merupakan alat pembelajaran yang sangat membantu dalam proses belajar dengan adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga terjadi proses belajar dan mengajar yang menyenangkan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yakni media kartu angka. Penggunaan kartu angka dalam pembelajaran mengenal angka dirasa efektif, tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan menyebut angka dengan benar dan anak akan secara mandiri mampu mengenal angka (Tarjono, 2010:101). Pengenalan konsep bilangan pada anak perlu dilakukan secara bermakna, artinya anak memahami simbol dari angka dan memahami banyak atau jumlah dari angka yang dipelajari. Arsyad (2022,120) menjelaskan bahwa kartu angka adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, sedangkan ukuran dari kartu bisa disesuaikan. Media kartu angka yang dimaksudkan disini adalah dengan menggunakan angka satu sampai dengan sepuluh dan ditambahkan dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media kartu angka bergambar adalah mempermudah proses belajar mengajar antara guru dengan anak sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media kartu angka bergambar juga akan menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat anak tidak bosan dan jenuh (Yatini, Ali, Yuniarni, 2013:5).

Kartu angka adalah alat pembelajaran visual yang menyajikan angka-angka dalam bentuk kartu yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Kebutuhan media ini dapat membantu anak memahami konsep angka, berhitung, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Selain itu, media kartu angka juga dapat digunakan dalam aktivitas kelompok, yang membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak seperti kerjasama, empati, dan komunikasi. Analisis Kebutuhan media kartu angka dirancang sedemikian rupa sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, media kartu angka yang efektif dalam meningkatkan aspek kognitif dan sosial emosional anak usia dini, diperlukan analisis kebutuhan yang komprehensif. Adapun kelebihan dari penggunaan media kartu angka adalah gambar

bersifat konkret, gambar mampu membatasi ruang, waktu dan kemampuan manusia, gambar dapat digunakan menjelaskan suatu masalah, baik yang bersifat konkret ataupun abstrak, gambar merupakan media yang mudah didapat dan murah, gambar juga mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal, seluruh kelas atau sekolah, sehingga pesan yang tersirat dalam gambar tersebut dapat dinyatakan kembali dalam bentuk kata-kata atau kalimat (Megawati, Suami, Sulastri, 2012). Penggunaan media kartu angka dimaksudkan agar guru dapat memasukkan gambar-gambar sesuai dengan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan jumlah angka yang terdapat pada gambar. Sood & Mackey (2015) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan anak dalam mengikuti proses pendidikan yang lebih lanjut, terutama pada mata pelajaran Matematika. Pengenalan konsep bilangan dimaksudkan agar anak mengenal konsep bilangan sejak dini. Ketika anak peka terhadap bilangan atau angka maka akan mulai mengerti tentang konsep bilangan. Masa usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan bilangan pada anak, mengingat anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dengan penggunaan media kartu angka

oleh guru dapat menyalurkan rasa ingin tahu anak khususnya pada pengenalan konsep bilangan

