**Journal of Innovative and Creativity**
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
**ISSN** 2962-570X **(Printed)**
5 (3 2025, Page: 157-165

# Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Melalui Metode Penggunaan Kartu Bergambar Di Kelompok A TK Kartika IV-83 Sidoarjo

**Widya Asih Saraswati[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]**
**[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,**
**[2] Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya**
Corresponding Author: Widya Asih Saraswati, e-mail: 860135512@ecampus.ut.ac.id

Published: June, 2025

## ABSTRAK

Penelitian untuk membantu anak -anak usia 4 hingga 5 tahun di Kelompok A TK Kartika IV-83 Sidoarjo agar lebih mahir mengenali angka 1 sampai 10 dengan memanfaatkan kartu bergambar sebagai media belajar. Penelitian ini dilakukan karena anak -anak masih kurang paham tentang konsep angka, salah satunya disebabkan karena kurangnya media visual yang menarik saat belajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua putaran (siklus), yang masing-masing meliputi persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Ada 10 anak yang menjadi peserta penelitian, dengan rincian 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati langsung, menilai hasil kerja anak, mengumpulkan foto dan video kegiatan, serta melakukan penilaian setiap hari. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali angka semakin meningkat, dari 60% sebelum penelitian menjadi 70% pada siklus pertama dan akhirnya mencapai 100% pada siklus kedua. Peningkatan ini didukung oleh penggunaan kartu bergambar yang menarik perhatian anak dan cara belajar sambil bermain yang sesuai dengan perkembangan pikiran anak -anak. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar sangat membantu anak dalam belajar mengenal angka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, keberhasilan belajar ini juga dipengaruhi oleh peran aktif guru dan dukungan dari orang tua selama proses belajar.

**Kata Kunci:** Kartu Bergambar, Angka 1–10, Anak Usia Dini, Pembelajaran Visual, PTK

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

## PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar pada anak usia prasekolah menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah anak berusia di bawah lima tahun, khususnya pada kelompok A di tingkat Taman Kanak-Kanak, yang belum menunjukkan kemampuan optimal dalam mengenal angka 1 sampai 10. Hambatan umum ini sering terjadi karena metode yang dipakai kurang sesuai dengan usia anak -anak, yang idealnya lebih banyak memakai gambar dan kegiatan bermain. Memakai media seperti kartu bergambar bisa jadi cara yang bagus untuk membuat anak lebih tertarik dan mudah memahami konsep angka dengan cara yang nyata dan seru (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Oleh karena itu, hal ini menunjukkan betapa pentingnya mencari cara baru dalam mengajar yang sesuai dengan cara anak belajar secara alami.

Penelitian dilaksanakan di TK Kartika IV-83 Sidoarjo, Kelompok A yang berusia sekitar 4–5 tahun. Pada usia tersebut, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif, untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti angka yang menekankan pentingnya metode pembelajaran yang

interaktif dan berbasis bermain, penelitian ini berfokus untuk melihat bagaimana penggunaan kartu bergambar dapat menggali potensi anak mengenal angka 1–10 secara interaktif dan menyenangkan (Piaget, 1952). Maka pembelajaran harus dirancang sesuai tahapan perkembangan mental dan sensorik anak.

Pembelajaran mencakup aspek mengenali bentuk angka, menyebutkan nama angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda secara konkret. Pembelajaran mengenalkan angka disiapkan sebagai dasar pembelajaran matematika di jenjang selanjutnya. Anak usia prasekolah diharapkan mampu memahami bilangan melalui kegiatan bermain dan eksplorasi, (Direktorat Pembinaan PAUD, 2015). Oleh karena itu, penguatan kemampuan mengenal angka perlu dilakukan dengan metode tahap perkembangan anak, dengan menggunakan kartu angka dan menjadi pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

