

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA  
KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI**



**OLEH:**

**SABAHAN NURRAHMAH**

**NIM: 2020203886207011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA  
KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI**



**OLEH**

**SABAHAN NURRAHMAH  
NIM: 2020203886207011**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S.Pd.  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi

Nama Mahasiswa : Sabahan Nurrahmah

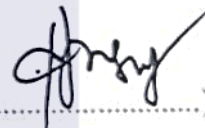
NIM : 2020203886207011

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

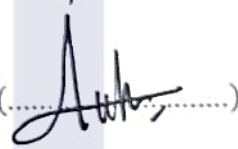
Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah nomor 4029 tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Syarifah Halifah, M.Pd (.....)

NIDN. : 2012119002

Pembimbing Pendamping : Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd. (.....)

NIP : 199206172023212039

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP. 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TKIT Al-Azizi.

Nama Mahasiswa : Sabahan Nurrahmah

NIM : 2020203886207011

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2607/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

Tanggal Kelulusan : Selasa, 15 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Syarifah Halifah, M.Pd.

(Ketua)

(.....)

Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd.

(Sekretaris)

(.....)

A.Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. (Anggota)

(.....)

Nurul Asqia, M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ الصَّلَاةُ وَ السَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur ke hadirat Allah swt. yang telah memberikan nikmat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua tercinta, Ibu (Almh) Sahrayani Yunus dan Ayahanda Tamrin Sagoni, karena telah melahirkan serta memberikan kasih sayang berkah dan doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik penulis.

Penulis juga menghaturkan banyak terima kasih kepada Ibu Syarifah Halifah, M.Pd., dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd., selaku dosen Pembimbing yang selama ini telah banyak memberikan arahan kepada penulis juga memberi motivasi selama penyusunan tugas akhir. Atas segala waktu dan kesempatan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

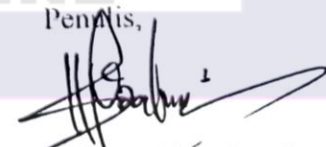
1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN Parepare) yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya, sehingga menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Ibu Hj.Novianti Ashari, S.Psi.,M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Ibu Andi Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. dan Ibu Nurul Asqia, M.Pd Selaku penguji dan pengajar pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas Ilmu yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, dan para guru TK IT Al-Azizi kota Parepare yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Kepada Kakakku “Hijra Hidayatullah” sebagai saudara sekaligus sahabat terima kasih atas segala dukungan, kontribusi, dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik.
7. Kepada kakakku “Tasman Ramadhan dan Novianty” yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama proses perkuliahan.
8. Kepada temanku “Tiara dan Nini” yang senantiasa memberikan dorongan dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian penelitian ini.
9. Kepada sahabatku “Adisty dan Syarinah” yang selalu mendukung segala proses peneliti selama perkuliahan.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkenan dalam memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini, kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga Allah senantiasa meridai dan memberkahi setiap apa yang telah dilakukan, serta menjadikannya sebagai pahala jariyah kelak.

Parepare, 10 Juni 2025 M  
14 Dzulhijjah 1446 H

Penulis,

  
Sabahan Nurrahmah  
2020203886207011

## PERNYATAAN KEASLIAN

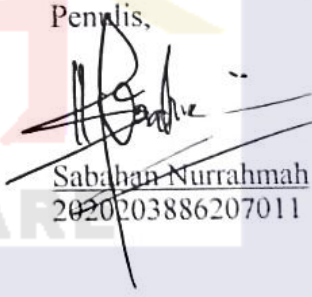
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabahan Nurrahmah  
NIM : 2020203886207011  
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 21 Oktober 2002  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Juni 2025 M  
14 Dzulhijjah 1446 H

Penulis,

  
Sabahan Nurrahmah  
2020203886207011

## ABSTRAK

**Sabahan Nurrahmah.** *Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi* (dibimbing oleh Ibu Syarifah Halifah dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir).

Berdasarkan hasil observasi di TK IT Al-Azizi kelompok A, diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak masih rendah. Sebanyak 14 dari 16 anak belum memahami bilangan dan belum mampu menyebutkan angka 0–9 secara berurutan. Guru cenderung lebih fokus pada hafalan surah pendek dan tahsin, serta belum melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan mengenal angka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka anak kelompok A di TK IT Al-Azizi. Kemampuan mengenal angka merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini dan menjadi dasar pemahaman konsep matematika selanjutnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pre-test Post-test*. Subjek penelitian berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka setelah diterapkannya media permainan kartu Uno. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Nilai  $Z = -3,531$  menunjukkan bahwa skor post-test secara umum lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test.

Dengan demikian, media permainan kartu Uno berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Permainan edukatif seperti kartu Uno dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan angka.

Kata Kunci: Media permainan kartu Uno, Mengenal angka, Kemampuan kognitif.

## DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	1
OLEH .....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	 7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teoritis .....	10
C. Kerangka Pikir.....	24
D. Hipotesis.....	27
 BAB III METODE PENELITIAN .....	 28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	31

D. Definisi Operasional Variabel .....	38
E. Instrumen Penelitian .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	48
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan .....	71
BAB V PENUTUP .....	77
A. Simpulan .....	77
B. Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN .....	i
BIODATA PENULIS .....	xlvi

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian.	9
2.3	Indikator Kemampuan mengenal Angka	15
3.1	Model desain penelitian	28
3.2	Jumlah kelas dan besarnya sampel	30
3.3	Kategori Keberhasilan Anak	39
3.4	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kelompok A.	40
3.5	Rubrik Penilaian Indikator Media Permainan Kartu Uno Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok A	40
4.1	Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	51
4.2	Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pretest</i>	53
4.3	Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pretest</i> Peserta didik	53
4.4	Analisis Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	58
4.5	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	61
4.6	Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Posttest</i>	62
4.7	Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Posttest</i> Peserta didik	62
4.8	Analisis Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	66
4.9	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>PostTest</i>	68
4.10	Uji Wilcoxon Signed Rank Test <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69



## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	26
3.1	Media Permainan Kartu Uno	32
3.2	Lembar kegiatan mencocokkan angka dan benda	33
3.3	Lembar Kegiatan Menulis Angka	34
4.1	Pelaksanaan <i>Pretest</i> Menyebutkan angka	49
4.2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	50
4.3	Histogram Nilai <i>pretest</i> indikator 1	55
4.4	Histogram Nilai <i>pretest</i> indikator 2	56
4.5	Histogram Nilai <i>pretest</i> indikator 3	57
4.6	Pelaksanaan <i>Posttest</i> Menyebutkan angka	59
4.7	Mengerjakan Lembar Kegiatan	60
4.8	Histogram Nilai <i>post-test</i> indikator 1	64
4.9	Histogram Nilai <i>post-test</i> indikator 2	65
4.10	Histogram Nilai <i>post-test</i> indikator 3	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
1.	Surat Penetapan Pembimbing Skripsi	II
2.	Surat Izin Penelitian dari Kampus	III
3.	Surat Izin Penelitian Penanaman Modal dan Pelayan Terpadu Satu Pintu	IV
4.	Surat Izin Selesai Meneliti	V
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)	VI
6.	Instrumen Penelitian (Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> )	XXV
7.	Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	XXIX
8.	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	XXXIII
9.	Analisis Data	XXXVII
10	Nilai dan Diagram Batang <i>Pretest</i>	XL
11.	Nilai dan Diagram Batang <i>Posttest</i>	XLI
12	Jadwal Penelitian	XLII
13.	Dokumentasi	XLII
14.	Biodata Penulis	XLVI

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	De dan Ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye

ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘ —	Koma Terbalik Ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	— ’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau akhir, maka ditulis dengan tanda (‘)

## b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

## c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ/أِي	Fathah dan Alif atau Ya	Ā	a dan garis di atas
إِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas

وُ	Dammah dan Wau	Ū	u dan garis di atas
----	----------------	---	---------------------

Contoh:

مَاتَ	: Māta
رَمَى	: Ramā
قِيلَ	: Qīla
يَمُوتَ	: Yamūtu

#### d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Raudah al-jannah* atau *Raudatul jannah*

الْمَدِينَةُ : *Al-madīnah al-fādilah* atau *Al-madīnatul fādilah*

الْفَاضِلَةُ

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

#### e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعَم : *Nu'ima*

عُدُّو : *'aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِي : 'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

#### f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman literasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*



### g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمِرْتُ : *umirtu*

### h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi zilāl al-qur’an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi ‘umum lafz lā bi khusus al-sabab*

**i. Lafz al-Jalalah (الله)**

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ      *Dīnullah*      بِاللَّهِ      *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ      *Hum fī rahmatillāh*

**j. Huruf Kapital**

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al*).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur‘an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd*, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*).

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid*, ditulis menjadi: *Abū Zaid*, *Naṣr Ḥamīd* (bukan: *Zaid*, *Naṣr Ḥamīd Abū*).

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

Swt	=	<i>subḥānahū wa ta‘āla</i>
Saw	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa salla</i>
a.s	=	<i>‘alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS../...:4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- a) ed. : editor (atau, eds. [kata dari *editors*] jika lebih dari satu orang editor. Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- b) et al. : “dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- c) Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- d) Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- e) Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan dan bahasa anak. Perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang berbeda meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka. Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memberikan alasan.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak baik dari aspek perkembangan Bahasa, nilai moral, kognitif, fisik motorik, dan juga sosial emosional. Untuk itu, peneliti lebih menganalisis masalah aspek perkembangan kognitif anak dari segi pembelajaran matematika atau pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun. Mengenai pandangan islam, segala sesuatu yang dilaksanakan selain memiliki tujuan, juga memiliki dasar hukum. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Isra'/17:36

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Terjemahnya :

“Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kau ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggung jawabannya.”<sup>2</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT melarang apapun tanpa didasari pengetahuan, yang tidak lain hanyalah khayalan belaka. Seorang hamba kelak akan dimintai pertanggungjawaban mengenai hal itu pada hari kiamat serta apa yang

---

<sup>1</sup> Yuliani Nurani Sujiono., “Metode Pengembangan Kognitif” (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2022).h.10

<sup>2</sup> Kementrian Agama, R.I “Al-Qur’an”*Al-Qur’an Dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah* (2015)

telah dilakukan dengan semua anggota tubuh tersebut.<sup>3</sup> Untuk itu setiap ungkapan atau ilmu yang disampaikan sebaiknya didasari dengan pertimbangan yang matang.

Belajar angka merupakan pembelajaran yang sangat penting Agar anak-anak berhasil di masa depan. Teori Piaget, yang menunjukkan bagaimana anak-anak mengembangkan konsep matematika, menjadi dasar bagi teori Burns dalam bukunya *Math Solution* dan Baratta Larton dalam bukunya *Math Their Way*.<sup>4</sup> Dibutuhkan waktu yang lama dan beberapa tahap untuk mengembangkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini. Media khusus juga diperlukan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan berbagai macam cara penyampaian pesan yang digunakan oleh pendidik untuk membangkitkan minat peserta didik, merangsang daya pikir, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.<sup>5</sup> Tujuan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran matematika pada anak usia dini, terutama saat memperkenalkan konsep angka, adalah untuk membantu anak memahami angka dan cara angka tersebut bekerja dengan benda nyata sehingga mereka dapat membangun keterampilan matematika yang kuat di kemudian hari.<sup>6</sup>

Salah satu pemilihan media yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini khususnya dalam mengenal angka adalah melalui permainan. Menurut Langeveld permainan merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

<sup>3</sup> Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh "Tafsir Ibnu Katsir jilid 5" QS Al-Isra:36. (2017)

<sup>4</sup> Diana Mutiah "Psikologi Bermain Anak Usia Dini" (2015) h.161

<sup>5</sup> Muhammad Ilham et al., "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.5 (2022).h.2

<sup>6</sup> Maulidah et al., "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak TK Al Maftuh" *Publikasi Pendidikan* (2023)

<sup>7</sup> Isna Wulandari et al. "Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (2020)

Permainan mengenal angka pada anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menarik, bervariasi dan menyenangkan, karena penting tidak hanya untuk keterampilan kognitif, tetapi juga untuk persiapan mental, sosial dan emosional. Pada tahapan pra-operasional perkembangan kognitif piaget menekankan bahwa, anak pada tahap ini belum berfikir secara operasional atau belum menunjukkan suatu operasi. Pada tahap ini, anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar.<sup>8</sup> Oleh karena itu, guru harus mampu meningkatkan pemahaman anak. Hal ini dapat dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan menarik, baik dari segi bentuk maupun ukuran alat yang digunakan dalam permainan tersebut, termasuk penggunaan simbol-simbol dan tindakan pada benda-benda yang bermakna bagi anak.

Salah satu media permainan yang dapat mengenalkan angka pada anak usia dini yang disertai dengan pengenalan visual dan pengembangan motorik halus anak adalah dengan media permainan kartu. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar anak dan penggunaan permainan media kartu mampu menarik minat dan perhatian anak untuk bermain sambil belajar. Salah satu permainan kartu yang mengenalkan angka dasar pada anak usia dini adalah permainan kartu Uno.

Permainan kartu uno merupakan salah satu permainan yang cukup mudah. Permainan kartu Uno berasal dari Spanyol dan bahasa Italia yang artinya “satu”. Merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak dan dikembangkan oleh Merle Rokbins.<sup>9</sup> Media kartu Uno tergolong dalam kriteria yang sangat baik, karena salah satu ciri khas yang ada dalam permainan kartu Uno terdapat kartu simbol. Permainan kartu Uno mendorong anak-anak untuk menyelesaikan proses

---

<sup>8</sup> Sujiono et al., "Metode Perkembangan Kognitif." Jakarta: Universitas Terbuka (2022).

<sup>9</sup> Saputri Bahrianti, “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru. Diss. UIN Ar-Raniry (2022)



pembelajaran sambil bermain, media kartu Uno bagus dalam meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Keterampilan pengenalan angka anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan media kartu Uno. Media kartu Uno berbasis multimedia interaktif layak digunakan pada kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal dan berhitung angka.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK IT AL-Azizi pada kelompok A terdapat bahwa kemampuan dalam mengenal angka masih rendah. Dilihat dari fenomena anak, masih ada 14 dari 16 anak di kelompok A belum mengerti tentang bilangan (angka) dan sebagian penyebutan masih belum berurutan dalam menyebutkan angka 0-9. Penyebabnya dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan hanya menggunakan media papan tulis dan menggunakan jari-jari tangan. Pada saat proses pembelajaran anak-anak kesulitan membedakan yang mana penulisan dan pengucapan. Rata-rata kemampuan anak dalam mengenal angka belum berkembang sesuai harapan, kemampuan anak disebabkan ketersediaan media terbatas dan faktor teknik metode pembelajaran, terbukti guru lebih fokus pada hafalan surah pendek anak dan juga tahsinnya, belum melibatkan anak secara langsung dalam mengenal angka sehingga mempengaruhi minat anak dalam belajar mengenal angka.