Pada usia 4-5 tahun, perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan berpikir logis, mengenal angka, berhitung, dan menghubungkan konsep angka dengan objek. Kartu angka perlu dirancang sedemikian rupa agar anak-anak dapat Mengenal angka dari 1 hingga 10 atau lebih, Memahami konsep kuantitas, seperti banyak dan sedikit, Berlatih mengurutkan angka, Memecahkan masalah sederhana yang melibatkan angka. Kartu angka juga perlu mempertimbangkan aspek sosial emosional, karena anak-anak di usia ini sedang belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, memahami emosi, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, kerjasama, dan menyelesaikan konflik. Kebutuhan ini bisa diakomodasi dengan merancang aktivitas pembelajaran kartu angka yang melibatkan: Kerja kelompok atau bermain bersama teman, Mendorong anak-anak untuk saling membantu dalam memecahkan masalah Meningkatkan rasa percaya diri anak melalui keberhasilan dalam permainan atau kegiatan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan dkk di tk santa gabriel mangulewa ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenai konsep bilangan pada kelompok A. Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruang kelas yang dimiliki oleh Tk Santa Gabriel Mangulewa sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak. Dari pendahuluan diatas peneliti bersama dkk dapat menarik kesimpulan bahwa kebutuhan media kartu angka di Tk Santa Gabriel Mangulewa merupakan alat bantu visual yang efektif untuk membantu anak usia dini dalam mengenal angka secara visual dan interaktif, sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial emosional sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. dengan media kartu angka dapat memberikan motifasi dan minat belajar anak secara menyenangkan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan observasi ini adalah metode penelitian deskripsi kualitatif dimana peneliti melakukan pendekatan langsung kepada pihak sekolah dan secara langsung menyaksikan kegiatan belajar-mengajar yang diawali dengan upacara bendera bersama, berdoa bersama, dan juga melakukan aktifitas pagi seperti memunggut sampah yang berserakan di sekitar lingkungan sekolah. Dalam kegiatan observasi peneliti juga mengamati berbagai hal yang menyangkut dengan perkembangan kebutuhan media kartu angka di tk santa gabriel mangulewa masih di katakan sangat terbatas adapun media kartu angka masih menggunakan kreatifitas dari guru seperti menggambar pola angka pada kertas putih dan memberikan kepada siswa-siswi untuk menghubungkan garis tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan observasi ini peneliti menggunakan 3 teknik dalam pengumpulan data agar data tersebut menjadi valid yakni :observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti. Observasi dapat dilakukan dengan cara partisipatif, dimana peneliti ikut serta dalam aktivitas yang di amati atau non-partisipatif dimana peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti berlangsung selama satu hari saja pada tanggal 17 oktober 2024 di tk santa gabriel mangulewa di sana peneliti mengamati berbagai macam aktivitas dari peserta didik beserta pendidik peneliti juga ikut serta dalam kegiatan belajar-mengajar yang terjadi di dalam kelas maupun diluar kelas.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dapat berupa pertanyaan kepada responden atau narasumber untuk mendapatkan informasi yang mendalam. wawancara dapat bersifat terstruktur (dengan pertanyaan yang sudah disiapkan) atau tidak terstruktur (lebih fleksibel) sesuai dengan perkembangan percakapan. Teknik ini bertujuan untuk menggali pemahaman, pengalaman, atau pandangan responden tentang topik penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan dokumen tertulis, gambar, video, atau rekaman yang sudah ada dan relevan dengan penelitian. dokumentasi digunakan untuk melengkapi atau memverifikasi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap ini peneliti dan dkk melakukan penelitian di tk santa gabriel mangulewa. Peneliti melakukan observasi sekaligus wawancara mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan observasi peneliti menemukan informasi mengenai perkembangan anak yang berada di dalam kelas ialah terdapat 6 orang anak yang pemahamannya dalam menggunakan kartu angka masih dalam fase mulai berkembang hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi seperti penggunaan metode pembelajaran berbasis ceramah dan juga pemilihan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, dan terdapat 8 orang anak dalam penggunaan media kartu angka sudah mulai berkembang dengan sangat baik. hal ini dapat dibuktikan dengan cara guru meletakkan kartu angka di depan meja dan meminta anak untuk menebak angka yang ada di atas meja yang ditunjukkan oleh gurunya.

Peneliti merasa bahwa media kartu angka merupakan sarana alternatif yang cocok untuk anak usia dini dalam fase pengenalan angka mulai dari angka 1- 10, tetapi peneliti juga merasa bahwa media kartu angka harus dikembangkan lagi ke dalam bentuk media kartu angka yang menarik sehingga dapat memberikan notifikasi belajar bagi anak usia dini. Adapun beberapa pertanyaan yang diberikan kepada guru untuk menguatkan hasil dari penelitian ini dapat disajikan menggunakan tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana seorang guru mengenalkan kartu angka kepada anak usia dini?	Menurut pendapat guru di tk santa gabriel mangulewa cara yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan kartu angka kepada anak dapat dimulai dengan pengenalan angka dari 1 sampai dengan 10 secara bertahap. misalnya guru menunjukkan satu angka setiap hari atau setiap minggu agar anak tidak merasa terbebani dengan terlalu banyak angka sekaligus. Adapun cara lain yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenalkan angka kepada anak bisa menggunakan permainan mengenal angka guru dapat mengajak anak untuk bermain permainan sederhana seperti mencocokkan angka dengan jumlah benda. misalnya mencocokkan angka 3 dengan 3 bola permainan ini melibatkan anak secara aktif dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

2. Bagaimana media kartu angka mendukung belajar anak	<p>Media kartu angka sangat bermanfaat dalam mendukung proses belajar anak dan dapat membantu anak memahami konsep angka dengan cara yang konkret dan menyenangkan.</p> <p>Berikut uraian cara yang bagaimana kartu angka dapat mendukung belajar anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan penguasaan konsep angka Kartu angka dapat membantu anak mengenal angka secara visual.dengan melihat angka-angka secara berulang,anak akan lebih muda mengingat bentuk dan urutan angka tersebut. 2. Mengaitkan angka dengan jumlah Kartu anghka yang di lengkapi dengan gambar (misalnya angka 3 dengan tiga apel) dengan ini dapat membantu anak mengaitkan angka dengan jumlah konkret.
3. Kira-kira dalam proses pembelajaran dakah masalah yang di temui oleh guru dalam mengunaka media kartu angka?	<p>Menurut ibu reta pada saat penggunaan meia kartu angka tidak di temui kendala apapun pada saat proses pembelajaran. Guru merasa bahwa media kartu angka sangat bermanfaat bagi anak yang beklum bisa mengenal angka yakni anak pada usia 4-5 tahun.dengan penggunaan media kartu angka guru dapat mengenalkan angka secara bertahap pada anak sehingga anak bisa dengan mudah belajar dan memahami koinsep angka.</p>