Metode penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran merupakan alat bantu visual yang menampilkan gambar dan simbol angka yang dirancang untuk menarik perhatian anak dan mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi. Media visual seperti kartu bergambar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena membantu memperjelas informasi yang disampaikan dan mendukung gaya belajar anak usia dini. Dalam mengenal angka, kartu bergambar digunakan untuk membantu anak menghubungkan antara simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai secara konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Arsyad, 2015). Maka indera penglihatan dalam belajar membantu anak mengingat materi lebih kuat dan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penggunaan kartu berisi gambar benda-benda yang familiar bagi anak, seperti buah, hewan, atau mainan, yang disertai dengan angka 1–10. Dalam proses pembelajaran, anak diajak untuk mencocokkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai, menyebutkan nama angka, serta melakukan permainan seperti mencari pasangan atau mengurutkan angka berdasarkan jumlah gambar. Isi kartu bergambar harus mendukung tercapainya indikator kemampuan mengenal angka dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Suyadi, 2017). Maka aktivitas yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan pada anak.

Guru melakukan penguatan dan evaluasi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan namun tetap terarah. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengulang kembali materi dengan cara yang kreatif, seperti bermain tebak angka, menyusun urutan angka berdasarkan gambar, atau bercerita menggunakan kartu. Kegiatan belajar dan bermain angka tidak hanya bertujuan memahami angka 1–10, tetapi juga untuk memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir logis anak. Penguatan pada akhir pembelajaran siswa dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, metode mengenal angka tidak hanya membentuk pemahaman, tetapi membentuk pengalaman belajar yang positif dan bermakna (Sujiono, 2013). Kegiatan yang menyenangkan memberi ruang refleksi alami bagi anak terhadap apa yang telah mereka pelajari.

Kartu bergambar sebagai media visual bisa diajarkan melalui pengamatan dan aktivitas langsung. Ketika anak mencocokkan jumlah gambar dengan simbol angka, mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih dalam melalui pengalaman bermain maka akan tercapai kompetensi yang diharapkan. Belajar dengan kartu angka sangat berperan dalam membuat kegiatan belajar yang menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka (Djaali, 2012). Interaksi langsung dengan media akan memperkuat koneksi mental antara simbol dan makna yang dipelajari.

Penulis mengharapkan bahwa melalui penelitian ini, penggunaan kartu bergambar dapat dijadikan sebagai metode yang efektif sekaligus inspiratif dalam pembelajaran pengenalan angka pada pendidikan anak usia dini, khususnya di TK Kartika IV-83 Sidoarjo. Selain itu, penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para guru PAUD dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan penerapan pendekatan yang tepat, diharapkan anak-anak tidak hanya mampu mengenal angka 1–10 dengan baik, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sejak usia dini. Temuan ini diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk terus mengembangkan metode kreatif dalam pengajaran konsep dasar.

## METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran serta meningkatkan kepiawaian siswa dalam mengidentifikasi angka 1 hingga 10 menggunakan cara pemakaian kartu bergambar. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan kegiatan belajar yang berulang dalam beberapa putaran, selaras dengan yang dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang menggarisbawahi perancangan tahapanan, implementasi, observasi, serta evaluasi secara terstruktur. Riset ini dilakukan di TK Kartika IV-83 Sidoarjo, dengan partisipan penelitian yakni 10 siswa kelompok A yang berumur 4–5 tahun pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, penilaian unjuk kerja, dokumentasi, dan evaluasi harian. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan antusiasme anak selama proses pembelajaran, sedangkan unjuk kerja dilakukan melalui aktivitas langsung seperti menghitung, mencocokkan, dan menyebutkan angka. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan guru digunakan untuk mendukung data kualitatif. Evaluasi harian dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan untuk menilai perkembangan pemahaman anak secara individual terhadap angka 1–10 (Mulyasa, 2009).

Studi ini dijalankan dalam dua siklus kegiatan, masing-masing meliputi persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan perenungan. Siklus pertama menitikberatkan pada mengenalkan angka melalui kartu bergambar yang mudah dipahami. Sementara itu, pada siklus kedua, strategi belajar ditingkatkan dengan metode yang lebih beragam, misalnya bermain kelompok, menebak angka, dan mengurutkan angka.

Penilaian dilakukan di penghujung setiap putaran untuk melihat sejauh mana kemampuan anak meningkat dan memperbaiki metode belajar selanjutnya (Sujiono, et all, 2009).

