

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka

Mesi Junita Triani¹, Alvina Damayanti², Achi Anggraini³, Zelvi Sapitri⁴, Husnul Bahri⁵

¹²³⁴⁵Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: 1mjunitatriani@gmail.com, 2damayantialvina297@gmail.com, 3achianggraini4@gmail.com,
4zelvisapitri20@gmail.com, 5irhablunsuh@gmail.com

Abstrak—Pembelajaran berhitung pada anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan matematika pada jenjang selanjutnya. Pada tahap ini, anak perlu diperkenalkan pada konsep bilangan, lambang bilangan, serta keterampilan dasar seperti mencacah dan membilang melalui kegiatan yang konkret, variatif, dan menyenangkan. Salah satu strategi efektif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berhitung adalah penggunaan permainan edukatif, khususnya permainan kartu angka. Kartu angka berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan anak memahami konsep bilangan secara lebih nyata, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Melalui permainan kartu angka, anak tidak hanya belajar mengenal angka dan melakukan operasi bilangan sederhana, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, motivasi belajar, serta rasa percaya diri dalam memecahkan masalah sederhana. Selain memiliki berbagai kelebihan, media kartu angka juga memiliki beberapa keterbatasan seperti kebutuhan perawatan dan desain yang menarik agar tidak membosankan. Namun, dengan kreativitas guru, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, permainan kartu angka merupakan salah satu media edukatif yang potensial dalam mendukung perkembangan kemampuan berhitung serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi anak usia dini.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, anak usia dini, kartu angka, media pembelajaran, permainan edukatif

Abstract—Early childhood numeracy learning forms an important foundation for the development of mathematical skills at later levels. At this stage, children need to be introduced to the concept of numbers, number symbols, and basic skills such as counting and counting through concrete, varied, and fun activities. One effective strategy for numeracy learning is the use of educational games, particularly number cards. Number cards serve as visual aids that facilitate children's understanding of number concepts in a more concrete, engaging, and developmentally appropriate way for early childhood. Through number card games, children not only learn to recognize numbers and perform simple number operations, but also develop cognitive skills, learning motivation, and confidence in solving simple problems. Despite its many advantages, number cards also have several limitations, such as the need for maintenance and an attractive design to prevent boredom. However, with teacher creativity, this medium can be an effective and enjoyable learning alternative. Overall, number card games are a potential educational medium for supporting the development of numeracy skills and providing a positive learning experience for early childhood.

Keywords: numeracy, early childhood, number cards, learning media, educational games

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama bagi perkembangan kemampuan dasar dan kesiapan belajar anak pada jenjang berikutnya. Pada masa ini, anak berada dalam periode perkembangan yang sangat pesat, sehingga stimulasi yang diberikan harus dirancang secara tepat, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Aisyah, 2022). Salah satu aspek yang mendapatkan perhatian besar dalam perkembangan kognitif anak adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan dan lambang bilangan merupakan dasar bagi penguasaan materi matematika di tingkat selanjutnya. Anak perlu diperkenalkan dengan aktivitas berhitung sederhana guna membentuk kesiapan berpikir matematis sejak dini (Putri, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menekankan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh, meliputi aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral, dan spiritual. Setiap aspek tersebut saling berkaitan sehingga pembelajaran harus disusun untuk menstimulasi anak secara holistik (Maulana, 2020). Dalam konteks perkembangan kognitif, pengenalan konsep bilangan dilakukan melalui aktivitas konkret yang mudah dipahami, seperti menghitung benda, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, serta mengenalkan penjumlahan dan pengurangan sederhana (Lestari, 2023). Konsep geometri seperti bentuk lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang juga diperkenalkan untuk membantu

anak memahami hubungan ruang dan bentuk. Selain itu, konsep pengukuran seperti panjang-pendek, berat-ringan, dan luas-sempit dikenalkan melalui permainan sehari-hari sehingga anak memperoleh pengalaman yang lebih bermakna (Rahmawati, 2022).

Kemampuan berhitung menjadi salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan karena berkaitan dengan kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan dasar (Suryani, 2020). Anak yang memiliki kemampuan awal berhitung cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran matematika formal. Pada tahap praoperasional, anak biasanya menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena bilangan, bentuk angka, dan aktivitas berhitung sederhana. Kondisi ini menjadi peluang bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran numerasi yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak (Wahyuni, 2021).