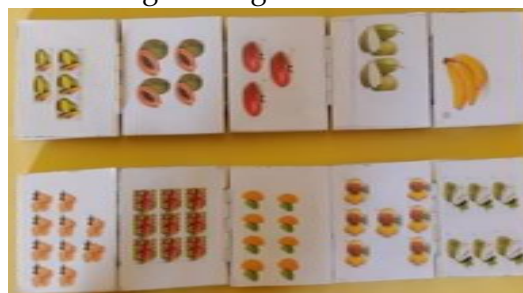
Sumber: hasil pengumpulan data peneliti, 2024

Tabel 2 Terdapat 4 Aspek Kriteria Penilaian

1. BB	Belum berkembang (BB)Apabila anak belum mampu mengenal lambangbilangan 1-10
2. MB	Mulai berkembang (MB) Apabila anak belum mampu mengenal lambang bilangan namun anak sudah mampu menghitung jumlah bilangan menurut jumlah gambar di kartu angka bergambar
3. BSH	Berkembang sesuai harapan (BSH) Apabila anak sudah mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dan sudah bisa menyesuaikan dengan gambar yang ada
4. BSB	Berkembang sangat baik (BSB) Apabila anak sudah dapat mengurutkan angka secara acak dengan benar sesuai dengan gambar yang ada.

Adapun media kartu angka yang peneliti temui di sekolah pada saat peneliti mengikuti kegiatan pembelajara dapat di tampilkan sebagai berikut:

Gambar 2 Media Kartu Angka Dengan Metode Pencocokan 3 Jenis Benda



Sumber: Data penelitian diolah, 2024

Pembahasan

Kemampuan kognitif anak adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Rahman (2002:112), mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuan anak. Ahmad (Destiani2018:37) mengemukakan bahwa kelebihan kartu sebagai berikut: (a) Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari, (b) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar. Biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, (c) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, (d) Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran. Menurut Arief Sadiman (Destiani 2018:37) mengatakan bahwa: kelebihan media grafis/gambar lain: (a) Sifatnya konkrit: gambar atau foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata, (b) Gambar dapat mengatasi batasan 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) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan

Sedangkan kekurangan media kartu angka bergambar menurut Arief Sadiman menyatakan selain kelebihan-kelebihan media gambar juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu: (a) Gambar hanya menafsirkan indra mata, (b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, (c) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran. Adapun langkah-langkah memainkan kartu yaitu, Moeschlatoen (2004: 14) (a) Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain kartu bergambar (b) Menentukan macam kegiatan bermain. Setelah ditentukan tujuan dan tema bermain selanjutnya ditentukan macam kegiatan bermain yang cocok dengan tujuan dan tema tersebut. (c) Menentukan tempat dan ruang bermain (d) Menentukan bahan dan peralatan bermain. Sebelum melakukan kegiatan bermain kartu gambar, bermacam bahan dan peralatan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai perlu disiapkan terlebih dahulu secara lengkap.(e) Kegiatan bermain kartu bergambar. (f) Kegiatan penutup. kegiatan penutup, kegiatan bermain guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut, (1) Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek kognitif melalui kartu bergambar, (2) Menghubungkan pengalaman anak dalam memainkan kartu bergambar, (3) Menunjukkan aspek-aspek penting

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan penelitian diperoleh data bahwa media kartu angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif dan sisoal emosional anak di TK SANTA Gabriel Mangulewa. Nurhaeni dkk, (2019:163) "Media kartu bilangan yaitu media grafis berupa kartu yang bergambar bilangan-bilangan satu angka atau beberapa angka yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan yang diharapkan". Sama halnya juga seperti yang diungkapkan oleh Suhera (2022:9)"Kartu bilangan adalah suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi menentukan lambang bilangan kepada siswa". Sedangkan