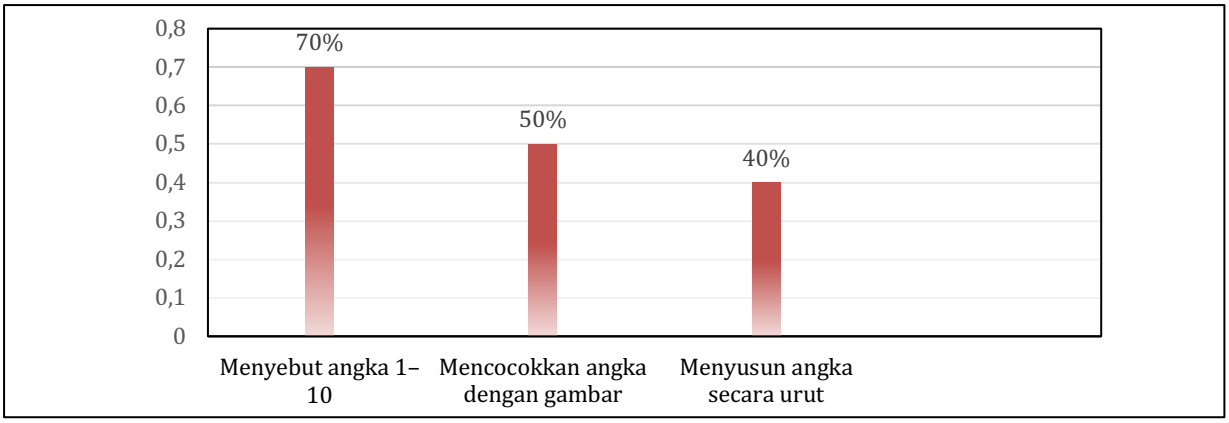
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kemampuan Mengenal Angka 1–10

Pada tahap awal, proses belajar dilakukan dengan memakai kartu bergambar, baik secara mandiri maupun bersama-sama. Anak-anak dikenalkan dengan angka 1 hingga 10 lewat aktivitas menyamakan angka dan banyaknya gambar di kartu, melafalkan angka, dan mengurutkan angka tersebut. Dari sepuluh anak yang berpartisipasi, ada tujuh anak (70%) yang telah bisa menyebutkan angka dengan tepat, sedangkan lima anak (50%) mampu menghubungkan simbol angka dengan representasi visual benda. Hanya empat anak (40%) yang karena merangkai angka dengan tertib.

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---|---|---|---|
| 1 | Menyebut angka 1–10 | 7 anak | 70% |
| 2 | Mencocokkan angka dengan gambar | 5 anak | 50% |
| 3 | Menyusun angka secara urut | 4 anak | 40% |

**Tabel 1. Hasil Siklus I Kemampuan Mengenal Angka**




**Grafik 1. Hasil Siklus I Kemampuan Mengenal Angka**

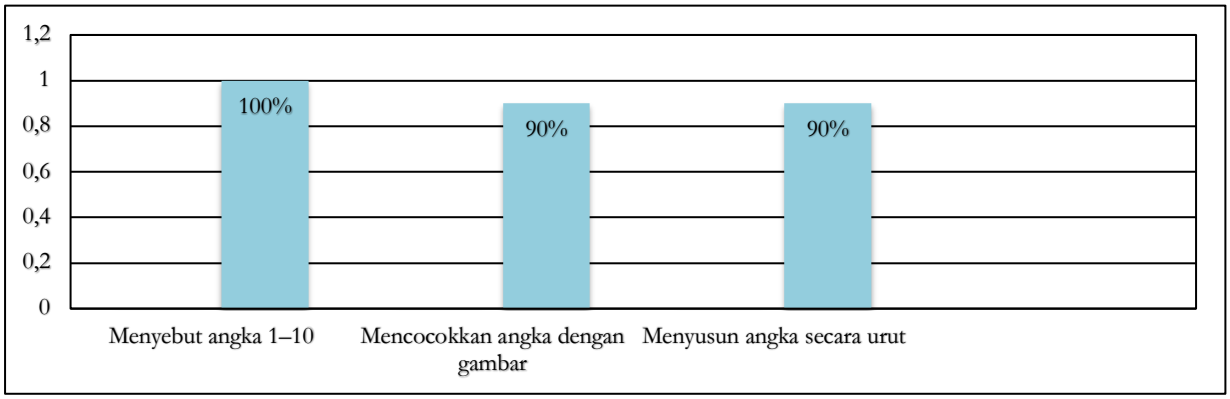
Anak mulai menunjukkan pemahaman terhadap angka, meskipun masih banyak yang menghafal dan belum mengaitkan dengan jumlah benda secara tepat. Dibutuhkan kegiatan yang lebih bervariasi dan menyenangkan agar pemahaman anak meningkat. Siklus I memberikan gambaran bahwa penggunaan media kartu bergambar mulai menarik perhatian anak dan membantu proses belajar. Namun, keterlibatan anak masih perlu ditingkatkan.Menurut Sujiono (2009), pembelajaran anak usia dini harus berbasis konkret dan menyenangkan. Piaget (1952) menyatakan bahwa anak praoperasional lebih mudah memahami konsep abstrak jika disampaikan melalui