Walaupun demikian, pembelajaran berhitung masih sering dihadapkan pada tantangan. Di beberapa lembaga PAUD, pembelajaran berhitung dilakukan secara repetitif atau terpusat pada lembar kerja sehingga membuat anak mudah bosan dan kurang antusias. Metode belajar yang kurang variatif dapat menyebabkan anak tidak memahami konsep secara mendalam, melainkan hanya menghafal angka tanpa mampu menghubungkannya dengan situasi nyata (Hidayat, 2023). Padahal, menurut pendekatan belajar anak usia dini, kegiatan berhitung harus dilakukan secara konkret, kontekstual, dan melalui permainan agar anak mampu memahami konsep secara alami (Sukmadinata, 2021).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan memungkinkan anak belajar dalam suasana yang santai, penuh kegembiraan, dan tidak tertekan (Fadhillah, 2020). Melalui permainan, anak terlibat aktif dalam aktivitas belajar dan memperoleh pengalaman langsung, yang menjadi dasar terbentuknya pemahaman konsep secara lebih kuat. Dalam konteks pembelajaran matematika awal, permainan edukatif dapat digunakan untuk mengenalkan konsep angka, bilangan, pola, dan operasi sederhana.

Salah satu jenis permainan edukatif yang relevan untuk mengembangkan kemampuan berhitung adalah permainan kartu angka. Permainan ini dirancang untuk membantu anak mengenali angka, memahami hubungan antara jumlah dan lambang bilangan, hingga melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui aktivitas bermain (Pratiwi, 2022). Kartu angka memberikan pengalaman visual dan konkret bagi anak, sehingga mempermudah mereka memahami konsep numerik yang abstrak. Ketika anak melihat angka bersamaan dengan representasi jumlah benda, kemampuan mereka dalam menghubungkan simbol dengan makna akan berkembang lebih optimal.

Tidak hanya berfungsi sebagai alat pengenalan angka, permainan kartu angka juga mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak secara lebih menyenangkan. Melalui permainan yang bersifat interaktif, anak dapat belajar tanpa merasa tertekan. Aktivitas bermain memungkinkan anak membangun pemahaman secara bertahap, mulai dari mengenali angka, mencocokkan jumlah, hingga melakukan operasi matematis sederhana. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan aktivitas konkret, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung (Hasanah, 2021).

Selain membantu dalam penguasaan konsep berhitung, permainan kartu angka juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, terlebih pada anak usia dini yang cenderung cepat bosan apabila kegiatan belajar tidak menarik (Rohmani, 2023). Permainan yang interaktif, penuh warna, dan melibatkan pergerakan akan membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Ketika anak merasa senang dan tertarik, proses belajar berlangsung lebih efektif karena mereka terlibat secara emosional dan kognitif. Hal ini menjadikan permainan kartu angka tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan suasana belajar yang positif.

Dari uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa permainan kartu angka merupakan media yang potensial dalam mengembangkan kemampuan berhitung sekaligus meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Media ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan permainan kartu angka dalam pembelajaran berhitung sangat penting untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak pada jenjang PAUD.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara mendalam dan alami, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang membutuhkan pengamatan langsung terhadap perilaku dan respons belajar mereka (Sugiyono, 2019). Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui rangkaian tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis (Arikunto, 2021).

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD dengan melibatkan anak kelompok B berusia 5–6 tahun sebagai subjek penelitian. Jumlah anak dalam kelompok ini sebanyak 15 anak yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive karena sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu anak yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional pra-logis sehingga sangat relevan untuk distimulasi melalui kegiatan berhitung menggunakan media konkret seperti kartu angka (Piaget, 2018).

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri sebagai pengumpul data, pengamat, dan penganalisis, sedangkan instrumen pendukung terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan rubrik penilaian kemampuan berhitung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas anak saat bermain kartu angka, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan anak dan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman video, serta hasil karya anak digunakan sebagai data pendukung (Moleong, 2017).

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2016). Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun rancangan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka untuk memperkenalkan konsep bilangan, mencacah, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda. Kartu yang digunakan terdiri atas kartu angka 1–10 dan kartu gambar benda berjumlah 1–10 buah yang dirancang menarik dan berwarna untuk meningkatkan motivasi anak (Sadiman, 2020).