Peneliti memilih media permainan kartu Uno sebagai alternatif inovatif dalam mengenalkan angka kepada anak. Kartu Uno yang memiliki warna menarik dan angka yang jelas dianggap mampu menarik perhatian anak dan memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Selain itu, permainan ini dapat dikembangkan menjadi aktivitas edukatif yang menyenangkan dengan menyesuaikan aturan main agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran angka. Salah satu penelitian yang mendukung penggunaan media kartu dalam pembelajaran angka yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal

---

<sup>10</sup> Didith Pramunditya Ambara at al., "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Menenal dan Berhitung Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9.2 (2021).

lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun secara signifikan, dengan hasil uji statistik  $Z = -2,041$  dan  $p = 0,041$ .<sup>11</sup> Dengan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal serta membedakan angka secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, dan mempertimbangkan aspek manfaatnya maka dilakukan penelitian “Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Kelompok A Di TK IT Al-Azizi”. Pemilihan Permainan kartu Uno menjadi media pembelajaran dalam melihat pengaruh kemampuan pengenalan angka di kelompok A di TKIT Al-Azizi. Ini dikarenakan kartu Uno adalah permainan kartu yang digunakan segala usia dan dapat dijangkau di lingkungan sekitar. Diharapkan dengan menggunakan media permainan kartu uno, akan memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah yang merupakan objek pembahasan dalam penelitian. Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah;

1. Bagaimana pengaruh sebelum penggunaan media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi?
2. Bagaimana pengaruh sesudah penggunaan media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh sebelum penggunaan media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

---

<sup>11</sup> Bacthiar, “Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Yaa Bunayya Enrekang”, *Teaching and Learning Journal of Mandalika* (2024).

2. Untuk mengetahui pengaruh sesudah penggunaan media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritisnya yaitu mampu menambah wawasan dan pengetahuan kepada peneliti terhadap masalah yang akan diteliti

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru; penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang memudahkan anak dalam mengenal angka.
- b. Bagi peserta didik ; penelitian ini dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional pada anak dalam hal mengenal angka menggunakan media permainan kartu Uno.
- c. Bagi orang tua, dapat memudahkan orang tua dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.
- d. Bagi sekolah, dalam penelitian dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi mengenai kemampuan anak dalam mengenal angka menggunakan media permainan kartu Uno.
- e. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dibidang pendidikan islam anak usia dini pada fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

## BAB II

### TINJUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa karya penelitian sebelumnya yang memiliki tema hampir relevan dengan tema yang diangkat peneliti. Maka untuk melihat posisi penelitian ini, peneliti membahas beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu tentang pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak.

Tinjauan penelitian terdahulu atau sering disebut sebagai tinjauan pustaka yang merupakan telaah terhadap hasil penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji. Oleh karena itu, peneliti mengkaji beberapa referensi penelitian yang relevan. Hal ini dimaksudkan agar peneliti memiliki acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputri Bahrianti dengan judul “Pengaruh penerapan media kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada usia 4-5 tahun di TK Bina Baru” Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Bina Baru, terlihat bahwa stimulasi yang diberikan kepada anak dalam mengenal angka masih kurang, anak hanya dapat menyebutkan angka tetapi masih mengalami kesulitan dalam membedakan pengucapan dan penulisan angka, sebagian anak belum berurutan dalam menyebutkan angka 1-10. Penelitian ini menggunakan desain Quasi eksperimen dengan metodologi kuantitatif. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu Uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak. Dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan jenis uji Independen Sampel T-Test diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  artinya bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Saputri Bahriyanti, “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru. *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gusti Ayu Wulandari dan Didith Pramunditya Ambara dengan judul “Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka” Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development). Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Uji coba perorangan memperoleh skor 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji validitas yang dilakukan oleh pakar media pembelajaran, desain pembelajaran, dan konten pembelajaran memperoleh skor 86,45% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO berbasis multimedia interaktif ini layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini terkait pengenalan dan berhitung bilangan.<sup>13</sup>

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asthiani Kholida, I Wayan Utama, Suryadi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis- Matematis Anak Usia 5-6 Tahun” Model pengembangan ADDIE digunakan dalam kajian dan pengembangan ini. Berdasarkan hasil temuan, kartu U-Kids memiliki tingkat kelayakan sebesar 90,7% (sangat praktis), tingkat efektivitas sebesar 92,22% (sangat efektif), tingkat efisiensi sebesar 90,95% (sangat efisien), dan tingkat daya tarik sebesar 88,88% (sangat menarik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan kartu U-Kids untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5- 6 tahun sangat valid dari segi efektifitas, efisiensi dan kemenarikan.<sup>14</sup>

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan suatu keputusan. Penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan penulis teliti diantaranya yaitu:

---

<sup>13</sup> Didith Pramunditya Ambara et al., "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. (2021)

<sup>14</sup> Wayan Utama et al., "Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020)

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Tahun</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Saputri Bahrianti	Pengaruh penerapan media kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada usia 4-5 tahun di TK Bina Baru	2022	Menggunakan media kartu Uno dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka	Usia subjek yang diuji, serta lokasi yang berbeda
Gusti Ayu Wulandari dan Didith Pramunditya Ambara	Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka	2021	Menggunakan media kartu uno dalam mengenal angka	Misi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka
Asthiani Kholida, Wayan Sutama, Suryadi	Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis- Matematis Anak Usia 5-6 Tahun	2020	Aspek perkembangan kognitif yang ingin dikembangkan pada anak	Penggunaan media, serta misi yang ditujukan pada anak.

## B. Tinjauan Teoritis

### 1. Kemampuan Mengenal Angka

#### 1. Definisi Kemampuan Mengenal Angka

Menurut Hardap angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Dengan kata lain, angka adalah notasi yang digunakan untuk menggambarkan bilangan tertentu, dan juga merupakan simbol atau lambang yang digunakan untuk menggambarkan bilangan tertentu. Jadi pada masa usia dini, anak harus dapat dikenalkan sehingga anak dapat belajar dengan berbagai cara, baik melalui instruksi diam atau penggunaan media serta anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika.<sup>15</sup>

Menurut Copley, bilangan adalah lambang atau tanda suatu benda yang tersusun dari bilangan-bilangan. Sedangkan menurut Aristoteles, bilangan adalah himpunan yang diukur dalam satuan. Menurut pandangan Thomas, bilangan terdiri dari satu satuan. Di sisi lain bilangan merupakan suatu konsep bilangan yang memuat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan, dan besaran.<sup>16</sup>

Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Simbol angka, yang sering disebut sebagai angka, adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan angka. Dari beberapa definisi disimpulkan bahwa bilangan dan angka adalah hal yang berbeda. Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran yang dapat dioperasikan secara matematik. Angka adalah lambang dari bilangan tersebut dan merupakan konsep matematika yang digunakan dalam pencacahan dan pengukuran.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Winda et al., "Pengaruh Gender pada Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Empat Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.6 (2022)

<sup>16</sup> Saputri Bahriyanti "Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru" *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

<sup>17</sup> Lis Sukartin "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Gambar (Flashcards) Pada Taman Kanak-Kanak Ansyal Desa Tolowata Kecamatan Ambalawi." *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.2 (2020)



Kemampuan mengenal angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif dan menjadi landasan bagi perkembangan intelektual anak. Kecerdasan adalah proses berkelanjutan dalam menciptakan struktur dan dibutuhkan dalam interaksi dan lingkungan. Melalui interaksi dengan lingkungan, individu memperoleh pengetahuan melalui asimilasi, adaptasi, dan pengendalian melalui prinsip keseimbangan.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak sehingga memerlukan penalaran deduktif untuk memahaminya. Oleh karena itu, belajar matematika selalu dikaitkan dengan kesiapan kognitif. Kemampuan struktur kognitif anak-anak khususnya, kemampuan mereka untuk berpikir terstruktur untuk menilai persiapan mereka dalam mempelajari angka. Struktur kognitif diperlukan untuk mengembangkan kemampuan penalaran yang dapat distimulasi melalui pengkajian matematis suatu objek.<sup>18</sup>

Menurut Piaget, terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase pra-operasional, yang pada tahap ini anak belum mampu untuk berpikir abstrak sehingga dalam mengenalkan suatu benda atau pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, termasuk dalam kegiatan pengenalan angka. Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Ridho Agung Juwantara "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9.1 (2019)

<sup>19</sup> Masliyah Hasibuan "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Paudia* 9.2 (2020) h.63

Tahapan pra-operasional menekankan bahwa pada tahap ini anak belum berfikir secara operasional atau belum menunjukkan suatu operasi. Pemikiran pra-operasional adalah awal kemampuan menyusun ulang dalam pemikiran hal yang telah dibentuk dalam perilaku, pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar.<sup>20</sup>

## 2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A.

Menjelaskan potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak terdapat enam aspek perkembangan, yang salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak yaitu: mengurutkan bilangan dari 1-10, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, mengenal lebih dan kurang, banyak dan sedikit, mengenal ukuran Panjang, mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda 1-10, mengurutkan benda 1 -10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, berat-ringan, tebal-tipis dan besar-kecil.

Tahapan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebut dan membilang 1-10, mengenal lambang bilangan. Jadi dalam aspek perkembangan kognitif terdapat pengenalan angka pada anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai paham bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut.<sup>21</sup>

## 3. Tahapan Mengenal Angka pada Anak.

Menurut Piaget dalam mengenal lambang bilangan atau konsep bilangan pada anak ada beberapa tahap, yaitu:

<sup>20</sup> Sujiono, “Metode Pengembangan Kognitif” (2022) h.9

<sup>21</sup> Saputri Bahriyanti “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru” Diss. UIN Ar-Raniry (2022)

- 1) Tahap pertama, yaitu anak harus terlebih dahulu mengenal Bahasa Simbolik. Bahasa simbolik ini disebut abstraksi sederhana atau abstraksi empiris.
- 2) Tahap kedua, yaitu Abstraksi Refleksi. Pada tahap ini, anak dilatih untuk mampu berpikir secara simbolik. Anak mulai menggunakan jari-jarinya untuk menghitung benda sehingga mudah dan efektif dalam melatih pemula berhitung.
- 3) Tahap ketiga, menghubungkan konsep bilangan dengan simbol atau lambang bilangan.<sup>22</sup>

Berdasarkan tahapan mengenal angka pada anak, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini diharapkan mampu menyebut sekaligus mengenal angka dengan baik dan benar.

#### 4. Tujuan Menenal Angka pada Anak

Menurut Depdiknas pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak terdapat beberapa hal, antara lain:

- 1) Sejak usia dini, anak-anak dapat belajar berpikir logis, simbolis, dan metodis dengan memeriksa benda-benda nyata seperti angka atau gambar di lingkungan mereka.
- 2) Anak mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan dilingkungannya serta memerlukan ketrampilan berhitung.
- 3) Anak dapat teliti dan konsentrasi, serta memiliki daya apresiasi yang tinggi
- 4) Anak memiliki pemahaman tentang konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan suatu urutan peristiwa yang terjadi di sekelilingnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.

---

<sup>22</sup> Saputri Bahriyanti "Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Menenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru" *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

## 5. Indikator Kemampuan Mengenal Angka pada Anak

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan, sehingga pengetahuan matematika ini menjadi sesuatu yang mutlak untuk diketahui dan dikuasai pada semua level usia. Pengenalan matematika kepada anak sejak usia dini, dapat membantu anak memiliki life skills di masa depan.<sup>23</sup> Adapun Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikator kognitif anak dalam pembelajaran mengenal angka.

Beberapa ranah kognitif diatas, yang termasuk kedalam indikator kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengenal angka menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008, tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka, mengenai Elemen Capaian Pembelajaran dasar-dasar matematika Subelement A Kepekaan Bilangan pada usia 3-6 tahun yaitu: Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting), anak memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung, anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka).<sup>24</sup> Ketiga indikator tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan media kartu uno.

---

<sup>23</sup> Syarifah Halifah et al., "Temu baur budaya dan matematika: Kue tradisional konjo pada pengenalan bentuk geometri anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.1 (2021)

<sup>24</sup> Yogi Anggraena, "Capaian Pembelajaran Fase Fondasi". Kemendikbud.(2024) h.31

Tabel 2.2: Indikator Kemampuan mengenal Angka.

No	Indikator	Sub Indikator
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	Anak mampu menyebutkan bilangan secara berurutan menggunakan kartu Uno
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	Anak mampu memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan kartu Uno
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka) <sup>25</sup>	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka) menggunakan kartu Uno

Sumber; CP PAUD pada Kurikulum Merdeka.

## 2. Media permainan Kartu Uno

### a. Pengertian

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>26</sup> Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, atau dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Yogi Anggraena, “Capaian Pembelajaran Fase Fondasi”. Kemendikbud.(2024) h.31

<sup>26</sup> Nizwardi Jalinus "Media dan sumber pembelajaran" (2016) h.2

<sup>27</sup> Daryanto "Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran" *Gava Media* (2016), h.4

Menurut Bahasa dan istilah media berasal dari kata medium yang artinya perantara, sebab media berperan sebagai alat perantara maupun penghubung antara satu orang dengan yang lain. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, artinya dengan menggunakan media diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.<sup>28</sup>

Media kartu angka diperlukan 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. Kartu angka merupakan salah satu alat bantu yang penting untuk melatih dan memperkuat kemampuan mengenal angka, meningkatkan kemampuan menyebutkan angka sekaligus mengembangkan kemampuan mengenal simbol angka.<sup>29</sup>

Permainan (*game*) merupakan suatu benda yang digunakan untuk bermain. Suatu benda atau sesuatu secara umum yang digunakan untuk hiburan atau kesenangan. Permainan juga dapat dimainkan menurut aturan tertentu dengan tujuan untuk menang atau bersenang-senang.<sup>30</sup> Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan.

---

<sup>28</sup> Syarifah Halifah and Andi Tien Asmara Palintan "Bermain dan permainan untuk anak usia dini" (2020), h.72

<sup>29</sup> Masliyah Hasibuan "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Paudia* (2020), h.3

<sup>30</sup> Muhammad Ghufrohi An'ars et al., "Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile" *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* (2023)

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak.<sup>31</sup> Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang untuk kepentingan pendidikan, pada pemanfaatan dan pengembangannya tidak semua permainan yang digunakan anak usia dini dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.<sup>32</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menggunakan tentang penggunaan media dan permainan kartu dalam mengenal angka pada anak serta beberapa penjelasan mengenai alat permainan edukatif, maka media permainan kartu Uno tidak dapat dikatakan sebagai alat permainan edukatif dikarenakan sejak awal, kartu Uno tidak dirancang sebagai media pembelajaran, melainkan hanya sebagai kepentingan bisnis semata oleh penciptanya.

Bermain pada hakikatnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan setidaknya dapat digunakan sebagai alat belajar untuk mempelajari aturan dan peran. Melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana memperoleh pengetahuan baru. Selain sebagai hiburan, permainan atau *game* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifat permainan yang menyenangkan, merangsang dan mendorong pertumbuhan pemain, dimana pemain secara otomatis mempelajari keterampilan/kemampuan dan memproses banyak informasi.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Nina Veronica "Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4.2 (2018): h.52

<sup>32</sup> Syarifah Halifah and Andi Tien Asmara Palintan "Bermain dan permainan untuk anak usia dini" (2020), h.58

<sup>33</sup> Kustasari "Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh" Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2023)



Permainan kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak, bentuk permainan kartu sangat mudah untuk dijadikan media pembelajaran salah satunya adalah kartu Uno. Permainan kartu Uno dapat dimainkan oleh semua usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Proses pembelajaran hendaknya dapat membantu perkembangan kognitif anak agar kemampuan intelektualnya dapat meningkat. Dengan dikembangkannya suatu media pembelajaran berupa aplikasi kartu Uno dengan materi pembelajaran mengenal dan berhitung angka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.<sup>34</sup>

Arti kata Uno adalah satu. Kartu Uno merupakan kartu yang digunakan dalam sebuah permainan yang menarik dengan cara menyamakan angka atau warna yang terdapat pada kartu. Kartu Uno diciptakan oleh Marle Robbins, yang merupakan seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Pertama kali kartu ini dikenalkan pada keluarga Marle Robbins. Kartu Uno memiliki angka 0 hingga 9 dan memiliki 4 warna yakni merah, kuning, hijau, dan biru yang dapat menarik minat siswa agar aktif dalam permainan.<sup>35</sup>

Media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, sedangkan permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Media permainan kartu Uno merupakan alat yang digunakan dengan tujuan pembelajaran. Dimana setiap kartu terdapat lambang bilangan atau angka. Media permainan kartu Uno dapat

---

<sup>34</sup> Wulandari et al., "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Menenal dan Berhitung Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9.2 (2021).