pengalaman konkret.Media kartu bergambar perlu dikembangkan dalam bentuk permainan aktif agar anak lebih memahami hubungan antara angka dan jumlah benda.

Pada siklus kedua, strategi pembelajaran diperbaiki dengan menambahkan kegiatan bermain seperti susun angka, tebak jumlah, dan mencocokkan angka secara berkelompok. Anak terlihat lebih aktif dan antusias. Dari hasil pengamatan, 10 anak (100%) mampu menyebutkan angka 1–10 dengan benar, 9 anak (90%) berhasil mencocokkan angka dengan jumlah benda, dan 9 anak (90%) dapat mengurutkan angka secara tepat.

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---|---|---|---|
| 1 | Menyebut angka 1–10 | 10 anak | 100% |
| 2 | Mencocokkan angka dengan gambar | 9 anak | 90% |
| 3 | Menyusun angka secara urut | 9 anak | 90% |

**Tabel 2. Hasil Siklus II Kemampuan Mengenal Angka**




**Grafik 2. Hasil Siklus II Kemampuan Mengenal Angka**

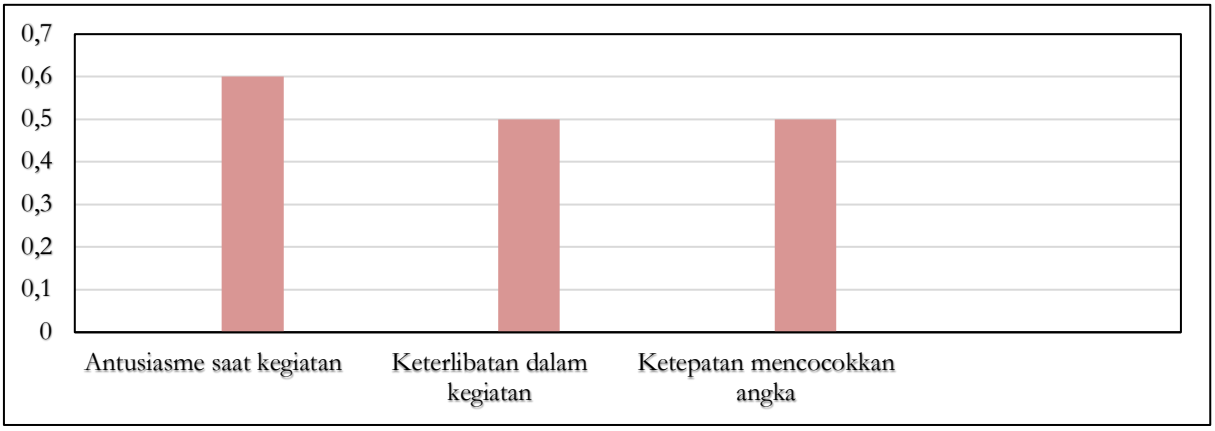
Aktivitas yang lebih menyenangkan dan beragam mendorong keterlibatan aktif anak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap angka 1–10 secara menyeluruh. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan angka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain dengan kartu bergambar efektif diterapkan di kelas anak usia dini. Menurut Arsyad (2015), media visual mendukung pemahaman konsep abstrak menjadi lebih nyata. Montessori (1964) menyebutkan bahwa anak belajar dengan baik melalui aktivitas langsung yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Penggunaan kartu bergambar dalam pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal angka 1–10 secara optimal.