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan bermain berstruktur di mana anak diberi kesempatan memegang kartu angka dan mencocokkannya dengan kartu gambar yang sesuai menurut aturan yang telah disampaikan guru. Kegiatan ini disertai dengan pemberian contoh oleh guru, arahan sederhana, dan penguatan verbal untuk menjaga fokus belajar anak. Selama proses berlangsung, peneliti mengamati keterlibatan anak, respon emosional, tingkat kemandirian, serta kemampuan mereka dalam menghitung dan mengenali bilangan.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, di mana seluruh aktivitas anak dicatat pada lembar observasi. Aspek yang diamati mencakup kemampuan mencacah, membilang, mengenal simbol angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berhitung anak terjadi selama kegiatan berlangsung (Miles & Huberman, 2018).

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus selesai. Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi untuk menilai efektivitas tindakan serta menentukan apakah diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Jika ditemukan kendala seperti anak yang belum fokus, kesulitan membilang, atau kurang memahami instruksi, maka strategi pembelajaran diperbaiki dengan memberikan kegiatan tambahan, pengulangan, atau variasi permainan (Johnson, 2020).

Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber meliputi data dari guru, anak, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi teknik menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan konsisten (Patton, 2019).

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui proses tindakan yang sistematis, reflektif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Berhitung Anak

1. Pengertian Kemampuan Berhitung Anak

Berhitung merupakan bagian matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi (ambil bermain).

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari kemampuan matematika yang sangat diperlukan sekali, untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak dalam kehidupannya sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan kata lain, kemampuan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambing bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat permainan dan kegiatan bermain yangmenyenangkan. Selain itu kemampuan berhitung melalui permainan juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri sendiri.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau menimbang buta. Anak menyebutkan urutan angka tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret.

Berhitung pada anak usia dini berbeda dengan berhitung di sekolah dasar yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan, baik secara lisan maupun tertulis. Kardinalitas dan pengertian angka adalah topik utama dari kegiatan berhitung anak usia dini. Istilah "kardinalitas" menggambarkan jumlah dari sekelompok benda atau objek yang memiliki kualitas atau sifat yang sama. Number sense adalah kemampuan untuk berpikir secara fleksibel dan intuitif tentang angka.

2. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Tujuan dari pembelajaran berhitung di TK yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks . Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistimatis sejak dini melalui pengamatan benda-benda konkret gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitaran anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung,ketelitian,konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Tari, tujuan berhitung ialah "kemampuan untuk menggunakan angka dan bilangan akan bisa dikembangkan". Dengan belajar berhitung tidak hanya kemampuan berhitung anak saja yang bisa dikembangkan tetapi kemampuan-kemampuan lain juga bisa dikembangkan. Mengingat pentingnya keterampilan berhitung, maka berhitung diajarkan mulai dari pendidikan usia dini, dimana materi berhitung mengambil bagian terbesar dibandingkan materi matematika lainnya. Namun selama ini permasalahan yang banyak terjadi adalah masih banyak anak yang kesulitan dalam berhitung sehingga menyebabkan motivasi belajar matematika semakin menurun. Selain itu manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan

anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan permainan matematika mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui pengamatan terhadap benda di sekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepadaan berhitung.

Berhitung bagi anak taman kanak-kanak (TK) memotivasi anak dalam mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan serta dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dan untuk menghadapi kejelajah selanjutnya, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan anak sehari-hari yang terdapat dalam Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar 2007, diantaranya adalah:

- a. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam keseharyannya memerlukan keterampilan berhitung.
- b. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- d. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dan menciptakan sesuatu secara spontan
- e. Untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran.
- f. Dapat berpikir lokis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan benda-benda kongkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

3. Tahapan Kemampuan Berhitung

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

a. Tahap penguasaan Konsep

Tahap dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Pada tahap ini akan berekspsi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan

b. Tahap transisi

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai abak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transisi ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

c. Tahap pengenalan lambang

Tahap ini adalah di mana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal. Pada tahap ini anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan g atau matematika.