<sup>35</sup> Heru Subrata "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." (2022).



meningkatkan kemampuan kognitif pada anak serta kartu ini juga mudah didapatkan.

b. Prinsip-prinsip media pembelajaran

Pada akhirnya, pendidik harus mampu menggunakan materi yang telah dipilih untuk proses pembelajaran setelah keputusan ditetapkan. Jika materi tersebut tidak digunakan secara efektif, media yang baik tidak selalu menjamin bahwa peserta didik akan belajar dengan optimal. Untuk mencapai hal ini, materi yang telah dipilih perlu dimanfaatkan sebaik-baiknya sesuai dengan pedoman penggunaan media. Dalam penggunaan materi pembelajaran, terdapat beberapa pedoman umum yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan efektif, yaitu:

1. Setiap aspek pertumbuhan peserta didik harus tercakup dalam materi pendidikan yang dihasilkan, dan harus dapat digunakan kembali dengan berbagai tema dan subtema berdasarkan tahap perkembangan anak.
2. Salah satu hal yang perlu diperhatikan peneliti adalah keselamatan peserta didik, hindari penggunaan materi yang berbahaya.
3. Dapat digunakan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi, serta dapat menumbuhkan kreativitas, yang akan meningkatkan kegembiraan peserta didik dan memacu imajinasi mereka.
4. Dapat disesuaikan dengan penggunaan dan fungsi tertentu. Setiap sumber daya pendidikan memiliki tujuan yang berbeda.
5. Media pembelajaran yang telah dirancang dapat digunakan secara klasikal, kelompok, maupun individu.
6. Media yang dibuat harus disesuaikan dengan tingkatan perkembangan peserta didik dan sesuai dengan usianya, agar perkembangan sesuai dengan yang diinginkan<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Saputri Bahriyanti "Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru" *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

### c. Jenis Media Permainan

Media permainan merupakan alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik dan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang mudah dipahami oleh anak, adapun jenis permainan yang sering ditemukan.

1. Balok angka : Permainan balok angka bisa melatih peserta didik untuk menjadikan logikanya semakin berkembang. Permainan balok dilakukan dengan menyusun balok tersebut sesuai urutan angka pada balok. Permainan ini juga dapat menstimulasi logika dan melatih kreativitas peserta didik..<sup>37</sup>
2. Puzzle : Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh peserta didik maupun orang dewasa. Media puzzle ini dapat membantu perkembangan kognitif anak khususnya pada anak usia dini terdapat lima manfaat dari memainkan media puzzle diantaranya untuk melatih dan membantu dalam kemampuan kognitif anak, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, merangsang perkembangan kreativitas, dan meningkatkan perkembangan moral..<sup>38</sup>
3. Kartu Angka : Media kartu angka diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga peserta didik secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan ukuran. Kartu angka merupakan salah alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat dalam kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil

---

<sup>37</sup> Lella Hasana “Penerapan Pemberian Permainan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Pmb Ristiana S. St Kabupaten Lampung Selatan” (2024)

<sup>38</sup> Safuri Musaet al., "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Jendela PLS* 9.1 (2024)

mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.<sup>39</sup> Contoh media kartu yang mampu mengembangkan kemampuan mengenal angka yaitu media permainan kartu Uno

Ada banyak jenis-jenis media permainan yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak, namun fokus penelitian ini yaitu kemampuan mengenal angka pada anak menggunakan media permainan kartu Uno.

d. Tahapan Penggunaan Media Permainan Kartu Uno

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik tidak bosan dalam melakukan latihan. Hal ini dapat menarik minat peserta didik dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui proses melatih konsep matematika yang mereka peroleh. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap terhadap pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media permainan. Permainan merupakan suatu kontes antar pemain yang berinteraksi antar pemain satu dengan pemain yang lain dengan mengikuti aturan tertentu.<sup>40</sup>

Banyak masyarakat dan kelompok yang mengikuti tahapan penggunaan media kartu , dirancang dengan aturan sederhana dan dapat digunakan oleh anak kecil sekalipun. Penggunaan media kartu uno diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar alternatif dengan konsep *game based learning* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun langkah-langkah menggunakan media kartu uno sebagai berikut:

- 1) Peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi mengenal angka .

<sup>39</sup> Hasibuan and Masliyah. "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Paudia* (2020) h.64

<sup>40</sup> Harahap et al., "Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar." *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society* (2022)

- 2) Peneliti menyiapkan seluruh kartu Uno yang berisi nomor
  - 3) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu angka pada setiap kartu Uno.
  - 4) Peneliti hanya fokus pada angka.
- e. Kelebihan dan kekurangan media permainan kartu Uno

Permainan dapat digunakan sebagai teknik untuk menumbuhkan fleksibilitas dan kreativitas. Sesuai dengan gagasan bahwa permainan dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, "*joyful learning*" mengacu pada gagasan bahwa pembelajaran paling efektif jika dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan. Dalam konteks ini, terdapat empat komponen utama dalam permainan, yaitu pemain, lingkungan interaktif, aturan-aturan permainan, dan tujuan yang ingin dicapai. Setelah keempat komponen tersebut terpenuhi, permainan dapat dimulai.<sup>41</sup> Ada beberapa kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pembelajaran, adapun kelebihan dari permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan memberikan kesenangan dan hiburan saat dimainkan. Keberhasilan permainan menarik minat karena melibatkan persaingan dan ketidakpastian hasil.
- 2) Permainan memungkinkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dengan gembira.
- 3) Umpan balik instan yang ditawarkan permainan membuat pembelajaran menjadi dinamis.
- 4) Permainan dapat diubah sedikit untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti mengubah peralatan, aturan, atau isu terkini. Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, dan memahami angka lebih cepat.

---

<sup>41</sup> Muthi Lathifah. "Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas Xif. 4 Di Sman 1 Sukoharjo." (2024) h.13

- 5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan direproduksi serta mudah di dapat karena sudah di jual dimana-mana.

Adapun kekurangan dalam media permainan kartu uno sebagai berikut:

- 1) Permainan terkadang menggambarkan interaksi sosial secara terlalu sederhana, sehingga bisa membuat peserta didik salah memahami makna sebenarnya.
- 2) Sebagian besar permainan hanya melibatkan sejumlah kecil peserta didik, namun agar pembelajaran berhasil dan efisien, semua peserta didik harus berpartisipasi.
- 3) Aturan teknis permainan terkadang dilanggar.

f. Langkah-langkah Media permainan kartu Uno

Pada permainan kartu Uno, terdapat 108 kartu, pembagiannya yaitu empat kartu wild, empat kartu wild draw 4, seratus kartu yang terbagi atas 4 warna (merah, kuning, hijau biru) yang pada masing-masing kartunya terdiri atas: 1 kartu angka 0, 2 kartu masing-masing angka 1 sampai 9, 2 kartu skip, 2 kartu Reverse, 2 kartu Draw 2, namun dikarenakan usia peserta didik yang belum cocok atau masih berada pada tahap pra-operasional, maka peneliti memutuskan untuk tidak menggunakan kartu aksi tersebut. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan kartu uno sebagai berikut:

- a. Menyusun ulang kartu terlebih dahulu secara acak sebelum permainan dimulai.
- b. Membagikan kartu kepada setiap murid sebanyak lima kartu per orang.
- c. Sisa kartu diletakkan di tengah dan dijadikan sebagai kartu cabut.
- d. Permainan dimulai secara berurutan searah jarum jam.
- e. Kartu yang diturunkan harus sesuai dengan angka atau warna dari kartu sebelumnya.
- f. Saat kartu diturunkan, angka pada kartu harus disebutkan dengan suara lantang.

- g. Jika murid tidak memiliki kartu yang cocok, maka harus mencabut satu kartu dari tumpukan kartu cabut dan tidak boleh menurunkan kartu pada giliran itu.
- h. Peserta didik yang kartunya habis lebih awal dinyatakan menang.

Poin penting dari permainan ini adalah pada saat menurunkan kartu, maka peserta didik diharapkan menyebutkan angka yang tertera pada kartu, proses ini secara tidak langsung akan membuat peserta didik ingat dengan angka sehingga tujuan penelitian pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A tercapai.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir dalam penelitian ini menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam menguji pengaruh media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun di TK IT Al-Azizi. Penelitian ini diawali dengan identifikasi permasalahan yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenal angka yang menjadi dasar penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Peserta didik dalam tahap ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Langkah pertama dalam kerangka pikir ini adalah pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengenal angka sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik terhadap angka sebagai dasar pembandingan setelah dilakukan pembelajaran dengan media. Hasil dari *pre-test* ini akan menjadi data awal yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh dari media yang digunakan.

Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa media permainan kartu uno. Media ini dipilih karena memiliki tampilan visual yang menarik, penuh warna, serta angka-angka yang besar dan jelas, sehingga sesuai untuk anak usia dini. Kartu uno juga dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga mampu merangsang

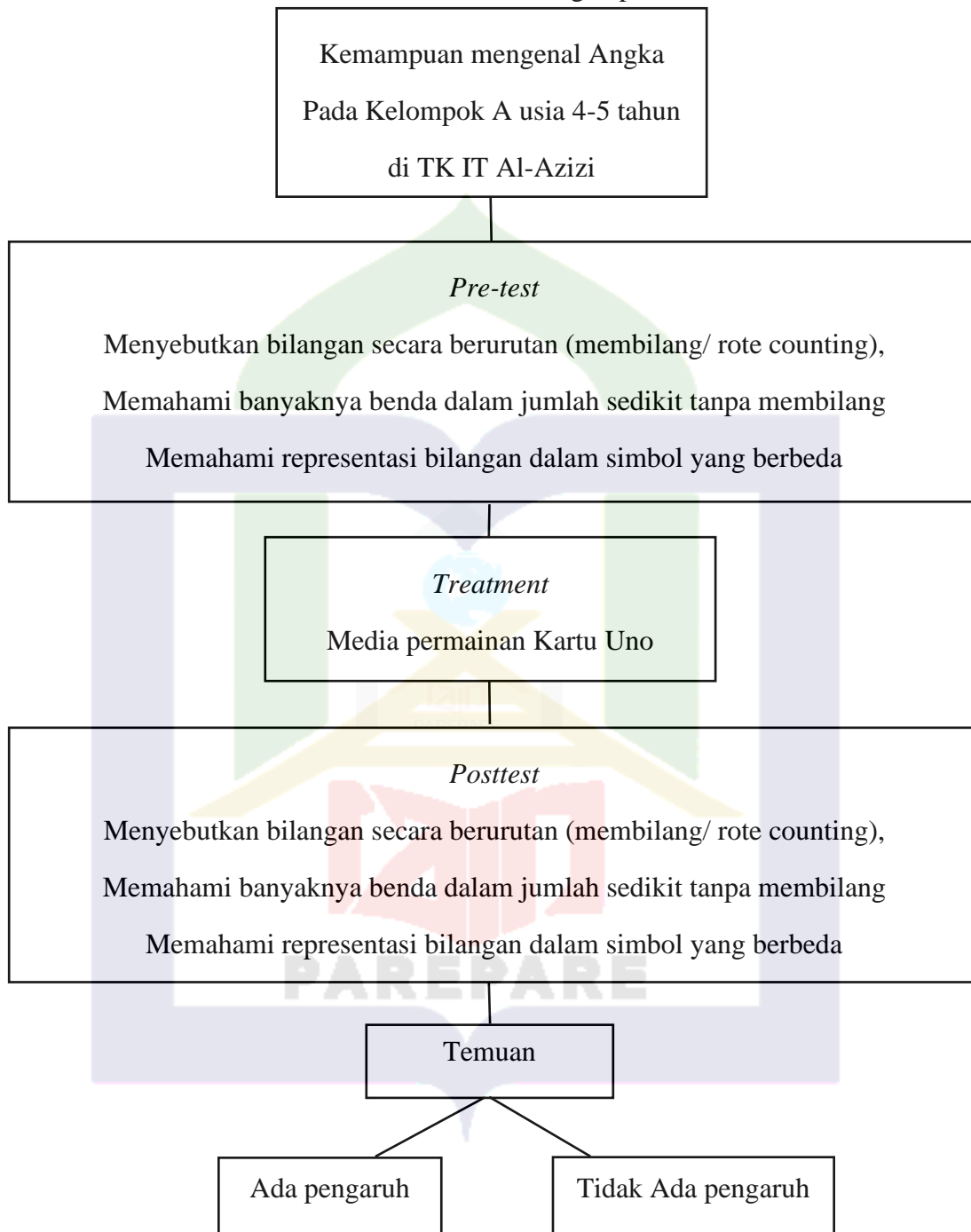
interaksi sosial dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui permainan ini, peserta didik diajak untuk mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan angka sambil bermain.

Setelah perlakuan diberikan, peserta didik kembali diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mereka dalam mengenal angka. Hasil dari *posttest* kemudian dibandingkan dengan *pretest* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan kemampuan. Data dari kedua tes tersebut dianalisis secara kuantitatif, guna menguji apakah perubahan tersebut signifikan secara ilmiah atau tidak.

Tahap terakhir dalam kerangka pikir ini adalah analisis data dan penarikan kesimpulan. Jika hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, maka disimpulkan bahwa media permainan kartu uno memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada kelompok A. Sebaliknya, jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan, maka media tersebut dinyatakan tidak memiliki pengaruh. Dengan demikian, kerangka pikir ini menjadi dasar logis dan sistematis dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Kerangka pikir dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh media permainan kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka pikir.





#### D. Hipotesis

Perumusan hipotesis berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dilakukan, selanjutnya hipotesis memerlukan proses penelitian untuk menguji kebenarannya.

Hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti sebagai jawaban atas masalah penelitian yang belum teruji. Hipotesis berfungsi sebagai dasar atau landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, yang selanjutnya akan diuji melalui data yang dikumpulkan. Hipotesis biasanya berbentuk prediksi atau hubungan antara dua variabel yang diharapkan akan ditemukan atau dibuktikan melalui proses penelitian. Hipotesis dapat bersifat *positif* (mendukung hubungan yang diharapkan) atau *negatif* (menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau pengaruh).<sup>42</sup>

Berdasarkan rumusan masalah pada Bab I, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dari masalah penelitian yaitu :

- H<sub>0</sub> : Tidak Terdapat Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT AL AZIZI
- H<sub>1</sub> : Terdapat Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT AL AZIZI

---

<sup>42</sup> Sugiyono “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta” (2019)

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian secara ilmiah dan sistematis, terstruktur dan terencana terhadap suatu fenomena serta hubungannya dengan jelas dari awal hingga akhir penelitian berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol, angka atau bilangan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik dengan tujuan untuk mengukur, menggambarkan, atau menjelaskan hubungan antar variabel yang ada dalam suatu fenomena.<sup>43</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode pre-eksperimen dalam bentuk *Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimen designs* dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest*.