**2. Metode Penggunaan Kartu Bergambar**

Pada siklus pertama, metode yang digunakan masih terbatas pada mencocokkan gambar dan angka. Anak-anak terlihat tertarik, tetapi sebagian besar masih mengikuti kegiatan secara pasif. Guru hanya membimbing anak secara individu, tanpa melibatkan kegiatan kelompok atau permainan.

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---|---|---|---|
| 1 | Antusiasme saat kegiatan | 6 anak | 60% |
| 2 | Keterlibatan dalam kegiatan | 5 anak | 50% |
| 3 | Ketepatan mencocokkan angka | 5 anak | 50% |

**Tabel 3. Hasil Siklus I Penggunaan Kartu Bergambar**



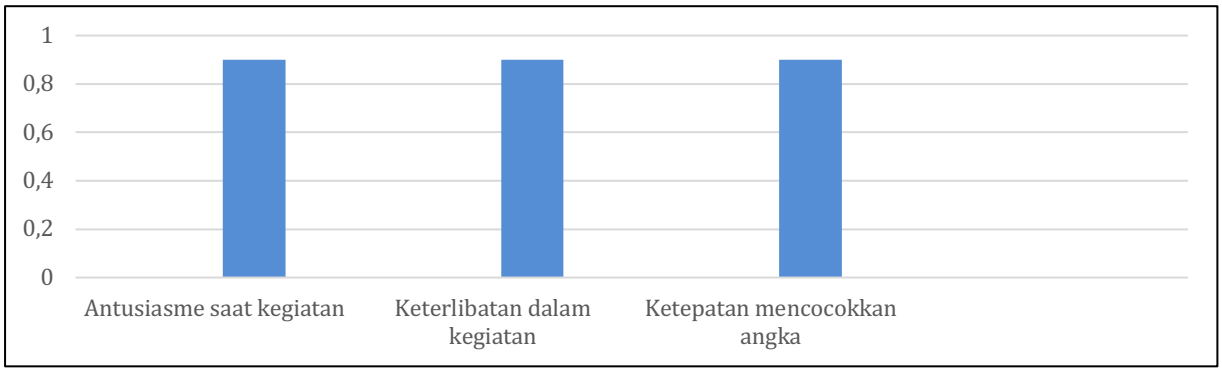

**Grafik 3. Hasil Siklus I Penggunaan Kartu Bergambar**

Metode penggunaan kartu bergambar masih perlu pengembangan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan memancing keterlibatan aktif anak. Anak-anak memerlukan pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas sensorimotor. Vygotsky (1978) menyebutkan pentingnya peran aktivitas sosial dalam perkembangan belajar. Roopnarine & Johnson (2013) menegaskan bahwa bermain mendukung pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Penggunaan media kartu perlu dikemas dalam kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan bervariasi agar efektif bagi anak usia dini.

Pada siklus kedua, pembelajaran dikembangkan dengan menambahkan permainan kelompok, menyusun angka, dan mengenal jumlah melalui benda konkret. Anak lebih aktif, tertawa, dan menunjukkan minat tinggi.

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Anak | Persentase |
|---|---|---|---|
| 1 | Antusiasme saat kegiatan | 9 anak | 90% |
| 2 | Keterlibatan dalam kegiatan | 9 anak | 90% |
| 3 | Ketepatan mencocokkan angka | 9 anak | 90% |

**Tabel 4. Hasil Siklus II Penggunaan Kartu Bergambar**




**Grafik 4. Hasil Siklus II Penggunaan Kartu Bergambar**

Kegiatan yang lebih variatif mampu membangkitkan semangat belajar anak dan meningkatkan efektivitas penggunaan media kartu bergambar. Strategi pembelajaran yang dimodifikasi dengan menambahkan permainan terbukti efektif. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001), bermain terstruktur dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Arikunto (2010) menyatakan pentingnya refleksi dalam meningkatkan efektivitas PTK. Metode penggunaan kartu bergambar terbukti menjadi pendekatan yang menyenangkan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran angka bagi anak usia dini.

