



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ANGKA BERGAMBAR ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK NEGERI SUTAMI

Ancelina Bao Wea<sup>1)</sup>, Konstantinus Dua Dhiu<sup>2)</sup>, Karmelia Rosfinda Meo Maku<sup>3)</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

<sup>1)</sup>[ancelinabaowe@gmail.com](mailto:ancelinabaowe@gmail.com) , <sup>2)</sup>[duakonstantinus082@gmail.com](mailto:duakonstantinus082@gmail.com),

<sup>3)</sup>[milamaku92@gmail.com](mailto:milamaku92@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendesain atau merancang media kartu angka bergambar yang digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami. 2) Mengetahui tingkat kelayakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami. Jenis penelitian pengembangan, model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu angka bergambar yang digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami dikategorikan layak berdasarkan aspek yang sudah divalidasi dan diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 90 % dengan kriteria Sangat Valid, penilaian dari ahli media memperoleh 94,28 % dengan kategori Sangat Valid, penilaian dari ahli desain memperoleh 80,33% dengan kriteria Valid, penilaian pada uji coba perorangan memperoleh persentase 85,71 % dengan kriteria Valid, dan penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 83,3 % dengan kriteria Valid. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu angka bergambar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami.

### Abstract

The study was intended to: 1) to designing or plenning number card media depicting the cognitive aspects of children aged 5-6 years TKK Negeri Sutami.2)determine the level of suitability of picture number card media to improve the cognitive aspects of children aged 5-6 years in TKK Negeri Sutami. ADDIE model research type. The results of the reserch show that the picture number card media used improves the cognitive aspects of children aged 5-6 years. categorized as appropriate according to areas that have been validated and tried. Based on the results of the material expert trial it got a percentage of 90% in the very valid category, the assessment from the media expert gets 94,28% with the very valid criteria, the assessment from the design expert gets 83,33% with valid criteria, the assessment on individual trials gets an 85,71% with valid criteria, and the assessment on the small group test gets an 83,3% with the valid criteria. The results shows that ready-card media is suitable for use as a learning medium to improve the cognitive aspects of children aged 5-6 years at TKK Negeri Sutami.

### Sejarah Artikel

Diterima: 30 November 2023

Direview: 5 November 2024

Disetujui: 29 November 2024

### Kata Kunci:

Media Kartu Angka Bergambar, Aspek kognitif Anak Usia 5-6

### Article History

Received: November 30, 2023

Reviewed: November 5, 2024

Published: November 29, 2024

### Keywords:

Picture Number Cards, Cognitive Aspects, Children Aged 5-6 Years

\*Penulis Koresponding: Ancelina Bao Wea ([ancelinabaowe@gmail.com](mailto:ancelinabaowe@gmail.com))

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Arti penting dalam mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (*the golden age*) karena dalam rentang usia 0-6 tahun perkembangan fisik motorik dan bahasa seorang anak akan tumbuh dengan pesat. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia pasal 3 No 27 tahun 1990, pada usia 4-6 tahun anak mulai memasuki pendidikan formal dan merupakan usia yang paling baik untuk meletakan dasar pendidikan yang kokoh kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan pertumbuhan dan perkembangan (Rokhima dkk, 2019).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya yang akan di mereka lalui, anak memiliki karakteristik yang berbeda dan sangat unik yang tidak sama dengan anak-anak yang lainnya (Qondias dkk, 2024). Anak memiliki sifat egosentris, rasa ingin tahu dengan apa yang anak lihat. Anak usia dini bisa disebut masa emas (*golden age*) merupakan anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang artinya, masa yang mana pertumbuhan dan perkembangan otak anak berada pada kondisi baik dan emilang (Rahman, 2020). Anak usia dini dibagi atas dua rombongan atau kelompok belajar yakni: rombongan atau kelompok belajar A dengan rentang usia 4-5 tahun sedangkan rombongan atau kelompok belajar B dengan rentang usia 5-6 tahun.