Menurut Nurfitri , dkk. (2022:13) Manfaat media kartu bilangan bagi guru, membantu guru dalam membentuk metode pembelajaran agar meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka serta membantu guru dalam pembelajaran agar lebih mudah. Menurut Rahman (2020) bahwa manfaat penggunaan kartu angka bergambar dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak

mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Nurfritriani dkk (2022) menegaskan bahwa media kartu angka bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Menurut Hikmawati dkk (2022) Kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Kartu angka adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa bertuliskan angka yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Menurut Masitoh dkk (2022) kartu merupakan kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan termasuk keperluan belajar. Dalam menggunakan media kartu angka bergambar, anak akan berkontribusi langsung sehingga membuat anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat mengembangkan keterampilan berpikir, menalar dan memecahkan masalah. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-harinya, anak terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan Syafitri et al., 2018:194). Bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyaknya benda. Lambang bilangan merupakan yang mewakili dari bilangan. Lambang atau simbol yang mewakili suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran (Gandana et al., 2017:96). Kemampuan mengenal angka anak usia dini adalah sebagai berikut: 1).menyebut urutan bilangan 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, 2).menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10. Susanto, 2011:106-107). Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung

Irawati (Malapata & Wijayaningsih, 2019:284) . Kartu angka merupakan salah alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat dalam kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebutkan sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan (Tarjono, 2013:3). Media kartu angka di perlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan ukuran (Pratiwi, 2017:2). Kartu angka adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, sedangkan ukuran dari kartu bisa disesuaikan. Media kartu angka yang dimaksudkan disini adalah dengan menggunakan angka satu sampai dengan sepuluh dan ditambahkan dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat proses pembelajaran (Arsyad, 2022, 120). Dengan bermain, anak akan memperoleh kesenangan sekaligus belajar sesuatu yang baru sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya dengan baik. Permainan jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama (Farhurohman, 2017:28). Media kartu angka adalah media pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk kartu bergambar atau teks. Media kartu bilangan merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu anak untuk mengenal dan memahami konsep yang dipelajarinya, sehingga lebih mudah mengingat atau memahaminya dengan jelas (Fitria dan Diana, 2021). Media Kartu Angka merupakan media yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan matematika dasar, khususnya angka

dan simbol angka, untuk mempersiapkan mental anak agar lebih mengenal matematika pengenalan simbol, angka, warna, bentuk dan ukuran (Pratiwi, 2017).

Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang

(Elyana & Latief, 2018:82). Syafitri et al., (2018:194) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat mengembangkan keterampilan berpikir, menalar dan memecahkan masalah. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-harinya, anak terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan. Malapata & Wijayaningsih, 2019:284) mengungkapkan pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Santa Gabriel Mangulewa, media kartu angka terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun. Penggunaan kartu angka membantu anak dalam mengenal konsep bilangan secara visual dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami angka serta kaitannya dengan jumlah benda yang sesuai. Media ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui aktivitas kelompok yang melibatkan kerja sama dan komunikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan positif dalam pengenalan angka setelah penggunaan kartu angka dalam pembelajaran. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan media yang tersedia dan ruang kelas yang sempit, yang berpotensi menghambat proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam desain dan variasi kartu angka agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Guru juga berperan penting dalam mengaplikasikan media ini secara bertahap dan kreatif untuk memastikan efektivitasnya. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media kartu angka dapat dijadikan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini di aspek kognitif dan sosial-emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia Danti, T. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92-105. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160>
- Nurhaeni, N. (2019). Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat.
- Suhera, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Menentukan Lambang Bilangan (R&D Pada Kelas II Di SD Negeri
- Nurfitri, A., Octaverino, M. I. Y., Aisyi, N. S. R., Iskandar, S., & Rosmana, P. S. (2022). Meningkatkan Pengenalan Angka Melalui Media Kartu Angka Terhadap Anak Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11-20.
- Rahman, T. (2020). PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (BERHITUNG) PADA ANAK USIA DINI. *JoEE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1-7.

- Hikmawati, H., Takasun, T., & Rofiqoh, R. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan di TK Dharma Wanita 67 Pesucen. *Unram Journal of Community Service*, 3(2), 58-63.
- Masitoh, S., Nurhikmah, N., & Mahnur, F. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 3(1 Apr).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kana*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Destiani, Siska, 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung*, Skripsi Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Azhar Arsyad, (2022), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Pratiwi, R. (2017). Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan di Kelompok A TK Ar-Rahmasidole Timur Kecamatan Ampibabo. *Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Bungamputi/Index*, 4(3), 1-10.
- Farhurohman, O. (2017). Hakekat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Http://Jurnal.Uinbanten.Ac.Id/Index.Php/Assibyan/Article/View/1334*, 2(1), 27-36.
- 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), 85-96
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 - 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 - 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193.
- 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