Penelitian ini melibatkan kelas A usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 peserta didik. Pada awal penelitian diawali dengan *pretest*, dan setelah pemberian perlakuan dilakukan pengukuran kembali atau disebut *posttest*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

Tabel 3.1 Model desain penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O1	X	O2

Sumber (Sugiono, 2022)

<sup>43</sup> Sugiyono “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” Bandung: Alfabeta. (2020).

Keterangan:

O1: Nilai Pretest (sebelum dilakukan perlakuan)

X : Perlakuan (Media permainan kartu Uno)

O2: Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

## **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK IT Al-Azizi kota Parepare karena sekolah ini memiliki peserta didik yang relevan dengan topik yang diteliti. Lokasi yang mudah diakses juga mempermudah pengumpulan data yang diperlukan untuk penelitian.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu kurang lebih dua bulan, yang kemudian akan disesuaikan dengan kebutuhan untuk memperoleh informasi faktual yang dapat mendukung penelitian.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi dapat berupa guru, peserta didik, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat dan sebagainya.<sup>44</sup>

Dengan demikian yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah peserta didik Kelas A TK IT Al-Azizi Kota Parepare. Di sekolah ini, kelas A hanya ada satu kelas yang jumlah peserta didiknya ada 16 anak, laki-laki berjumlah 6 peserta didik dan perempuan berjumlah 10 peserta didik. Rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

---

<sup>44</sup> Nur Fadilah Amin et al., "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar*.(2023).

Tabel 3.2 Jumlah kelas dan besarnya sampel.

Kelas	Jumlah	
	Lakilaki	Perempuan
A	6	10
	16	

## 2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.<sup>45</sup> Penentuan jumlah sampel menggunakan teknik *sampling purposive*.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas A di TK IT Al Azizi yang terdiri dari 16 peserta didik. Kelas A dipilih karena telah memenuhi kriteria usia perkembangan yang sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka, serta kemudahan akses dan kerja sama dengan pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian.

Adapun teknik *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan dengan cara menetapkan kriteria tertentu untuk memilih sampel.<sup>46</sup> Secara sederhana, *Purposive Sampling* merujuk pada metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan khusus oleh peneliti. Dengan kata lain, sampel dipilih tidak secara acak, melainkan berdasarkan keputusan peneliti yang memiliki alasan tertentu, yaitu: penggunaan model penelitian *pre eksperimen one group pre test-post test* dan hanya ada satu kelas A di TK tersebut. Adapun sampel dari

<sup>45</sup> Nur Fadilah Amin et al., "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar*. (2023).

<sup>46</sup> Sugiyono "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," (2022)

penelitian ini yaitu kelompok A usia 4-5 tahun di TK IT Al-Azizi berjumlah 16 peserta didik, laki-laki berjumlah 6 orang dan perempuan berjumlah 10 orang.

### C. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian karena dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Untuk memperoleh data yang kemudian akan diolah, maka calon peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data dari instrumen, yakni:

#### 1. Tes

Tes adalah alat yang telah distandarisasi untuk mengukur suatu sifat, kecakapan, atau tingkah laku tertentu dengan cara yang sistematis. Tes ini dirancang untuk memperoleh data yang objektif dan akurat, berdasarkan sampel yang mewakili sifat atau kemampuan yang diukur, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk penilaian yang valid dan konsisten.<sup>47</sup> Untuk menentukan bagaimana kemampuan mengenal angka pada kelompok A, maka diperlukan sebuah pengujian sebagai berikut:

##### a. *Pre-test*

Pre-test adalah sebuah tes awal, pada tahap ini peserta didik diminta untuk menyebutkan angka, menunjukkan angka yang diminta, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda melalui lembar kegiatan yang diberikan. Peneliti akan memberikan lembar kegiatan pada peserta didik mengenai perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak, agar dapat mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan. Hasil tes awal ini akan menjadi acuan untuk membandingkan hasil setelah perlakuan dilakukan.

---

<sup>47</sup> Alman Faiz et al., "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan" 5, no. 2 (2021).

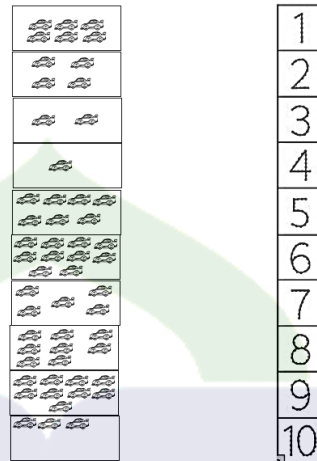
Gambar 3.1 Media permainan kartu uno



Tes awal yang digunakan yaitu peneliti memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyebutkan angka dengan menggunakan media permainan kartu uno sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran pengenalan angka. Dalam kegiatan ini, peneliti menunjukkan satu per satu kartu uno yang berisi angka, kemudian meminta peserta didik untuk menyebutkan angka yang terlihat, misalnya dengan pertanyaan seperti, "Ini angka berapa?" atau "Siapa yang tahu angka ini?" Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam mengenali lambang angka dan menyebutkannya secara lisan, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara peserta didik. Kegiatan ini sesuai pada capaian pembelajaran yaitu indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengenal angka pada kelompok A nomor 1 Anak menyebutkan bilangan secara berurutan.

Adapun lembar kegiatannya:

Gambar 3.2 Lembar Kegiatan mencocokkan angka & benda



Gambar 3.2 menunjukkan lembar kerja pengenalan angka berbasis kegiatan mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka. Lembar ini dirancang untuk anak usia 4–5 tahun guna melatih kemampuan kognitif dan numerasi awal, terutama dalam hal menghitung jumlah benda dan mengenali lambang bilangan. Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta menghubungkan atau mencocokkan gambar mobil yang jumlahnya bervariasi dengan lambang angka yang sesuai. Kegiatan ini sesuai pada capaian pembelajaran yaitu indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengenal angka pada kelompok A nomor 2 Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang.

Gambar 3.3 Lembar Kegiatan menulis angka

1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10

Gambar 3.3 Lembar kegiatan kedua yang digunakan peneliti merupakan lembar kerja latihan menulis angka 1–10 yang dirancang untuk anak usia dini, khususnya kelompok usia 4–5 tahun. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan motorik halus peserta didik serta kemampuan kognitif dalam mengenal simbol angka. Pada lembar ini, peserta didik diminta untuk menelusuri bentuk angka berdasarkan garis titik-titik, yang secara bertahap membantu peserta didik mengingat bentuk dan urutan angka sesuai pada capaian pembelajaran yaitu indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan mengenal angka pada kelompok A nomor 3 Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda.

b. *Posttest*

*Posttest* adalah sebuah tes akhir yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada peserta didik setelah pemberlakuan media permainan kartu uno, adapun bentuk *posttest* yang diberikan pada peserta didik yaitu peserta didik diminta untuk menyebutkan angka, menunjukkan angka yang diminta, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda melalui lembar kegiatan yang diberikan. Adapun tujuan dari diadakannya *posttest* adalah untuk mengukur hasil atau efek dari *treatment* yang telah diberikan pada subjek eksperimen, dengan melihat perubahan pada variabel dependen yang diteliti.



Lembar kegiatan yang digunakan sebagai *posttest* dalam penelitian ini disusun dengan bentuk dan isi yang sama dengan *pretest*. Tujuan dari penggunaan lembar kegiatan yang sama adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik secara langsung terhadap *treatment* yang telah diajarkan. Kesamaan bentuk ini dipilih agar indikator yang dinilai tetap setara dan konsisten, serta menjaga validitas isi. Adapun indikator pencapaian perkembangan anak yang dinilai meliputi: (1) anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/*rote counting*), (2) anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang, dan (3) anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda, termasuk simbol angka. Penggunaan lembar kegiatan yang sama juga memudahkan dalam membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

## **2. *Treatment***

*Treatment* adalah perlakuan yang diberikan kepada peserta didik, *treatment* juga merujuk pada perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk menguji efeknya terhadap variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, semua peserta didik yang terlibat akan menerima *treatment* yang sama, yaitu pembelajaran menggunakan media permainan kartu uno.

Dalam penelitian ini, *treatment* yang diberikan berupa penerapan media permainan kartu uno sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TKIT Al-Azizi Kota Parepare. *Treatment* ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, di mana pada setiap pertemuan, peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain kartu uno, dengan variasi cara bermain yang disesuaikan dengan indikator perkembangan kognitif anak dan disesuaikan dengan tema kegiatan.

a. Prosedur Treatment

Prosedur pelaksanaan treatment meliputi langkah-langkah berikut:

- 1) Perencanaan Pembelajaran: Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RPPH) dengan penggunaan kartu uno sebagai media dalam mengenalkan angka namun sesuai dengan tema kegiatan.
- 2) Pelaksanaan Kegiatan: peserta didik bermain kartu uno dengan cara menyebut angka, mencocokkan kartu, dan menemukan pasangan angka yang sama.
- 3) Pendampingan : Peneliti mendampingi proses bermain sambil melakukan observasi terhadap kemampuan anak sesuai indikator yang diamati.
- 4) Hadiah: semua peserta didik mendapatkan hadiah stiker setelah bermain kartu uno, anak yang kartunya habis lebih awal diberikan stiker lebih banyak.
- 5) Evaluasi: Evaluasi dilakukan dengan cara mengenalkan angka kembali menggunakan kartu uno secara berurutan.

b. Pemberian Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan treatment ini adalah metode bermain sambil belajar, yang merupakan pendekatan yang paling sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar konsep angka melalui interaksi langsung dengan kartu uno dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membebani. Metode ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membantu mereka memahami konsep bilangan secara konkret dan bermakna melalui pengalaman bermain.

c. Penerapan Media Permainan Kartu uno

Media permainan kartu uno digunakan secara konsisten pada setiap pertemuan sebagai sarana untuk mengenalkan angka. Meskipun media yang digunakan sama, kegiatan bermain dilakukan dengan cara menggunakan

empat kegiatan, tiga kegiatan tetap menggunakan media yang di sediakan oleh guru namun sesuai dengan tema kegiatan sehingga peserta didik tetap menerima pembelajaran sesuai tema di hari tersebut. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan kartu uno sebagai berikut:

- a. Menyusun ulang kartu terlebih dahulu secara acak sebelum permainan dimulai.
- b. Membagikan kartu kepada setiap murid sebanyak lima kartu per orang.
- c. Sisa kartu diletakkan di tengah dan dijadikan sebagai kartu cabut.
- d. Permainan dimulai secara berurutan searah jarum jam.
- e. Kartu yang diturunkan harus sesuai dengan angka atau warna dari kartu sebelumnya.
- f. Saat kartu diturunkan, angka pada kartu harus disebutkan dengan suara lantang.
- g. Jika murid tidak memiliki kartu yang cocok, maka harus mencabut satu kartu dari tumpukan kartu cabut dan tidak boleh menurunkan kartu pada giliran itu.
- h. Peserta didik yang kartunya habis lebih awal dinyatakan menang.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa gambar, catatan, transkrip nilai, buku, surat kabar, majalah, dan lain sebagainya<sup>48</sup>. Peneliti menggunakan data-data yang ada di TKIT Al-Azizi untuk, Mencari data mengenai peserta didik kelas A seperti nama, jumlah perempuan dan laki-laki, serta yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan mengenal angka pada kelompok A. Selain itu peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto.

---

<sup>48</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D."(2020)

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Adapun judul penelitian yaitu “Pengaruh Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi” untuk menghindari kesalahpahaman dan kesalahan dalam penafsiran maka peneliti perlu untuk memaparkan definisi operasional variabel yang dimaksud dari beberapa istilah yang digunakan peneliti sebagai variabel.

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua kategori yaitu variabel bebas/independen (X) dan variabel terikat/dependen (Y). variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi. Sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas atau respon dari variabel bebas dan lebih dikenal variabel yang dipengaruhi.

##### **1. Variabel Bebas**

Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas yaitu, Media permainan kartu uno. Media permainan kartu uno merupakan media pembelajaran yang menerapkan konsep bermain untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, media ini digunakan dengan cara mengikuti tata cara permainan yang sebenarnya, namun tidak menggunakan kartu aksi dan hanya menggunakan kartu angka saja.

##### **2. Variabel Terikat**

Adapun yang termasuk variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal angka peserta didik kelas A di TKIT Al-Azizi Kota Parepare. Variabel ini membahas tentang kemampuan mengenal angka peserta didik, dimana peneliti fokus pada indikator dari 3 elemen capaian pembelajaran kurikulum merdeka yaitu, Anak menyebutkan bilangan secara berurutan, anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang, anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Tujuan penggunaan alat ini adalah untuk mengumpulkan data objektif yang diperlukan guna memperoleh hasil penelitian yang objektif.

### 1. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka

Kemajuan keterampilan pengenalan angka kelompok A dinilai menggunakan lembar observasi peserta didik dalam penelitian ini. Untuk mengevaluasi seberapa baik kelompok A belajar mengenali angka menggunakan media kartu Uno, lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan darta ceklis pada kategori yang diamati sesuai dengan apa yang telah diamati oleh observer. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer yang mengobservasi indikator pencapaian kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Anak

Skor	Pencapaian	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2	Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.<sup>49</sup>

<sup>49</sup> Dimiyati "Metodologi Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)." (2020).

Tabel 3.4 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kelompok A.

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka) <sup>50</sup>				

Sumber; CP PAUD pada Kurikulum Merdeka.

Untuk memudahkan memberi penilaian pada pengaruh penerapan media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A, maka disusun rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Indikator Media Permainan Kartu Uno Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok A

No	Indikator	Skor	Aspek yang dikembangkan	Kriteria
1	Anak menyebutkan bilangan secara	1	Anak belum mampu menyebutkan angka 0-9 secara berurutan menggunakan kartu Uno	BB

<sup>50</sup> Yogi Anggraena, "Capaian Pembelajaran Fase Fondasi". Kemendikbud.(2024) h.31

	berurutan (membilang/ rote counting)	2	Anak mulai mampu menyebutkan angka 0-5 menggunakan kartu Uno	MB
		3	Anak mampu menyebutkan angka 0-9 secara berurutan menggunakan kartu Uno dengan bantuan guru.	BSH
		4	Anak sudah mampu menyebutkan angka 0-9 menggunakan kartu Uno secara mandiri	BSB
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	1	Anak belum mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah kartu Uno	BB
		2	Anak mulai mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-5 menggunakan kartu Uno	MB
		3	Anak sudah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu Uno dengan bantuan guru.	BSH
		4	Anak sudah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu tanpa bantuan guru.	BSB

3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	1	Anak belum mampu mengenal simbol bilangan.	BB
		2	Anak mulai mampu mengenal simbol bilangan.	MB
		3	Anak mulai mampu membedakan antar simbol bilangan.	BSH
		4	Anak mampu memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda.	BSB

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan uji normalitas. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menyajikan data hasil pretest dan posttest dalam bentuk nilai rata-rata (mean), persentase, dan grafik, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal angka pada peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media permainan kartu uno. Selain itu, sebelum dilakukan interpretasi lebih lanjut terhadap hasil penelitian, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penting dilakukan sebagai syarat awal sebelum menentukan teknik analisis selanjutnya. Jika data berdistribusi normal, maka analisis statistik parametrik dapat digunakan; namun jika tidak normal, maka dapat digunakan statistik non-parametrik. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian.