Dalam permendikbud No 137 tahun 2014 tentang STPPA ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: 1) nilai agama dan moral, 2) fisik motorik, 3) kognitif: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik, 4) bahasa: memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan, 5) sosial emosional yang terdiri dari kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prosesi sosial, 6) lingkup perkembangan seni yang terdiri dari anak dapat menikmati alunan lagu dan suara dan tertarik dengan kegiatan seni (Tai dkk, 2021). Lingkup perkembangan kognitif anak dalam Standar Tingkat Perkembangan yang harus dicapai anak, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Kemampuan berpikir logis yang harus dikembangkan pada anak usia dini kelompok B antara lain: 1) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter". 2) menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain" pura-pura seperti burung"). 3) menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesatu menjadi basah). 5) mengklarifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6) mengklarifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok

yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi. 7) mengenal pola ABCD-ABCD. 8) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan di TKK Negeri Sutami Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo, yang dilakukan pada saat plp II kenyataan di temukan pada indikator pertama anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh kemampuan kognitif berpikir simbolik yang dimiliki anak sangat rendah terdapat permasalahan sebagian besar anak dimana permasalahan tersebut ialah dalam pembelajaran berhitung dengan standar kompetensi mengenal bilangan 1-10 secara simbolik hanya sebatas ucapan saja. dari 12 orang anak tersebut baru 2 anak berkembang sangat baik, 2 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang, dan 4 anak belum berkembang dalam menyebutkan lambang 1-10 dengan benar. Sehingga anak belum dapat membedakan bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain dengan tepat. Hal ini dikarenakan pembelajaran aspek kognitif dalam berpikir simbolik yang di berikan guru masih sangat rendah sehingga anak cepat bosan pada saat belajar. Dimana guru hanya menggunakan lembar kerja anak sehingga anak merasa tidak tertarik dan jemu untuk belajar, dan kurang antosias pada saat guru memberi pelajaran (Balkis, & Rakhmawati, 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk menerapkan permainan kartu angka bergambar. alasan peneliti mengambil permainan kartu angka bergambar karena media ini dapat menarik perhatian anak pada perkembangan kognitif kemampuan berpikir simbolik anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10. Kartu angka bergambar 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 angka bergambar dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya (Ambarwati & Karim, 2022). Sejalan dengan ingatan anak akan ingat alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru (Dahlan, 2022). Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Meo dkk, 2022).

Berdasarkan masalah tersebut, tujuan penelitian ini 1) untuk merancang atau mendesain dari media pembelajaran kartu angka bergambar untuk meningkatkan aspek kognitif dengan menggunakan model *ADDIE* pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo. 2) Mengetahui kelayakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan model *ADDIE* pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Sutami Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah berupa Kualitatif dan Kuantitatif, dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di TKK Negeri Sutami. hal ini didasarkan pada rendahnya

kemampuan kognitif berpikir simbolik anak dalam menyebutkan lambang 1-10. berkaitan hal tersebut peneliti mengembangkan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dari angka bilangan 1-10. penelitian ini dilaksanakan di TKK Negeri Sutami. Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan semua data yang valid sebagai penunjang keberhasilan penilaian, berisi tentang langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti untuk mendapatkan data. metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Instrumen penelitian pengembangan media dari ketiga metode yang mengacuh pada penilaian Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Media dan instrumen penilaian uji coba produk terhadap anak. Dalam penelitian ini pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif Kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dimana teknik analisis Deskriptif digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. dan analisis Deskriptif Kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif prosentase dengan Rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut.

### 1. Rumusan untuk mengolah data peritem

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Rata-rata peroleh skor

$\sum X$  = Banyaknya skor yang diperoleh

n = Banyaknya butir peritem

100% = Konstansta

### 2. Rumus untuk mengolah data perkelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$  = jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

### 3. Tabel tingkat validasi

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validasi, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Validasi Kelayakan Media

Percentase	Keterangan
86%-100%	A. Sangat Valid
71%-85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Secara keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata skor 94,28 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 2 skor tersebut termasuk dalam kategori. berdasarkan tingkat kevalidan dari uji ahli media maka kesimpulannya adalah media kartu angka bergambar ini layak untuk digunakan.

Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi, mendapatkan rata-rata skor 90 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 3, skor tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid. berdasarkan tingkat kevalidan dari uji ahli media maka kesimpulannya adalah media kartu angka bergambar ini layak untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli desain diatas, maka mendapatkan rata-rata skor 83,33 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 4 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. keputusan ahli desain terhadap media kartu angka bergambar ini adalah layak diuji cobakan dalam proses pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan dengan satu orang anak di TKK Negeri Sutami, anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan kartu angka bergambar sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat mengetahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut. secara keseluruhan hasil validasi uji coba perorangan diatas mendapatkan rata-rata 85,71 berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media kartu angka bergambar ini layak dilanjudkan kepada uji coba kelompok kecil.

Secara keseluruhan hasil validasi keseluruhan uji coba kelompok kecil di atas mendapatkan rata-rata skor 83,3 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 6, skor tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid.

Revisi analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. pada tahap analisis kurikulum analisis mengajukan tentang kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum mardeka. Dalam standar nasional PAUD yang memuat tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA). Pada tahap analisis kebutuhan anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak elompok B di Tk Negeri Sutami. setelah analisis kurikulum dan analisis capaian pembelajaran maka dilanjudkan dengan penyusun RPPH pengembangan sesuai dengan peserta didik yang dianalisis yaitu tema kendaraan yang mendeskripsikan tentang sub-sub tema dari kendaraan diudara.setelah melakukan analisis RPPH peneliti melakuakn revisi berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi adalah RPPH pengembangan dalam kolom indikator yang memuat indikator penyampaian perkembangan anak atau pernyataan dalam bahasa operasioanal yang dipahami oleh anak sehingga peneliti dapat mengukur kemampuan anak secara langsung.

Pada revisi desain, peneliti membuat dtaf bahan ajar berdasarkan hasil analisis. hasil revisi pada tahap desain berdasarkan komentar dari dosen media yang digunakan dalam

pembelajaran langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi pada tahap pengembangan ini yang disarankan oleh ahli media dan desain adalah pada pembuatan media kartu angka bergambar sesuai saran dari para ahli. Revisi pada tahap implementasi, peneliti membahas tentang hasil revisi produk media kartu angka bergambar berdasarkan saran maupun komentar yang diberikan oleh masing-masing validator pada saat uji coba. revisi produk tahap evaluasi ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. berikut revisi produk media kartu angka bergambar berdasarkan komentar atau saran dari masing-masing validator.

### 1. Revisi produk oleh ahli konten/materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media kartu angka bergambar yang dikembangkan ada pada kategori sangat valid. penilaian oleh ahli materi ini terhadap saran atau komentar yang harus diperbaiki adalah kelengkapan materi harus lebih relavan lagi dan disesuaikan dengan kemampuan anak dan tujuan pembelajarannya. setelah peneliti merevisi komentar saran dari ahli materi, selanjutnya peneliti kembali menemui ahli pemateri. ahli materi memberikan kesimpulan akhir yaitu media kartu angka bergambar yaitu dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

### 2. Revisi produk untuk ahli desain pembelajaran

Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap media kartu angka bergambar yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu perlu diperbaiki cover buku panduan penggunaan media, pada kegiatan inti dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penilaiannya harus sama dengan langkah-langkah pembelajaran.

### 3. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Penilaian oleh ahli media terhadap media kartu angka bergambar yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid setelah peneliti melakukan perbaikan media sesuai komentar dan saran dari ahli media.saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu media kartu angka bergambar gambarnya jangan diambil dari foto kartun harus difoto gambar yang lebih nyata atau real dan medianya melihat lebih menarik harus dibalut dengan kain flanek agar kelihatan menarik.