4. Kegiatan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran matematika dapat banyak keterampilan yang dapat dikuasai anak didik, namun bagi usia dini khususnya anak TK keterampilan matematika dapat diajarkan pada

mereka tidak sebanyak dan sesulit anak-anak diatas usianya. Adapun keterampilan yang dapat dilatih bagi anak-anak TK antara lain:

a. Mencacah

Mencacah merupakan dasar dari semua pekerjaan yang berkaitan dengan bilangan. Ada 4 hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan mencacah yaitu:

- 1) Anak perlu belajar mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya.
- 2) Anak-anak harus belajar bahwa kita mencacah satu bilangan untuk setiap benda
- 3) Jawaban terhadap pertanyaan “ada berapa” atau “berapa banyaknya”.
- 4) Banyaknya bilangan tetap sama tidak berubah dari mana kita mulai mencacah.

b. Membuat pola

Pola merupakan urutan dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakangerakan yang dilakukan berulang kali diantaranya:

- 1) Pola visual : Pola ini merupakan pola yang tampak atau jelas oleh mata
- 2) Pola auditori : pola ini biasanya ditemukan dalam melodi musik, tepuk tangan.
- 3) Pola physic : pola ini terdapat dalam tarian dan gerakan-gerakan yang berurutan.

c. Membilang

Pertama anak mencoba membilang dengan mengingat dan meniru dari orang tua atau anak yang lebih tua darinya.,sering terdengar anak kecil membilang seperti , satu, dua , empat, sembilan , sepuluh., kedengarannya asing tapi seperti ini suatu yang biasa.

B. Permainan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan bagi anak. Kegiatan bermain tidak atas perintah siapapun, namun atas keinginan anak itu sendiri. Setiap hari, anak usia dini tidak lepas dari kegiatan bermain. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini selalu dibuat atau dirancang dalam bentuk permainan agar secara tidak langsung melalui permainan tersebut anak menerima pendidikan. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional. Bermain dapat dilihat dari beberapa ciri, Menurut Rubin, Fein & Vandenberg dalam Yurda ada 5 ciri utama bermain:

1. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak
2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak
3. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan
4. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya
5. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang dan secara sukarela dan menimbulkan rasa senang. Bermain juga merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Karena dengan bermain anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Bermain merupakan kebutuhan bagi seorang anak. Melalui bermain anak melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan temannya, membina sikap hidup positif, menambahkan perbendaharaan kata. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang dapat mendukung proses berpikir anak. Bermain dapat membentuk perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir melalui sebuah pengalaman yang tentu memperkaya cara berpikir mereka. Adapun manfaat bermain bagi anak TK adalah sebagai berikut:

1. Memperkuat fisik (tubuh) lewat gerakan-gerakan otot. Anak umur 4-6 tahun kadang-kadang tidak mengenal lelah. Mereka selalu gembira. Kegembiraan itu diekspresikan dengan berlari-lari, melompat, mendang bola, mendorong kursi, bermain ular-ularan, kucing-kucingan, dan

sebagainya. Lewat berbagai permainan itu, otot-otot mereka tumbuh dan berkembang secara wajar.

2. Mengembangkan kepribadian, melalui sikap sportif, jujur, kerjasama dan moral. Lewat bermain anak semakin bersikap positif dan mampu berinisiatif.
3. Meningkatkan komunikasi, semakin mendekatkan hubungan antara anak dengan teman-temannya, orang tua, dan gurunya.
4. Melatih bermasyarakat. Lewat bermain anak-anak berlatih menaati aturan dan tata tertib permainan, serta melakukan hak dan kewajibannya. Bila anak melanggar aturan, ia akan dikenai sangsi hukuman dari teman-temannya atau akan di jauhi oleh mereka. Setiap anak tidak mau dikucilkan atau kehilangan teman-temannya. Maka, ia akan menghormati dan menerima keputusan orang lain, tidak marah, tidak egois, belajar menanggung resiko, dan sebagainya.
5. Mengenal lingkungan sedini mungkin. Anak-anak menggunakan alat sebagai sarana bermain. Berbagai macam benda dimanipulasikan untuk memenuhi hasrat bermain mereka. Dengan demikian banyak benda dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, dikecap, dan dimanipulasikan. Semakin banyak benda yang mereka kenal, bertambah pesat pula perkembangan persepsi mereka.
6. Mencegah dan menyembuhkan tekanan batin. Banyak ahli ilmu jiwa yang menggunakan permainan sebagai metode terapi/pengobatan awal bagi anak yang mengalami tekanan.
7. Merupakan sumber belajar. Lewat bermain anak bisa melatih ketrampilannya, menambah pengetahuan tentang konsep-konsep dasar dan hal-hal yang ada dilingkungan anak, serta memperkembangkan daya cipta.