Adapun media yang digunakan dalam mengukur penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi SPSS. SPSS adalah aplikasi kompleks dan kuat yang memiliki antarmuka grafis dan sintaksis. SPSS digunakan menyediakan lusinan fungsi untuk mengelola, menganalisis dan menyajikan data.<sup>51</sup>

#### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu data tanpa membuat kesimpulan (inferensi) lebih lanjut. Statistik ini digunakan untuk mengetahui karakteristik data seperti rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians, minimum, maksimum, dan jumlah data (N).

Setelah nilai peserta didik diperoleh, peneliti menjumlahkan semua nilai yang didapat oleh peserta didik dan kemudian membaginya dengan jumlah peserta didik, sehingga diperoleh nilai rata-rata. Sudjana menyatakan bahwa perhitungan rata-rata kelas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah semua nilai

n = Jumlah sampel

Untuk menghitung jumlah persentase nilai peserta didik maka akan digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

<sup>51</sup> Muzawi et al., "Fundamental SPSS Dalam Pengolahan Data" *Serasi Media Teknologi* (2024).

$P$  = Nilai rata-rata

$F$  = Jumlah semua nilai

$n$  = Jumlah sampel<sup>52</sup>

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dibuat untuk mengevaluasi sebaran data di sekelompok data atau variabel, apakah sebaran datanya mengikuti distribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas artinya untuk menilai apakah data di populasi yang menjadi dasarnya mengikuti distribusi normal atau tidak. Jika analisis yang digunakan adalah analisis metode parametrik, maka krusial untuk memastikan bahwa data memenuhi kondisi distribusi normal atau tidak.<sup>53</sup>

Uji normalitas data dilihat melalui hasil *pretest* dan *post-test*. Hasil data normalitas melalui *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini Salah satu metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Uji ini membandingkan distribusi kumulatif dari data sampel dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal teoritis. Jika distribusi data tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal, maka data dianggap berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi ( $p$ -value)  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi ( $p$ -value)  $\leq 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

<sup>52</sup> Anas Sudjono "Pengantar Statistik Pendidikan" Jakarta: Rajawali Pers (2011)

<sup>53</sup> Muchson "Statistik Deskriptif Bogor: Guepedia (2017)

### 3. Uji Hipotesis

Untuk melihat apakah perbedaan antara *pretest* dan *posttest* ini signifikan secara statistik, maka peneliti perlu melakukan Uji Paired Sample t-Test, jika data berdistribusi normal dan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test, jika data tidak berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk membandingkan dua rata-rata yang berasal dari subjek yang sama, namun pada dua kondisi yang berbeda, yakni sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji t berpasangan digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data yang saling berhubungan dan berasal dari kelompok yang sama.<sup>54</sup>

Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test sebagai alternatif. Uji Wilcoxon merupakan salah satu uji non-parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel berpasangan yang datanya tidak berdistribusi normal, dengan fokus pada nilai median. Dengan menggunakan uji yang sesuai dengan distribusi data, maka analisis yang dilakukan akan lebih tepat, dan hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara valid serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.<sup>55</sup> Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan software SPSS, dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

#### a. Langkah-langkah dan Rumus Uji Paired Sample t-Test

1. Menghitung selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* untuk setiap anak.

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

<sup>54</sup> Sugiyono “*Statistik untuk Penelitian*” Bandung.(2015)

<sup>55</sup> Santoso “*Mengolah Data Statistik Secara Profesional Menggunakan SPSS*” Jakarta: Elex Media Komputindo (2017)

Keterangan:

$t$  = nilai  $t$  hitung

$\bar{D}$  = rata-rata selisih nilai posttest dan pretest

$S_D$  = simpangan baku dari selisih nilai

$n$  = jumlah pasangan data

2. Menghitung rata-rata selisih ( $\bar{D}$ ) dan simpangan bakunya ( $S_D$ )
  3. Menghitung nilai  $t$  menggunakan rumus di atas.
  4. Membandingkan nilai  $t$  hitung dengan nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi tertentu (misalnya 5%) dan derajat kebebasan ( $df = n - 1$ ).
  5. Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest.
- b. Langkah-langkah dan Rumus Wilcoxon Signed-Rank Test
1. Hitung selisih antara skor posttest dan pretest:
 
$$D_i = X_{\{posttest_i\}} - X_{\{pretest_i\}}$$
  2. Hilangkan pasangan yang memiliki selisih nol ( $D = 0$ ).
  3. Hitung nilai mutlak dari selisih:
 
$$|D_i|$$
  4. Urutkan nilai  $|D|$  dari yang terkecil ke terbesar, kemudian beri peringkat (rank).
  5. Beri tanda positif atau negatif sesuai arah selisih.
  6. Hitung jumlah rank bertanda positif ( $T^+$ ) dan rank bertanda negatif ( $T^-$ ).
  7. Nilai statistik uji Wilcoxon:

$$W = \min(T^+, T^-)$$

Keterangan:

$D_i$  : Selisih skor antara posttest dan pretest untuk responden ke-i

$X_{posttest_i}$  : Skor posttest responden ke-i

$X_{pretest_i}$  : Skor pretest responden ke-i

$|D_i|$  : Nilai mutlak (absolut) dari selisih skor posttest dan pretest

$T^+$  : Jumlah peringkat bertanda positif

$T^-$  : Jumlah peringkat bertanda negatif

$W$  : Nilai statistik uji Wilcoxon, yaitu minimum dari  $T^+$  dan  $T^-$  <sup>56</sup>



<sup>56</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, ed. ke-9 (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian mengenai pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare. Pengaruh media kartu uno dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka menjadi konsep utama dalam penelitian ini.

Pembahasan mengenai hasil penelitian akan disampaikan dengan merujuk pada lokasi penelitian ini. Penelitian yang dilaksanakan di kelas A TK IT Al-Azizi kota Parepare menggunakan pendekatan eksperimen, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Dalam penelitian ini, dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan mengenal angka peserta didik.

Penelitian ini merujuk pada rumusan masalah penelitian hasil dari penelitian ini. Diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A, yang dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi sebelum pemberlakuan media permainan kartu uno.

Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare sebelum adanya pemberlakuan media permainan kartu uno, terlebih dahulu dilakukan *pretest* pada peserta didik. Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan *pretest* kepada peserta didik kelompok A di TK IT Al-Azizi guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam mengenal angka sebelum diberikan perlakuan berupa media permainan kartu uno. *Pretest* ini bertujuan untuk memperoleh data dasar mengenai seberapa jauh peserta didik telah mampu mengenali angka 0 sampai 9 secara mandiri.

Pada tahap *pretest*, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyebutkan angka dengan menggunakan media permainan kartu uno sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran pengenalan angka. Dalam pelaksanaannya, guru secara bergiliran menunjukkan kartu uno yang memuat lambang angka, kemudian meminta peserta didik untuk menyebutkan angka yang terlihat melalui pertanyaan pancingan seperti, “Ini angka berapa?” atau “Siapa yang tahu angka ini?”. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan secara lisan.

Gambar 4.1 Pelaksanaan *Pretest* Menyebutkan angka



Selain itu, peneliti menggunakan dua jenis lembar kegiatan sebagai instrumen *pretest*. Lembar kegiatan pertama adalah lembar kerja mencocokkan angka dengan jumlah benda. Lembar ini dirancang untuk anak usia 4–5 tahun dan berfungsi melatih kemampuan kognitif serta numerasi awal anak, khususnya dalam mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa perlu membilang satu per satu. Peserta didik diminta mencocokkan gambar benda (seperti mobil) yang jumlahnya bervariasi dengan lambang angka yang sesuai. Kegiatan ini selaras dengan capaian pembelajaran kelompok A, indikator nomor 2: anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang.

Gambar 4.2 Mengerjakan lembar kegiatan



Lembar kegiatan kedua adalah lembar kerja latihan menulis angka 1–10. Lembar ini bertujuan untuk melatih koordinasi motorik halus dan kemampuan kognitif peserta didik dalam mengenali serta mengingat bentuk lambang angka. Peserta didik diminta menelusuri angka berdasarkan pola titik-titik sebagai panduan, sehingga peserta didik dapat memahami bentuk dan urutan angka dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur. Kegiatan ini mendukung indikator capaian pembelajaran kelompok A nomor 3: anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda.

Proses pemberian *pretest* dilakukan dalam suasana belajar yang santai dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Peneliti menggunakan lembar penilaian yang telah disusun sebelumnya sebagai instrumen pengumpulan data. Peserta didik diminta untuk menyebutkan angka, menunjukkan angka yang diminta, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda melalui lembar kegiatan yang diberikan. Peneliti mencatat hasil setiap peserta didik berdasarkan kriteria penilaian, seperti benar-salah, kecepatan, dan respons anak terhadap stimulus angka.



Hasil dari *pretest* ini kemudian diolah untuk mengetahui tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap konsep angka. Nilai-nilai *pretest* ini juga menjadi dasar pembandingan dalam analisis data, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan peserta didik dalam mengenal angka masih tergolong rendah, berikut ini adalah hasil dari *pretest* tersebut.

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Peserta Didik

No.	Nama (Inisial)	Nilai <i>Pre-Test</i>
1.	AHS	3
2.	MAF	7
3.	RAA	5
4.	AAZ	5
5.	GUA	3
6.	ABKA	5
7.	AAW	3
8.	SAA	5
9.	ARS	5
10.	NZ	5
11.	RF	6
12.	SAA	3
13.	NNS	4
14.	AHM	5
15.	AZK	5
16.	NA	3

Sumber: Data SPSS Versi 22

Dalam tahap ini, peneliti mengolah data hasil *pretest* peserta didik yang telah dikumpulkan melalui instrumen penilaian berupa lembar kegiatan pengenalan angka. Penilaian ini dilakukan sebelum media permainan kartu uno diterapkan. Data *pretest* mencerminkan kemampuan awal anak dalam mengenal angka dan mengidentifikasi simbol angka secara mandiri.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel. Langkah pertama, peneliti memasukkan seluruh nilai *pretest* yang diperoleh masing-masing peserta didik ke dalam tabel. Selanjutnya, setiap nilai yang didapatkan oleh peserta didik dikonversikan ke dalam kategori tingkat pencapaian berdasarkan skala penilaian sebagai berikut; Skor 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB), Skor 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB), Skor 3 untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Skor 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Namun, karena nilai yang diberikan dalam pre-test berupa nilai numerik dari hasil penilaian peneliti terhadap ketiga indikator pengenalan angka yaitu menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda, menuliskan angka dari garis putus-putus, maka peneliti terlebih dahulu melakukan rekapitulasi jumlah skor untuk setiap peserta didik. Skor yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui sebaran nilai dan tingkat pencapaian peserta didik secara keseluruhan. Proses ini dilakukan dengan menghitung frekuensi kemunculan setiap skor serta menentukan nilai rata-rata (mean) sebagai gambaran umum kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media permainan kartu uno.

Setelah memperoleh hasil *pretest* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis data tersebut menggunakan SPSS 22. Berikut adalah hasil analisis yang diperoleh:

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Nilai *Pretest*

Pretest				
		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	3	5	31,3	31,3
	4	1	6,3	37,5
	5	8	50,0	87,5
	6	1	6,3	93,8
	7	1	6,3	100,0
	Total	16	100,0	

Sumber: Data SPSS Versi 22

Setelah memperoleh hasil *pretest* peserta didik, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengklasifikasikan nilai-nilai tersebut, sehingga dapat diketahui jumlah peserta didik yang berada dalam kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare.

Tabel 4.3 Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Pretest* Peserta Didik

Indikator	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Anak Menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang / rote counting)	Belum Berkembang	6	37,5%
	Mulai Berkembang	9	56,3%
	Berkembang Sesuai Harapan	1	6,3%
	Berkembang Sangat Baik	0	0%
Anak memahami banyaknya benda	Belum Berkembang	14	87,5%
	Mulai Berkembang	2	12,5%

dalam jumlah sedikit tanpa membilang	Berkembang Sesuai Harapan	0	0%
	Berkembang Sangat Baik	0	0%
Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda	Belum Berkembang	6	37,5%
	Mulai Berkembang	9	56,3%
	Berkembang Sesuai Harapan	1	6,3%
	Berkembang Sangat Baik	0	0%

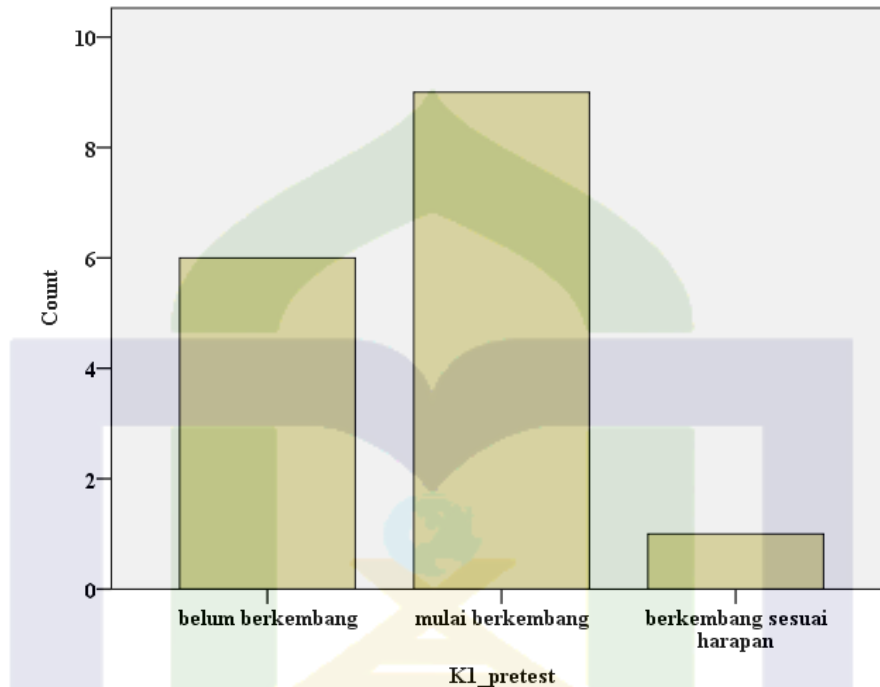
*Sumber: Data SPSS Versi 22*

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik ditunjukkan bahwa dari hasil analisis dan Interpretasi, Indikator pertama Anak menyebutkan bilangan secara berurutan, sebagian besar peserta didik berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 peserta didik, diikuti oleh kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 peserta didik. Hanya 1 peserta didik yang sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Indikator kedua, anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang, mayoritas peserta didik, yaitu 14 dari 16 peserta didik, berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), dan hanya 2 peserta didik yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak ada peserta didik yang mencapai kategori BSH maupun BSB. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan ini merupakan salah satu aspek yang paling lemah pada tahap awal sebelum perlakuan diberikan.

Indikator ketiga, anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda, Sama seperti indikator pertama, 9 peserta didik berada pada kategori MB, 6 peserta didik pada kategori BB, dan hanya 1 peserta didik yang mencapai BSH. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya memahami bahwa angka dapat direpresentasikan dalam berbagai bentuk.