Tabel 2. Saran perbaikan media yang dikembangkan

Saran Perbaikan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1. Gambarnya jangan diambil dari foto kartun harus diambil foto atau gambar yang lebih nyata atau real 2. Diberikan balut dengan kain flanel agar kelihatan menarik		

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini dipaparkan tentang produk media kartu angka bergambar dan hasil-hasil uji coba terhadap produk. proses uji coba digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan peneliti ini. hasil uji coba dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

### 1) Uji Kelayakan Media Kartu Angka Bergambar

Hasil penilaian ahli media dengan mengisi data instrumen penilaian ahli media menggunakan kriteria validasi kelayakan media. dari hasil pengisian kuisioner yang di nilai oleh ahli media diperoleh jumlah skor 33 dengan rata-rata skor 94,33. berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh prosentase kelayakan kartu angka bergambar adalah 94,33% dan berada pada kategori sangat valid. berdasarkan hasil analisis dan peroleh skor diatas maka disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar layak untuk di uji coba tanpa revisi.

### 2) Uji Kelayakan media kartu angka bergambar berdasarkan penilaian ahli desain

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran diperoleh kriteria sangat valid dengan skor rata-rata desain pembelajaran terhadap media kartu angka bergambar adalah 83,33 yang berada pada kategori sangat valid. ahli desain memberi skor tertinggi pada 5 indikator dengan poin 5 dan skor 4 pada 6 indikator instrumen kelengkapan desain pembelajaran media kartu angka bergambar sudah layak layak untuk diuji coba tanpa revisi.

### 3) Uji kelayakan media kartu angka bergambar berdasarkan penilaian ahli materi

Hasil penilaian ahli materi/ahli konten diperoleh kriteria media kartu angka bergambar berada pada kriteria sangat valid. dari hasil penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 27 dari 6 butir komponen penilaian. setelah dianalisis diperoleh rata-rata skor adalah 90% berada pada kategori sangat valid dan layak untuk di uji coba tanpa revisi. Berdasarkan hasil penelitian dan penilaian media kartu angka bergambar maka disimpulkan bahwa pengembangan media kartu angka bergambar layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Media kartu angka bergambar merupakan alat edukasi yang efektif untuk mendukung perkembangan aspek kognitif anak, terutama pada tahap awal pembelajaran. Dalam perkembangan kognitif, anak-anak usia dini membutuhkan media yang konkret untuk memahami konsep abstrak seperti angka dan bilangan (Sari & Fauziddin, (2017). Kartu angka bergambar menyediakan representasi visual yang mempermudah anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah objek tertentu, sehingga mereka dapat memahami konsep dasar matematika seperti pengenalan angka, penghitungan, dan perbandingan. Melalui media ini, anak dapat belajar secara visual dan kinestetik, yang sangat penting dalam pembentukan pemahaman pada usia dini.

Salah satu keunggulan media kartu angka bergambar adalah kemampuannya merangsang berbagai keterampilan kognitif secara bersamaan (Ulifah & Khotimah, 2014) Selain membantu anak mengenali angka, kartu ini melatih keterampilan pengelompokan, pengurutan, dan penghitungan sederhana. Misalnya, saat anak diminta mencocokkan angka dengan jumlah gambar yang sesuai, mereka tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan logika. Selain itu, aktivitas ini melibatkan kemampuan memori, karena anak perlu mengingat simbol angka dan hubungannya dengan jumlah tertentu. Hal ini memperkuat daya ingat anak sekaligus meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka (Indriyanti, 2024).

Penggunaan media kartu angka bergambar juga berkontribusi dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Misalnya, melalui permainan yang melibatkan pencarian pasangan angka dan gambar atau pengurutan kartu berdasarkan nilai angka, anak dilatih untuk mengidentifikasi pola, membuat keputusan, dan menyelesaikan tugas dengan strategi tertentu. Proses ini mengasah kemampuan berpikir logis dan sistematis anak sejak dini (Meo dkk, 2024)

Lebih dari itu, media ini sangat fleksibel untuk digunakan dalam berbagai metode pembelajaran. Guru atau orang tua dapat mengadaptasi kartu angka bergambar untuk berbagai aktivitas, seperti permainan interaktif, teka-teki sederhana, atau kuis kelompok. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Dengan pendekatan yang kreatif, kartu angka bergambar dapat digunakan untuk memotivasi anak agar lebih antusias dalam belajar angka dan konsep matematika dasar (Dilah dkk, 2021).