C. Kartu Angka

1. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingat anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarnya.

Kartu angka atau alat peraga kartu menurut pendapat Nurani adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya

Alat permainan edukatif berupa angka-angka pada umumnya berukuran 5x5 cm tapi lebih dimodifikasi yang digunakan untuk media pembelajaran yang dibentuk dengan sedemikian rupa untuk menarik minat anak dan mempermudah ingatan anak dalam mengenal konsep bilangan. Kartu ini berisikan tulisan angka 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, 1 sampai dengan 200, dan seterusnya. Dibuat dari bahan kertas duplek berukuran 5x5 cm alat ini dimainkan oleh anak berumur 5 sampai dengan 6 tahun. Media angka juga dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Permainan Kartu Angka

Secara umum media mempunyai kegunaan menurut pendapat Sadiman. Manfaat media kartu angka bergambar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar anak.
 - b. Akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami serta dapat menguasai tujuan pengajaran.
 - c. Metode pembelajaran bervariasi dan tidak membosankan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
 - d. Anak akan banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pengajar. Anak juga akan lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasikan potensinya.
3. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Angka
- Kelebihan Penggunaan Kartu Angka:
- a. Dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka.
 - b. Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan.
 - c. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak.
 - d. Mampu mengembangkan kemampuan kognitif.
 - e. Memiliki konsep berhitung dengan baik.
 - f. Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya.
 - g. Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.
 - h. Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.
- Kekurangan Penggunaan Kartu Angka:
- a. Sulit menampilkan gerak dalam media gambar.
 - b. Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi.
 - c. Berbagai unit-unit pelajaran dalam media gambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak.
 - d. Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang.
 - e. Memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak
4. Alat dan Bahan
- Alat dan bahan untuk membuat media kartu angka adalah:
- a. Gunting
 - b. Spidol/cat air
 - c. Crayon
 - d. Pensil
 - e. Penggaris
 - f. Kertas bergambar
5. Cara membuat
- Cara membuatnya yaitu:
- a. Gunting nomor dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 kepingan.
 - b. Tulislah lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan memakai spidol besar dan diberi garis tepi.
 - c. Membuat beberapa gambar buah dan gambar sayuran mulai 1 buah sampai dengan 10 buah dan sayuran.
 - d. Masing-masing gambar dan angka dibuatkan kotak kemudian anak didik menghubungkan antara lambang bilangan 1 sampai 10 dengan konsep bilangan 1 sampai 10.

6. Langkah-Langkah Permainan Kartu Angka

- a. Guru menyiapkan kartu angka dan kartu gambar

Guru menata kartu angka (1–10) dan kartu gambar (buah/sayuran 1–10) di meja atau lantai agar mudah dilihat oleh peserta didik.

- b. Guru menjelaskan aturan permainan

Guru memberi penjelasan singkat tentang cara bermain, yaitu anak harus memasangkan kartu angka dengan kartu gambar yang sesuai.

- c. Guru memberikan contoh cara mencocokkan

Guru menunjukkan satu contoh, misalnya mengambil kartu angka “5” dan mencocokkannya dengan kartu gambar yang memiliki 5 buah.

- d. Pembagian kartu kepada anak

Setiap anak mendapat beberapa kartu angka atau kartu gambar secara acak, sesuai jumlah peserta didik.

- e. Anak mulai mencari pasangan kartu

Anak diminta berjalan atau bergerak mencari kartu pasangan yang sesuai dengan angka di kartu mereka.

Contoh: anak yang memegang angka “7” mencari gambar dengan 7 buah/sayur.

- f. Pengecekan kecocokan kartu

Setelah anak menemukan pasangan, guru memeriksa apakah pencocokan sudah benar. Jika salah, guru memberi arahan tanpa menyalahkan anak.