Berikut ini adalah bentuk histogram dari tabel 4.3 hasil frekuensi dan persentase nilai *pretest* peserta didik yang ada di atas dapat diperhatikan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.3 Histogram Nilai pre-test indikator 1

Sumber: Data SPSS versi 22

Gambar 4.3 menunjukkan hasil *pretest* peserta didik pada indikator 1 sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa permainan kartu Uno. Diagram batang tersebut menggambarkan jumlah peserta didik dalam tiga kategori perkembangan, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, dan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan diagram tersebut, diketahui bahwa sebanyak 9 peserta didik termasuk dalam kategori “mulai berkembang”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu menyebutkan angka 0-5. Sebanyak 6 peserta didik berada dalam kategori “belum berkembang”, yang mengindikasikan bahwa peserta didik belum mampu menyebutkan angka 0-9 secara berurutan. Hanya 1 peserta didik yang berada dalam kategori “berkembang sesuai harapan”,

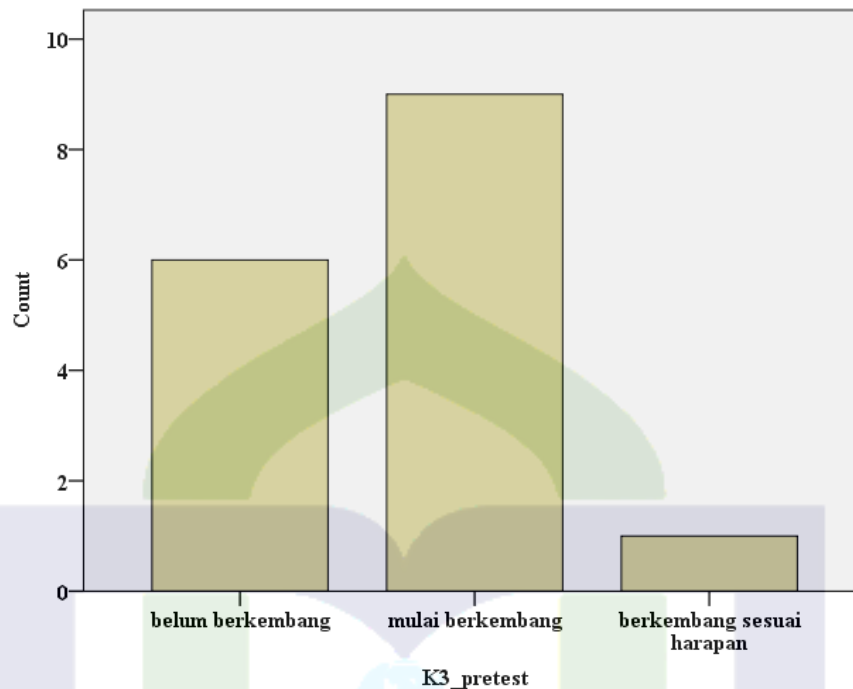
artinya sebagian besar peserta didik belum mencapai tingkat perkembangan yang optimal.



*Gambar 4.4 Histogram Nilai pre-test indikator 2*

*Sumber: Data SPSS versi 22*

Gambar 4.4 Histogram Nilai pre-test indikator 2 menunjukkan hasil *pretest* peserta didik pada indikator 2 sebelum diterapkannya media permainan kartu Uno. Diagram batang memperlihatkan jumlah peserta didik yang tergolong dalam dua kategori perkembangan, yaitu belum berkembang dan mulai berkembang. Berdasarkan data pada diagram, dapat diketahui bahwa, sebanyak 13 peserta didik berada dalam kategori “belum berkembang”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah benda, hanya 2 peserta didik yang berada dalam kategori “mulai berkembang”, yang mengindikasikan bahwa sebagian kecil peserta didik mulai mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-5 benda.



Gambar 4.5 Histogram Nilai *pre-test* indikator 3  
 Sumber: Data SPSS versi 22

Gambar 4.5 Histogram Nilai *pretest* indikator 3 menunjukkan hasil *pretest* peserta didik pada indikator 3 sebelum diberlakukannya media permainan kartu Uno. Diagram tersebut menggambarkan jumlah peserta didik yang tergolong dalam tiga kategori perkembangan, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, dan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh informasi sebagai berikut, sebanyak 9 peserta didik tergolong dalam kategori “mulai berkembang”, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta sudah mulai mengenal simbol bilangan, sebanyak 6 peserta didik berada dalam kategori “belum berkembang”, yang menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu mengenal simbol bilangan, hanya 1 peserta didik yang telah mencapai kategori “berkembang sesuai harapan”, artinya masih sangat sedikit peserta didik yang mampu membedakan antar simbol bilangan.

Tabel dan Histogram menunjukkan bahwa bagaimana kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare, berdasarkan hasil *pretest* di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelompok A TK IT Al Azizi masih berada pada tahap belum berkembang hingga mulai berkembang dalam kemampuan mengenal angka. Berikut adalah hasil analisis nilai *pretest* peserta didik

Tabel 4.4 Analisis Nilai *Pretest* Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i>	16	3	7	4,50	1,211
<i>Post-test</i>	16	8	12	10,38	1,586
Valid N (listwise)	16				

Sumber: Data SPSS versi 22

Untuk menilai apakah penerapan media permainan kartu uno berpengaruh pada kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi, peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak enam kali pertemuan. Setelah memberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan kartu uno pada setiap pertemuan, peneliti kemudian melakukan *posttest* atau tes akhir untuk mengevaluasi apakah media permainan kartu uno berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT A-Azizi Kota Parepare.

## 2. Kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi setelah pemberlakuan media permainan kartu uno.

Setelah dilakukan *treatment* media permainan kartu uno maka selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare. Proses pemberian *post-test* dilakukan setelah peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kartu Uno yang telah



dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran mengenal angka. Kegiatan *posttest* tetap dilaksanakan dalam suasana yang santai dan menyenangkan, mencerminkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka.

Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan lembar kegiatan yang telah disusun dan diintegrasikan secara langsung dengan media permainan kartu Uno. Peserta didik diajak bermain sambil belajar, seperti menarik kartu uno berwarna tertentu lalu mencocokkannya dengan jumlah gambar benda pada lembar kegiatan, atau menunjukkan angka yang sesuai dari kartu yang ditarik. Selain itu, peserta didik juga diminta menyebutkan nama angka serta memasangkan angka dengan jumlah benda melalui lembar kegiatan yang disediakan.

Setelah dilakukan serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kartu uno, tahap *posttest* dilaksanakan dengan pendekatan yang serupa guna melihat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka. Pada tahap ini, peneliti kembali memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyebutkan angka yang ditampilkan pada kartu uno. Anak-anak menunjukkan respon yang lebih aktif dan percaya diri dibandingkan saat *pretest*. Ketika peneliti menunjukkan kartu uno yang memuat lambang angka dan mengajukan pertanyaan seperti, “Ini angka berapa?” atau “Siapa yang tahu angka ini?”, sebagian besar peserta didik mampu menjawab dengan tepat dan cepat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan secara lisan.

Gambar 4.6 Pelaksanaan *posttest* Menyebutkan bilangan



Sebagai pelengkap dalam proses *posttest*, dua lembar kegiatan yang sama seperti pada tahap *pretest* juga digunakan kembali untuk mengukur perkembangan kemampuan peserta didik. Pada lembar kerja mencocokkan angka dengan jumlah benda, terlihat bahwa lebih banyak peserta didik yang mampu mencocokkan gambar benda dengan lambang angka yang sesuai, setelah menggunakan lembar kegiatan, peneliti juga menggunakan kartu uno untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membandingkan jumlah benda. Peneliti menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam menghubungkan representasi dengan simbol angka, sesuai dengan indikator capaian pembelajaran kelompok A nomor 2.

Gambar 4.7 Mengerjakan lembar kegiatan



Selanjutnya, pada lembar kerja menulis angka 1–10, peserta didik menunjukkan kemajuan dalam keterampilan motorik halus dan pengenalan bentuk angka. Peserta didik lebih lancar dalam menelusuri pola angka dengan titik-titik dan beberapa sudah mulai mampu menulis angka tanpa bantuan pola. Peningkatan ini menunjukkan perkembangan positif pada kemampuan peserta didik dalam memahami simbol bilangan, yang selaras dengan indikator capaian pembelajaran kelompok A nomor 3. Secara keseluruhan, hasil *posttest* memperlihatkan adanya perbedaan signifikan dalam penguasaan konsep angka setelah diterapkannya media permainan kartu Uno secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti mencatat hasil capaian setiap anak dengan menggunakan lembar penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan, yaitu kemampuan menyebutkan angka, menunjukkan angka yang diminta, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda. Penilaian dilakukan tidak hanya dari segi benar dan salah, tetapi juga mencakup kecepatan respon, pemahaman peserta didik terhadap angka yang ditampilkan, serta antusiasme dan keaktifan peserta didik selama proses berlangsung.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test, terlihat dari lebih banyaknya anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan benar, lebih cepat, dan lebih percaya diri. Penggunaan media permainan kartu uno yang dipadukan dengan lembar kegiatan terbukti mampu menarik minat anak, membuat suasana belajar lebih hidup, dan secara langsung meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal angka. Adapun hasil dari *posttest* peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil *Posttest* Peserta Didik

No.	Nama (Inisial)	Nilai Post-Test
1.	AHS	11
2.	MAF	12
3.	RAA	11
4.	AAZ	9
5.	GUA	11
6.	ABKA	12
7.	AAW	11
8.	SAA	11
9.	ARS	11
10.	NZ	11
11.	RF	8
12.	SAA	8
13.	NNS	12
14.	AHM	12
15.	AZK	8
16.	NA	8

Setelah mengetahui hasil nilai *posttest* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Frekuensi dan Persentase Nilai *Posttest*

<b>Posttest</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	4	25,0	25,0	25,0
	9	1	6,3	6,3	31,3
	11	7	43,8	43,8	75,0
	12	4	25,0	25,0	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Sumber: Data SPSS versi 22

Setelah mengetahui hasil nilai *Posttest* yang didapatkan oleh peserta didik setelah dilakukan *treatment* maka peneliti mengklasifikasikan skor penilain hasil *posttest* untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada di kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Posttest*

<b>Indikator</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Anak Menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang / rote counting)	Belum Berkembang	0	0%
	Mulai Berkembang	0	0%
	Berkembang Sesuai Harapan	5	31,3%
	Berkembang Sangat Baik	11	68,8%
Anak memahami banyaknya benda	Belum Berkembang	0	0%
	Mulai Berkembang	4	25%

dalam jumlah sedikit tanpa membilang	Berkembang Sesuai Harapan	8	50%
	Berkembang Sangat Baik	4	25%
Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda	Belum Berkembang	0	0%
	Mulai Berkembang	0	0%
	Berkembang Sesuai Harapan	5	31,3%
	Berkembang Sangat Baik	11	68,8%

*Sumber: Data SPSS versi 22*

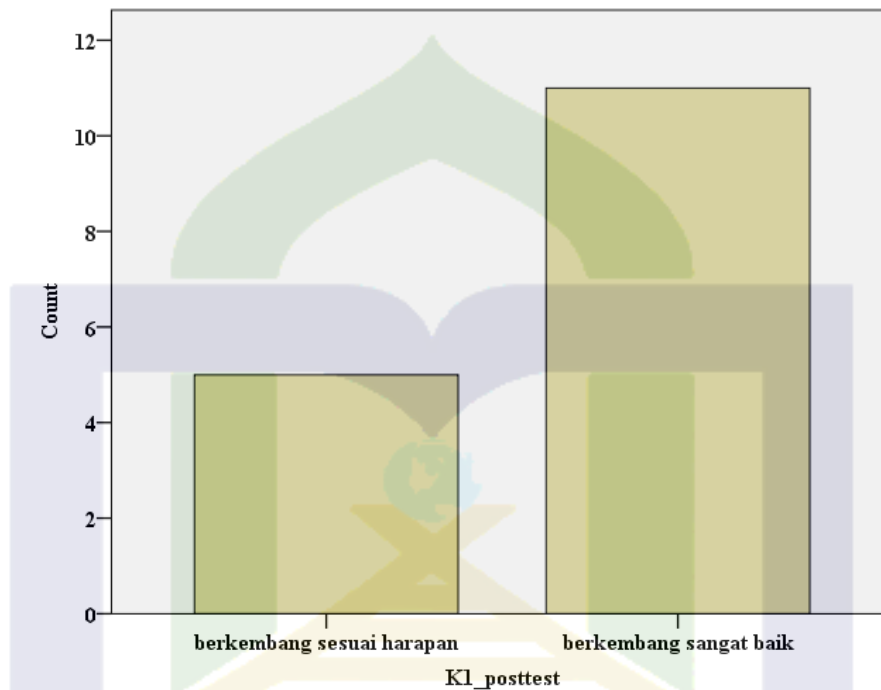
Dari hasil diatas menunjukkan bahwa nilai *posttest* peserta didik ditunjukkan bahwa Indikator pertama yaitu anak menyebutkan bilangan secara berurutan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 11 peserta didik (68,8%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 5 peserta didik (31,25%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori BB atau MB. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik sudah mampu membilang secara urut dengan lancar.

Indikator kedua, anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang, Sebagian besar peserta didik berada pada kategori *BSH* 8 peserta didik dan *BSB* 4 peserta didik, sementara 4 peserta didik masih berada pada kategori *MB*. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori *BB*. Meskipun masih ada beberapa anak yang belum sepenuhnya berkembang optimal, hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan saat *pretest*, di mana mayoritas 14 peserta didik masih berada di kategori *BB*.

Indikator ketiga anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda, sama seperti indikator pertama, hasil *posttest* menunjukkan hasil yang sangat baik. Sebanyak 11 peserta didik (68,8%) berada pada kategori *BSB*, dan 5 peserta didik (31,3%) berada pada kategori *BSH*. Tidak ditemukan peserta didik

dalam kategori BB maupun MB. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu mengenal dan memahami angka dalam berbagai bentuk simbol.

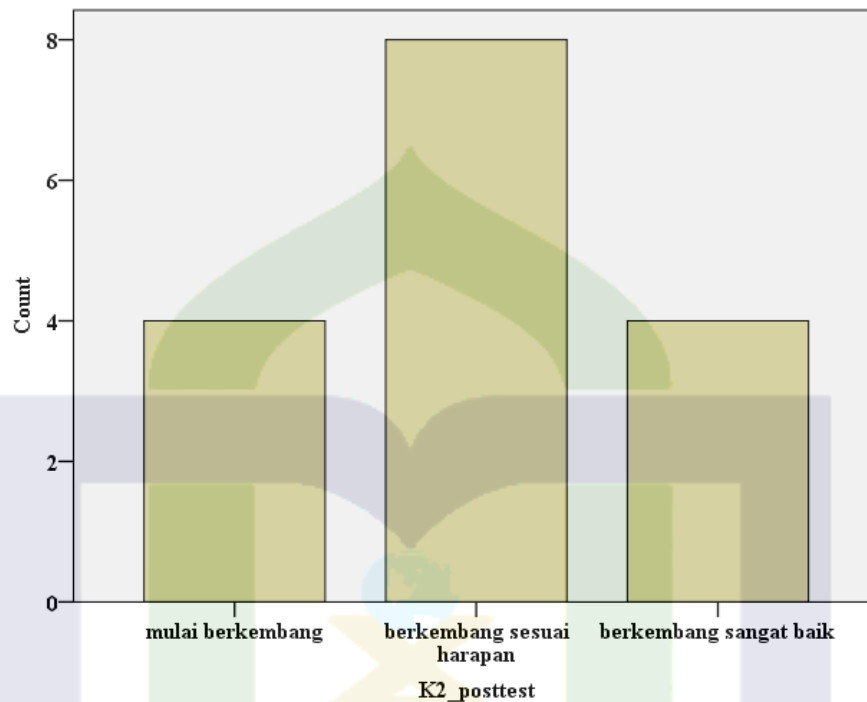
Berikut adalah bentuk histogram dari tabel 4.7 hasil frekuensi dan persentase nilai *posttest* dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Histogram Nilai *post-test* Indikator 1  
Sumber: Data SPSS versi 22

Gambar 4.8 Histogram nilai *posttest* indikator 1 menunjukkan hasil *posttest* peserta didik pada indikator 1 setelah diterapkannya media pembelajaran permainan kartu uno. Diagram ini memperlihatkan jumlah peserta didik dalam dua kategori perkembangan, yaitu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Berdasarkan diagram tersebut, diperoleh data sebagai berikut, Sebanyak 11 peserta didik tergolong dalam kategori “berkembang sangat baik”, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah mampu menyebutkan angka 0-9 menggunakan kartu uno secara mandiri, sebanyak 5 peserta didik berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”, yang berarti peserta didik telah mampu

menyebutkan angka 0-9 secara berurutan menggunakan kartu uno dengan bantuan guru.