Media kartu angka bergambar juga dapat mendukung perkembangan aspek kognitif yang lebih kompleks, seperti pemahaman tentang operasi matematika dasar (Salomen, 2016). Melalui permainan yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan menggunakan kartu, anak dapat belajar mengenali hubungan antara angka-angka serta mengembangkan keterampilan berpikir konseptual. Misalnya, kartu bergambar lima apel dapat digabungkan dengan kartu bergambar tiga apel untuk menunjukkan konsep penjumlahan angka lima dan tiga. Proses ini membantu anak memahami operasi matematika secara visual dan kontekstual.

Selain itu, media ini juga dapat digunakan untuk mendukung perkembangan bahasa anak. Kartu bergambar yang menampilkan objek tertentu, seperti hewan, buah, atau benda sehari-hari, dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kosakata baru. Anak dapat belajar menyebutkan nama objek dalam gambar, mengaitkan objek tersebut dengan angka, dan memahami konsep jumlah (Nau dkk, 2022). Dengan cara ini, kartu angka bergambar tidak hanya membantu perkembangan kognitif tetapi juga memperkaya keterampilan bahasa anak.

Dalam lingkungan belajar kelompok, media kartu angka bergambar dapat menjadi alat untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Melalui aktivitas seperti bermain kartu bersama teman-teman, anak belajar untuk bekerja sama, bergantian, dan berkomunikasi. Pengalaman ini memperkuat kemampuan interaksi sosial sambil tetap fokus pada tujuan utama, yaitu pengembangan aspek kognitif (Oktafyani dkk, 2022).

Secara keseluruhan, media kartu angka bergambar merupakan alat pembelajaran yang komprehensif untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Media ini tidak hanya memperkenalkan konsep angka dan matematika, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, memori, logika, dan bahasa anak secara terpadu. Dengan desain yang menarik dan penggunaan yang fleksibel, media ini menjadi solusi ideal untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba oleh para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan kategori sangat layak dan lauyak. Uji ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 94,28% dengan kriteria sangat valid. Uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 83,33% dengan kriteria valid. Uji coba perorangan memperoleh persentase 85,71% dengan kriteria valid, dan Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 83,3% dengan kriteria valid. Kelayakan media kartu angka bergambar ini diperoleh dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TKK Negeri Sutami sebagai penggunaan produk pengembangan. Pengembangkan peneliti ini dengan tema yang lain perlu dilakukan agar penerapan media pembelajaran dapat dalam penggunaanya tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tetapi aspek perkembangan yang lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarwati, D., & Karim, A. (2022). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melaui Media Kartu Angka Bergambar. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 37-48.
- Balkis, R. R., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(2).
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 9-18.

- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 1-17.
- Indriyanti, W., Oktaviana, W., & Yana, T. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar pada Kelompok B Di PAUD Tunas Bangsa Wanareja. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 6(2), 11-19.
- Meo, H., Meka, M., & Maku, K. R. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 14-22.
- Meo, T. D., Qondias, D., Wau, M. P., & Noge, M. D. (2024). Penerapan Media Jam Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Mabhambawa (Studi Kolaboratif Gerakan Numerasi Sekolah). *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5(1), 357-364.
- Nau, A., Ngura, E. T., & Rewo, J. M. (2022). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Aspek Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini di TKK Negeri Wue Kecamatan Wolomeze Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 40-54.
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu angka perkalian terhadap minat belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67-75.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., mahendra Dinatha, N., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Untuk Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *ALAMTANA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Unw Mataram*, 5(1), 1-9.
- Rahman, T. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berhitung) Pada Anak Usia Dini. *Journal of Earlychildhood Education (JoEE): Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-7.
- Rokhima, R., Khotijah, S., & Sumartiningsih, I. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 48-57.
- Salomen, R. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Tk Dharma Wanita. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 6(2), 106-114.
- Sari, N., & Fauziddin, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22-31.
- Tai, M. A., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 323-333.
- Ulifah, U., & Khotimah, N. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Kedunglengkong Dlanggu Kabupaten Mojokerto. *PAUD Teratai*, 3(3), 1-5.