- g. Penguatan konsep angka dan bilangan

Guru meminta anak menghitung jumlah gambar secara lantang untuk memastikan pemahaman konsep bilangan.

- h. Pergantian kartu untuk putaran berikutnya

Kartu dikocok kembali dan permainan diulang dengan pasangan yang berbeda untuk memperkuat konsep angka dan meningkatkan antusiasme.

- i. Refleksi singkat

Guru menanyakan kepada anak apa angka yang paling sulit atau paling mudah ditemukan untuk evaluasi ringan.

- j. Penutup permainan

Guru memberikan apresiasi, seperti tepuk tangan atau pujian, agar anak lebih termotivasi belajar angka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini sebagai fondasi bagi pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya. Penguasaan konsep bilangan, pengenalan lambang bilangan, serta kemampuan mencacah dan membilang menjadi aspek utama yang harus diperkenalkan secara bertahap dan menyenangkan. Proses pembelajaran berhitung pada anak PAUD tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan sosial, emosional, serta kesiapan mental anak. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permainan kartu angka merupakan salah satu media edukatif yang efektif dalam mendukung kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui media kartu angka, anak dapat belajar mengenal angka, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan kemampuan berhitung secara konkret dan visual. Media ini juga membantu menumbuhkan motivasi belajar anak, membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan kartu angka memiliki berbagai kelebihan, seperti membantu anak mengingat angka

dengan lebih mudah, mengembangkan kemampuan kognitif, serta melatih kecerdasan dan ingatan anak. Meskipun demikian, penggunaan kartu angka juga memiliki beberapa kekurangan, seperti biaya pembuatan media yang bervariasi dan risiko kerusakan apabila tidak dirawat dengan baik. Namun, dengan kreativitas guru, kelemahan tersebut dapat diminimalkan. Secara keseluruhan, permainan kartu angka terbukti dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui penggunaan media yang tepat dan strategi pembelajaran yang kreatif, proses pengenalan matematika dapat berlangsung lebih optimal serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan artikel berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka. Ucapan terima kasih ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan yang setinggi-tingginya juga diberikan kepada pihak Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah menyediakan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung dalam proses pelaksanaan kegiatan penelitian. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada guru serta seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian, khususnya anak-anak kelompok B yang dengan antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka. Partisipasi dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak telah memberikan kontribusi berarti dalam memperoleh data yang komprehensif dan relevan. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada keluarga serta rekan-rekan mahasiswa yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral selama proses penyusunan artikel ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini. Terima kasih.

REFERENCES

- Aneka, dkk. 2022. "Penggunaan Permainan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Pemahaman Berhitung Pada Anak Raudlatul Athfal". *J-Sanak: Jurnal Kajian Anak* 3(2).
- Apriyenti Edwar, Riza. 2023. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menyusun Kartu Angka dan Gambar pada Papan Planel". *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3).
- Cendani, Yustisia, dkk. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Koin Dan Kartu Angka". *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 16(1).
- Dahlan, Kasriah. 2022. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5–6 Tahun". *Jurnal Edukasi Saintifik* 2(1).
- Fatimah, Friska Nur. 2023. "Analisis Faktor Penyebab Anak Usia Dini Mengalami Kesulitan dalam Berhitung di TK Siaga Muda Kec. Percut Sei Tuan". *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2).
- Febrizalit, Tari dan Saridewi. 2020. "Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika". *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3).
- Fitri, Mardi. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Maryam, Siti. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B TK NW Lelipi Kecamatan Sikur". *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(1).
- Nur Suciati. 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Media Kartu Angka Pada Kelompok B di TK Pertiwi I Kota Jambi". *Jurnal Literisiologi* 2(2).
- Rachmawati, Rini Eka. 2022. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka Dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5–6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rukajat, Ajat dan M. Makbul. 2022. "Strategi Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Pohon Hitung". *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 8(4).
- Tari, Febrizalit dan Saridewi. 2020. "Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika". *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3).
- Veryawan dan Masliyah Hasibuan. 2020. "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini". *Jurnal PAUDIA* 9(2).

- Warni. 2025. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka pada Anak Kelompok B RA Al Busyro Ngimbang Palang Tuban". *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(2).
- Yurda. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B di TK Dharmawanita Pasar Usang". *Journal On Teacher Education* 1(1)