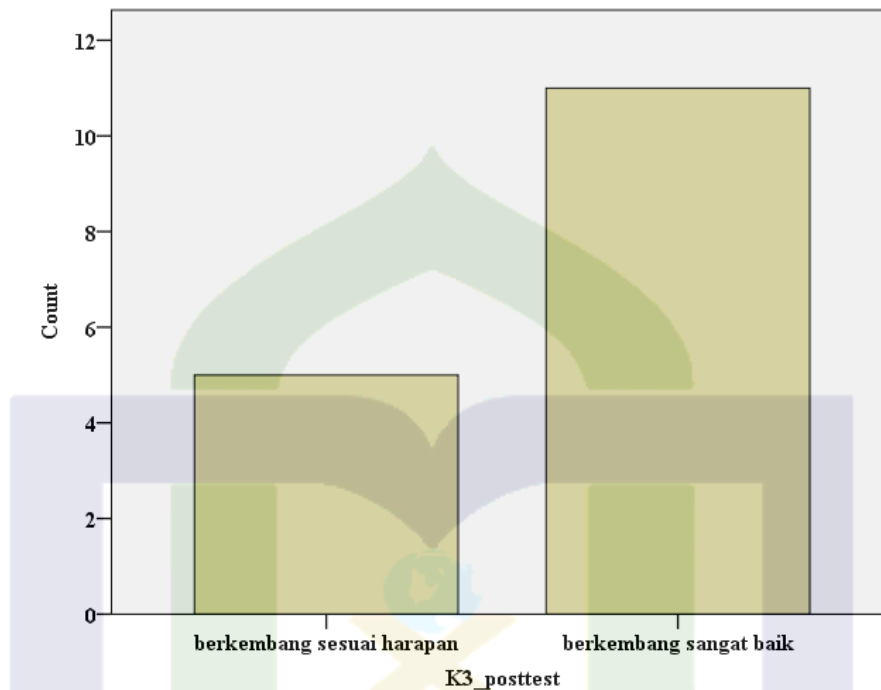


Gambar 4.9 Histogram Nilai *post-test* Indikator 2  
Sumber: Data SPSS versi 22

Gambar 4.9 Histogram nilai *posttest* indikator 1 menyajikan hasil *posttest* peserta didik pada indikator 2 setelah penggunaan media pembelajaran permainan kartu Uno. Diagram ini menggambarkan jumlah peserta didik dalam tiga kategori perkembangan, yaitu mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Berdasarkan data pada diagram, dapat diketahui bahwa, sebanyak 8 peserta didik termasuk dalam kategori “berkembang sesuai harapan”, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu uno dengan bantuan guru. Sebanyak 4 peserta didik berada dalam kategori “berkembang sangat baik”, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu tanpa bantuan guru. Sementara itu, 4 peserta didik masih berada pada



kategori “mulai berkembang”, yang berarti mereka telah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah benda 1-5 menggunakan kartu uno.



Gambar 4.10 Histogram Nilai post-test Indikator 3  
Sumber: Data SPSS versi 22

Gambar 4.10 Histogram nilai *posttest* indikator 3 menampilkan hasil *posttest* peserta didik pada indikator 3 setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan kartu Uno. Diagram ini memperlihatkan distribusi peserta didik dalam dua kategori perkembangan, yaitu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Berdasarkan diagram tersebut, dapat diketahui bahwa, sebanyak 11 peserta didik berada dalam kategori “berkembang sangat baik”, menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah mampu memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda. Sebanyak 5 peserta didik berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”, yang berarti mereka telah mampu membedakan antar simbol bilangan.

Langkah berikutnya adalah menganalisis nilai *posttest* untuk menghitung rata-rata dan standar deviasi. Berikut ini adalah hasil analisis dari nilai *posttest*:

Tabel 4.8 Analisis Nilai *Posttest* Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	16	3	7	4,50	1,211
<i>Posttest</i>	16	8	12	10,38	1,586
Valid N(listwise)	16				

Sumber: Data SPSS versi 22

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam mengenal angka memiliki nilai minimum sebesar 3 dan maksimum sebesar 7, dengan rata-rata (mean) sebesar 4,50 dan standar deviasi sebesar 1,211. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu uno, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan secara deskriptif, dengan nilai minimum sebesar 8 dan maksimum sebesar 12, rata-rata sebesar 10,38, dan standar deviasi sebesar 1,586.

Peningkatan rata-rata nilai dari 4,50 pada *pretest* menjadi 10,38 pada *posttest* mengindikasikan bahwa media permainan kartu uno memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka. Dengan demikian, secara deskriptif, media permainan kartu uno terbukti berpengaruh digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.

#### A. Pengujian Persyaratan Analisis Data

##### 1. Pengujian Normalitas

Sebelum melakukan analisis data untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak setelah penerapan media permainan kartu uno, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak. Untuk memperoleh

hasil uji normalitas, peneliti menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, karena jumlah sampel kurang dari 50 dan data bersifat numerik.<sup>57</sup>

- a) Jika sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal
- b) Jika sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.9 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pretest	posttest
N		16	16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	4,50	10,38
	Std. Deviation	1,211	1,586
Most Extreme Differences	Absolute	,285	,341
	Positive	,215	,183
	Negative	-,285	-,341
Test Statistic		,285	,341
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Sumber: Data SPSS versi 22

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,001 dan pada data *posttest* sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p < 0,05$ ), yang berarti bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini tidak menggunakan uji parametrik (*paired sample*

<sup>57</sup> Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015).

*t-test*), melainkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test, yang lebih sesuai untuk data berdistribusi tidak normal dan berskala ordinal atau interval dengan sampel berpasangan.

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal angka peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media permainan kartu Uno. Karena data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, yang merupakan uji non-parametrik untuk dua sampel berpasangan. Berikut ini adalah hasil uji Wilcoxon:

Tabel 4.10 Uji Wilcoxon Signed Rank Test *Pretest* dan *Posttest*

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest - pretest
Z	-3,531 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: Data SPSS versi 22

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada Tabel 4.10, diperoleh nilai Z sebesar -3,531 dan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal angka anak. Nilai Z yang negatif menunjukkan bahwa skor *posttest* secara umum lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka setelah peserta didik diberikan perlakuan berupa permainan kartu Uno.

## B. Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, langkah awal yang dilakukan adalah pemberian *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam mengenal angka. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik kelompok A di TK IT Al-Azizi sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Setelah hasil *pretest* diperoleh, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu uno dalam proses pembelajaran. Perlakuan ini diberikan selama enam kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berdurasi 60 menit. Dalam kegiatan ini, kartu uno dimanfaatkan sebagai alat bantu yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, setelah seluruh sesi pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan mengenal angka peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media permainan kartu uno.

### 1. Kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi sebelum pemberlakuan media permainan kartu uno.

Pada tahap awal pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pre-test kepada peserta didik kelompok A di TK IT Al-Azizi. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan awal anak dalam mengenal angka sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan kartu Uno. Berdasarkan hasil pre-test, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik masih berada dalam kategori “belum berkembang” dan “mulai berkembang” pada indikator-indikator kemampuan mengenal angka. Data yang diperoleh dari *pre-test* ini akan menjadi acuan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi setelah perlakuan atau *treatment* diberikan, sehingga dapat terlihat seberapa besar pengaruh media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka kelompok A.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melaksanakan pre-test sebagai instrumen untuk mengukur kemampuan awal peserta didik kelompok A dalam mengenal angka. Data dari pre-test menunjukkan bahwa mayoritas anak masih

berada dalam kategori "belum berkembang" dan "mulai berkembang" pada hampir seluruh indikator pengenalan angka. Pada penelitian Bachtiar (2024) menjelaskan bahwa banyak anak belum mengenal lambang angka karena metode yang belum menyentuh kebutuhan konkret dan keterbatasan media pembelajaran.<sup>58</sup> Begitu pula dengan penelitian Bahriyanti, S. (2022) dijelaskan bahwa anak mengalami kesulitan mengenal angka karena keterbatasan rangsangan visual, kurangnya latihan, dan belum terbiasa dengan simbol angka.<sup>59</sup>

Kondisi ini menegaskan bahwa tanpa stimulus pembelajaran yang tepat, anak usia dini akan kesulitan memahami konsep angka. Anak usia 4–5 tahun masih berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, di mana pemahaman konsep matematika lebih efektif ketika disampaikan melalui benda konkret dan aktivitas bermain.<sup>60</sup> Dalam hal ini, guru perlu menyediakan media dan strategi pembelajaran yang mampu menyentuh kebutuhan visual, motorik, dan imajinatif anak agar pembelajaran lebih bermakna.

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini cenderung rendah apabila pembelajaran dilakukan tanpa media konkret yang interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran visual seperti kartu angka atau permainan edukatif sangat dibutuhkan untuk menjembatani pemahaman numerik anak secara bertahap.<sup>61</sup> Kondisi ini menunjukkan perlunya stimulasi dan intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media permainan kartu uno, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka secara lebih optimal.

---

<sup>58</sup> Bachtiar “Pengaruh Media Kartu Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD Yaa Bunayya Enrekang” (2024)

<sup>59</sup> Saputri Bahriyanti “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru” *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

<sup>60</sup> John Santrock “Life-span Development, 17th ed”. *New York: McGraw-Hill Education* (2021)

<sup>61</sup> Siti Rini and Laila Rahma “Kartu Edukatif Interaktif untuk Literasi Numerik Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak* 6 (2024)

**2. Kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi setelah pemberlakuan media permainan kartu uno.**

Setelah pelaksanaan penelitian, peneliti dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah, yaitu bahwa kemampuan mengenal angka peserta didik sebelum penerapan media permainan kartu uno tergolong masih rendah. Berdasarkan analisis yang dilakukan, terlihat bahwa kemampuan awal peserta didik, yang diukur melalui *pretest*, menunjukkan rata-rata nilai dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Namun, setelah dilakukan enam kali pertemuan dengan penerapan media permainan kartu uno, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan cukup signifikan, dengan rata-rata nilai peserta didik masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang jelas dalam kemampuan mengenal angka pada anak dengan adanya penerapan media permainan kartu uno.

Hasil *posttest* peserta didik menunjukkan sebagian besar sudah berkembang dimana pada indikator pertama lebih banyak yang sudah mampu menyebutkan angka 0-9 menggunakan kartu uno secara mandiri, pada indikator ketiga kebanyakan anak sudah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu uno meskipun hanya dengan bantuan guru, dan pada indikator ketiga kebanyakan anak sudah mampu memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda. Tidak ada di antara peserta didik yang masih masuk dalam kategori belum berkembang.

Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar anak karena mampu menarik perhatian, mengkonkretkan konsep, dan meningkatkan motivasi belajar.<sup>62</sup> Dalam konteks anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret, penggunaan media visual seperti kartu Uno memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif mereka.<sup>63</sup> Maka dari itu Media kartu Uno meningkatkan daya tarik dan perhatian

---

<sup>62</sup> Susanto "Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori Jakarta" Bumi Aksara (2021)

<sup>63</sup> Sujiono "Metode Perkembangan Kognitif" Jakarta: Universitas Terbuka (2022)



anak terhadap pembelajaran angka, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menstimulasi perkembangan kognitif melalui interaksi langsung.<sup>64</sup>

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media permainan kartu Uno mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Media permainan tersebut menyajikan angka dalam bentuk warna dan simbol yang atraktif, sehingga dapat memperkuat daya ingat serta asosiasi anak terhadap lambang bilangan. Sesuai dengan hasil studi oleh Wulandari & Hikmah (2023), penggunaan media permainan kartu visual dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan karena mendukung gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada usia dini.<sup>65</sup>

Selain itu, penerapan permainan edukatif seperti kartu Uno juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, yang sangat dibutuhkan anak usia 4–6 tahun. Menurut Zubaidah & Harahap (2022), pembelajaran bermakna pada anak usia dini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar.<sup>66</sup>

Dengan demikian, temuan ini tidak hanya menjawab rumusan masalah penelitian, tetapi juga menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat menjadi strategi yang memiliki pengaruh dalam pendidikan anak usia dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu uno dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK IT Al Azizi. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, peserta didik tampak lebih antusias dan terlibat aktif

---

<sup>64</sup> Saputri Bahriyanti “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru” *Diss. UIN Ar-Raniry* (2022)

<sup>65</sup> Intan Wulandari and Aisyah Hikmah “Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Numerasi Anak” *Jurnal Golden Age*. (2023)

<sup>66</sup> Siti Zubaidah dan Fitri Harahap, “Strategi Bermain Edukatif dalam Meningkatkan Kognitif Anak,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2022).h.145.



dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah dalam mengenali dan memahami angka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti penggunaan media permainan kartu, guna meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka.

**3. Pengaruh penerapan media permainan kartu uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi.**

Inovasi dalam penelitian ini terletak pada capaian pembelajaran pendidikan anak usia dini pada kurikulum merdeka, mengenai elemen capaian pembelajaran dasar-dasar matematika subelemen A kepekaan bilangan pada usia 3-6 tahun yaitu: anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting), anak memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung, anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka).<sup>67</sup>

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh Satriani Bahrianti dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada usia 4-5 tahun di TK Bina Baru” beliau menemukan bahwa, media kartu uno dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka, hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan jenis uji independent sample T-Test diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  artinya bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu Uno berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak.<sup>68</sup>

Secara ilmiah Media kartu angka diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, terutama lambang bilangan atau angka, sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, seperti

<sup>67</sup> Yogi Anggraena, “Capaian Pembelajaran Fase Fondasi”. Kemendikbud.(2024) h.31

<sup>68</sup> Saputri Bahriyanti “Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru”. *Diss. UIN Ar-Raniry*, 2022.

pengenalan lambang bilangan, warna, bentuk dan ukuran<sup>69</sup>. Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai sejak dini.

Hasil pengujian ahli isi pembelajaran menunjukkan bahwa uji coba perorangan memiliki kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memiliki kualifikasi baik, dan ahli media pembelajaran memiliki kualifikasi baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu uno berbasis multimedia interaktif ini layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini terkait pengenalan dan kalkulasi bilangan.<sup>70</sup> Demikian juga dengan hasil penelitian yang telah di uji oleh penulis bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka setelah anak diberikan perlakuan berupa permainan kartu uno.

Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu uno terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi. Meskipun masih ada peserta didik yang berada pada kategori mulai berkembang, hal ini tetap menunjukkan bahwa media permainan kartu uno dapat memberikan pengaruh dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Untuk hasil yang lebih optimal, media ini dapat digunakan ketika bermain dengan keluarga dan juga teman-teman lainnya.