**3. Faktor Pendukung dan Penghambat**

Faktor internal pendukung berasal dari semangat belajar dan rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap media visual. Namun, beberapa anak cepat kehilangan fokus jika kegiatan berlangsung terlalu lama. Secara eksternal, guru aktif dan media tersedia mendukung pembelajaran, namun masih terdapat kendala berupa kurangnya pendampingan belajar di rumah karena sebagian orang tua sibuk bekerja.

Faktor pendukung utama adalah keterlibatan guru dan kesiapan media, sementara faktor penghambat berasal dari kurangnya keterlibatan orang tua. Menurut Bronfenbrenner (1979), lingkungan rumah dan sekolah sama-sama mempengaruhi tumbuh kembang anak. Sugiyono (2017) juga menekankan bahwa sinergi antara faktor internal dan eksternal penting dalam keberhasilan belajar. Kolaborasi antara guru, anak, dan orang tua perlu diperkuat agar proses pembelajaran berjalan optimal dan berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Kemajuan kemampuan anak -anak dalam memahami angka 1 sampai 10. Dari penelitian yang dilakukan, tampak adanya perkembangan berarti dalam keahlian anak mengenal angka, dihitung dari sebelum siklus hingga siklus kedua. Mulanya, hanya sekitar 60% anak yang bisa menyebutkan dan memasangkan angka dengan tepat. Tetapi, sesudahnya diterapkan metode belajar memakai kartu bergambar, semua anak (100%) menampilkan pemahaman yang mantap dalam melafalkan,

memadankan, serta menyusun angka 1–10. Hal ini membuktikan bahwa kemajuan kebolehan anak dalam mengenali angka bertambah dengan cukup pesat.

Upaya peningkatan kemampuan mengenal angka 1–10 melalui metode penggunaan kartu bergambar. Pembelajaran yang mengintegrasikan kartu bergambar terbukti berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan anak. Aktivitas seperti permainan tebak angka, mencocokkan gambar dengan angka, serta menyusun angka secara berurutan menjadi strategi yang efektif. Metode ini mendukung pembelajaran yang konkret dan menyenangkan, selaras dengan tahap perkembangan anak usia prasekolah, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran menggunakan kartu bergambar. Faktor pendukung mencakup antusiasme anak, karakter visual yang kuat, keterlibatan guru yang aktif, serta ketersediaan media yang menarik. Sementara itu, faktor penghambat berasal dari kurangnya pembiasaan numerasi di rumah dan minimnya keterlibatan orang tua. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sinergi antara lingkungan sekolah dan keluarga dalam mendukung proses belajar anak secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA


Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*. Harvard University Press.

Depdiknas. (2007). *Pedoman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Direktorat PAUD, Jakarta.

Dewi, I. (2018). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 60–68.

Direktorat Pembinaan PAUD. (2015). *Pedoman stimulasi perkembangan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education* (8th ed) McGraw-Hill, New York.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud, Jakarta.

Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.

Montessori, M. (1964). *The Montessori Method*. Schocken Books, New York.

Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Nurfadilah, S. (2019). Penerapan media gambar untuk meningkatkan pengenalan angka. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 20–27.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.). Sage Publications. Thousand Oaks, CA.

Piaget, J. (1952). *The Origins Of Intelligence In Children*. International Universities Press, New York.

Pratiwi, R. (2020). Efektivitas Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 672–680.

Rahmawati, D. (2017). Pengaruh Media Permainan Edukatif Terhadap Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–52.

Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2013). *Approaches To Early Childhood Education*. Pearson Education, New Jersey.

Setiawan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *International Journal Of Islamic Guidance And Education*, 3(1), 45–56.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks, Jakarta.

Suyadi. (2017). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. Cambridge, MA.

Wiyono, B. (2012). *Evaluasi pembelajaran PAUD* (Vol. 8, No. 1, pp. 13–28). Bumi Aksara, Jakarta.