---

<sup>69</sup> Hasibuan "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Paudia* 9.2 (2020) h.64

<sup>70</sup> Wulandari et al., "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9.2 (2021).h.217

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan mengenal angka peserta didik kelompok A di TK IT Al-Azizi sebelum diberikan perlakuan berupa media permainan kartu Uno masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang pada ketiga indikator yang diamati. Pada indikator pertama, sebagian besar peserta didik (56,3%) berada pada kategori mulai berkembang dan 37,5% belum berkembang, sementara hanya 6,3% yang berkembang sesuai harapan dan tidak ada yang berkembang sangat baik. Pada indikator kedua, kondisi lebih mengkhawatirkan karena 87,5% peserta didik belum berkembang, dan hanya 12,5% yang mulai berkembang. Indikator ketiga menunjukkan pola yang serupa dengan indikator pertama. Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media permainan kartu Uno, anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka secara optimal.
2. Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media permainan kartu Uno, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal angka peserta didik. Hasil post-test menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik pada indikator pertama dan ketiga, dengan 68,8% berada pada kategori berkembang sangat baik. Pada indikator kedua, tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori belum berkembang, di mana sebagian besar telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Peningkatan ini juga

diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05) dan nilai Z negatif, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu Uno memiliki pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, khususnya di kelompok A TK IT Al-Azizi.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini dan berdasarkan sumber jurnal, dapat diketahui bahwa penerapan media permainan kartu uno dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A di TK IT Al-Azizi cukup efektif digunakan, oleh karena itu penulis menyarankan sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Bagi guru di TK IT Al-Azizi Kota Parepare, disarankan untuk menerapkan media permainan kartu uno dalam pembelajaran aspek perkembangan kognitif anak guna untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dan lambang bilangan. Untuk mengoptimalkan media ini, berikan *reward* bagi anak yang ikut serta ketika telah antusias untuk ikut bermain sehingga membangun kepercayaan diri dan motivasi untuk terus bermain sambil belajar. Selain itu, media ini dapat dikombinasikan dengan media permainan lainnya apabila bermain sentra, agar anak tidak bosan dan tema pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

### **2. Bagi TK**

Bagi TK atau sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka juga mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak. TK memberikan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menerapkan media kartu dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif terlibat dalam setiap sesi pembelajaran yang menggunakan media permainan kartu uno. Dengan berpartisipasi penuh, peserta didik tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka tetapi juga memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Peserta didik secara teratur mengulang media yang diajarkan, baik secara individu maupun dalam kelompok. Pengulangan ini akan membantu memperkuat untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak

Peserta didik perlu menjaga semangat dan motivasi belajar dengan tetap berpikiran positif dan aktif dalam proses pembelajaran. Media yang menyenangkan dapat mempengaruhi semangat mereka dalam belajar mengenal angka.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

- Aulia, G. N. Pengaruh Permainan Uno Stacko Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2024)
- Aulia, J. Penyusunan Kerangka Berpikir Dalam Penelitian. *Jurnal Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*. (2024).
- Bachthiar, M., Yusri, M., & El Gibtiya, N. (2024). Pengaruh media kartu angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Yaa Bunayya Enrekang. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*. 2024.
- Bahriyanti, S. 2022. *Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Daryanto, D. Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*. (2016).
- Dimiyati, J. Metodologi Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Jakarta: Kencana Prenada Media. (2020).
- Fikri, dkk. Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah. Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023.
- Ghozali, I. *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* (9 ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2018
- Halifah, S. & Palintan, T.A. Bermain dan Permainan Untuk Anak Usia Dini. Parepare, Sulawesi Selatan. Dirah. (2020).
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, 2(1). (2022).
- Hasana, L. 2024. Penerapan Pemberian Permainan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Pmb Ristiana S. St Kabupaten Lampung Selatan.
- Hasibuan, M. Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Paudia*, 9(2). (2020).
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. Pengembangan Media Permainan

- Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5). (2022).
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. Media dan sumber pembelajaran. (2016).
- Juwantara, R. A. Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1). (2019).
- Kamila, I., & Wathon, A. Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1). (2021).
- Kholida, Asthiani, I. Wayan Utama, and Suryadi Suryadi. "Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11.2 (2020).
- Kustasari, D. Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. 2021.
- Mutiah, D. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta; Kencana. (2015).
- Mustari, R. E. N. Pengaruh Bermain Uno Stacko Dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2). (2023).
- Muzawi, R., & Kom, M. *Fundamental SPSS Dalam Pengolahan Data*. Serasi Media Teknologi. (2024).
- Nisa, K., & Halifah, S. Temu baur budaya dan matematika: Kue tradisional konjo pada pengenalan bentuk geometri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). (2021).
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), (2024)
- Nuri, M. L. Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas Xif. 4 Di Sman 1 Sukoharjo. 2024.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1). (2023).
- Sani, K. F. Metode Penelitian Farmasi Komunikasi dan Eksperimental (Dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS). Yogyakarta: Deepublish. (2018).




- Santrock, J. W. *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education. (2021).
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. (2022).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Edisi II, Cet I, Bandung:Alfabeta, 2019.
- Subrata, H. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (2022).
- Sukartin, L., & Muslim, M. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Gambar (Flashcards) Pada Taman Kanak-Kanak Ansyal Desa Tolowata Kecamatan Ambalawi. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2). (2020).
- Susanto, A. *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara. (2021).
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1). (2024).
- Syaikh, A. "Tafsir ibnu katsir jilid 5". QS.Al-isra. (2017)
- Veronica, N. Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). (2018).
- Winda, N., & Mahyuddin, N. Pengaruh Gender pada Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Empat Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). (2022).
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2). (2021).
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2). (2020).
- Wulandari, I., & Hikmah, A. Media visual interaktif dalam pembelajaran numerasi anak. *Jurnal Golden Age*, 7(2).(2023).
- Zaini, A. Bermain sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Tahufula*, 3(1). 2015.
- Zubaidah, S., & Harahap, F. (2022). Strategi bermain edukatif dalam meningkatkan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). (2022)





## Lampiran 1. Surat Penetapan Pembimbing Skripsi





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 4029 TAHUN 2023  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

---

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Menimbang	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
Mengingat	b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa. 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare. 11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
Memperhatikan	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307361/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023; b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023. c. Usul Wakil Dekan I tentang Pergantian Pembimbing Skripsi.
Menetapkan	<b>MEMUTUSKAN</b> <b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;</b>
Kesatu	Menunjuk saudara; 1. Syarifah Halifah, M.Pd. 2. Tri Ayu Lestari, M.Pd. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Sabahan Nurrahmah NIM : 2020203886107011 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Judul Skripsi : Pengaruh media kartu Uno terhadap kemampuan mengenal angka pada kelompok B di TK Al Azizi
Kedua	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
 Pada Tanggal : 13 September 2023  
 Dekan,  
  
 Dr. Zulfah, M.Pd.  
 NIP. 19830420 200801 2 010



## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kampus



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-1500/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2025 21 Mei 2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : SABAHAH NURRAHMAH  
Tempat/Tgl. Lahir : PAREPARE, 21 Oktober 2002  
NIM : 2020203886207011  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : X (Sepuluh)  
Alamat : JL. ANDI DEWANG NO 4B, BACUKIKI BARAT, KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 21 Mei 2025 sampai dengan tanggal 21 Juni 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,




Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

SRN IP0000471



**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id*

---

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**Nomor : 471/IP/DPM-PTSP/5/2025**

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.  
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**M E N G I Z I N K A N**

KEPADA  
 NAMA : **SABAHAN NURRAHMAH**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
 Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
 ALAMAT : **JL. A. DEWANG NO. 4 KOTA PAREPARE**  
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI**


LOKASI PENELITIAN : **TK IT AL AZIZI KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **23 Mei 2025 s.d 23 Juni 2025**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung  
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
 Pada Tanggal : **26 Mei 2025**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**  
**Pembina Tk. 1 (IV/b)**  
**NIP. 19741013 200604 2 019**

**Biaya : Rp. 0.00**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik



#### Lampiran 4. Surat Keterangan selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-AZIZI**  
**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TK IT) AL-AZIZI**  
 Alamat: Jl. Guru M.Amin No.24, Kec.Soreang Kel.Ujung Baru, Kota Parepare  
 Email: [yayasanalazizi@gmail.com](mailto:yayasanalazizi@gmail.com)

#### **SURAT KETERANGAN**

Nomor: 39/SK/TK-IT-AA/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hefrida Ruslan, S.Pd  
 Jabatan : Kepala Sekolah TKIT Al-Azizi, Kota Parepare

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Sabahan Nurrahmah  
 Nim : 2020203886207011  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK A DI TKIT AL-AZIZI KOTA PAREPARE” dari tanggal 10 April 2025 s.d 23 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Parepare, 25 Juni 2025

Kepala Sekolah

  
**Hefrida Ruslan, S.Pd**

TKIT AL-AZIZI

PAREPARE



**Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TAHUN AJARAN 2025 (Pre-test)**

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
 Tema/Sub tema : Alam Semesta / Matahari  
 Semester/Minggu/Hari ke : 2/1/4  
 Hari /Tanggal : Kamis, 10 April 2025  
 Media yang digunakan : Kertas kegiatan, pensil

**1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju**

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

**2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD**

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Mengenal Tuhan sebagai pencipta alam semesta (termasuk matahari).
2	Sosial Emosional	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal objek di langit (matahari) dan sifatnya. Mengenal Angka

**3. Materi Pembelajaran**

- a) Pengenalan matahari sebagai ciptaan Tuhan.
- b) Ciri-ciri matahari: panas, terang, bulat, besar, berwarna kuning/oranye.
- c) Fungsi matahari: sumber cahaya dan panas, membantu tumbuhan.

**4. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- a) Mengenal matahari sebagai ciptaan Tuhan.
- b) Menjelaskan ciri-ciri matahari (panas, terang, bulat).

- c) Menyebutkan manfaat matahari dalam kehidupan (penerangan, pertumbuhan tanaman, panas).
- d) Mengekspresikan diri dengan menggambar matahari.
- e) Menunjukkan sikap bersyukur atas ciptaan Tuhan.
- f) Berpartisipasi aktif dalam permainan motorik dan kegiatan kelompok.

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.15-09-00	Mengucapkan salam Menanyakan kabar peserta didik Membaca surah al-fatihah dan surah pendek Menghafalkan hadis Tahsin bersama peserta didik Mengetes satu persatu bacaan peserta didik
Istirahat	09-00-10.00	Mencuci tangan sebelum makan besama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tembat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	10.00-11.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu matahari sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan ciri-ciri matahari yaitu panas, terang, bulat, besar, berwarna kuning/oranye. Menjelaskan fungsi matahari sumber cahaya dan panas, membantu tumbuhan. Menjelaskan peraturan bermain Kegiatan bermain pertama : memberikan kegiatan menebalkan angka Kegiatan bermain kedua : menarik garis pada gambar sesuai angka Kegiatan bermain ketiga : kegiatan membilang 0-9
Kegiatan penutup	11.00-11.20	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Treathment 1*)

Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema/Sub tema	: Alam Semesta / Matahari
Semester/Minggu/Hari ke	: 2/1/5
Hari /Tanggal	: Jumat, 11 April 2025
Kegiatan main	: Bercerita, bermain kartu uno
Media yang digunakan	: Kartu Uno

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif
- Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Mengenal Tuhan sebagai pencipta alam semesta (termasuk matahari).
2	Sosial Emosional	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal objek di langit (matahari) dan sifatnya. Mengenal Angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan kata-kata sederhana.

#### 3. Materi Pembelajaran

- Pengenalan matahari sebagai ciptaan Tuhan.
- Ciri-ciri matahari: panas, terang, bulat, besar, berwarna kuning/oranye.
- Fungsi matahari: sumber cahaya dan panas, membantu tumbuhan.



#### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- a) Mengenal matahari sebagai ciptaan Tuhan.
- b) Menjelaskan ciri-ciri matahari (panas, terang, bulat).
- c) Menyebutkan manfaat matahari dalam kehidupan (penerangan, pertumbuhan tanaman, panas).
- d) Mengekspresikan diri dengan menggambar matahari.
- e) Menunjukkan sikap bersyukur atas ciptaan Tuhan.
- f) Berpartisipasi aktif dalam permainan kartu uno dalam mengenal angka

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.00-08.30	Membersihkan halaman sekolah
Istirahat	08.30-09.15	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tembat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	09.15-10.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu matahari sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan ciri-ciri matahari yaitu panas, terang, bulat, besar, berwarna kuning/oranye. Menjelaskan fungsi matahari sumber cahaya dan panas, membantu tumbuhan. Membacakan cerita pendek tentang arti keikhlasan Menjelaskan peraturan bermain kartu uno Bermain kartu uno Minum susu
Kegiatan penutup	10.00-10.20	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Trethment 2*)

Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema/Sub tema	: Alam Semesta / Planet
Semester/Minggu/Hari ke	: 2/2/1
Hari /Tanggal	: Senin, 15 April 2025
Kegiatan main	: Sentra Peran

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Mengenal Tuhan sebagai pencipta alam semesta (termasuk planet di luar angkasa).
2	Sosial Emosional	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal objek di langit (planet) dan sifatnya. Mengenal Angka

#### 3. Materi Pembelajaran

- a) Pengenalan planet sebagai ciptaan Tuhan.
- b) Pengenalan nama-nama planet (Merkurius, Venus, Bumi, Mars, dst.).
- c) Cerita sederhana tentang planet-planet.

#### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- a) Mengenal planet sebagai ciptaan Tuhan.
- b) Menjelaskan nama-nama planet

- c) Mengekspresikan diri dengan menggambar matahari.
- d) Menunjukkan sikap bersyukur atas ciptaan Tuhan.
- e) Berpartisipasi aktif dalam permainan motorik dan kegiatan kelompok.

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Jam</b>	<b>Kegiatan guru dan anak</b>
Kegiatan Awal	08.15-09-00	Mengucapkan salam Menanyakan kabar peserta didik Membaca surah al-fatihah dan surah pendek Menghafalkan hadis Tahsin bersama peserta didik Mengetes satu persatu bacaan peserta didik
Istirahat	09-00-10.00	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	10.00-11.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu planet sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan nama-nama planet Menjelaskan peraturan bermain Kegiatan bermain pertama : peran menjadi planet Kegiatan bermain kedua : peran menjadi astronot Kegiatan bermain ketiga : peran menjadi bintang Kegiatan bermain keempat : bermain kartu uno
Kegiatan penutup	11.00-11.20	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Treathment 3*)

Kelompok/Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema/Sub tema	: Alam Semesta
Semester/Minggu/Hari ke	: 2/2/5
Hari /Tanggal	: Jumat, 25 April 2025
Kegiatan main	: Bercerita, bermain kartu uno.
Media yang digunakan	: Kartu Uno

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Mengenal Tuhan sebagai pencipta alam semesta (termasuk alam semesta).
2	Sosial Emosional	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal objek di langit (matahari, planet, bintang-bintang) dan sifatnya. Mengenal Angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan kata-kata sederhana.

#### 3. Materi Pembelajaran

- a) Bercerita kisah tentang alam semesta
- b) Tanya jawab tentang hasil cerita alam semesta
- c) Bermain kartu uno.

#### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- a) Anak mengenal benda langit seperti matahari, planet dan bintang.
- b) Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam.
- c) Anak dapat menyampaikan ide atau pengalamannya secara lisan.
- d) Menunjukkan sikap bersyukur atas ciptaan Tuhan.
- e) Berpartisipasi aktif dalam permainan.

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.00-08.30	Membersihkan halaman sekolah
Istirahat	08.30-09.00	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	09.00-10.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu matahari sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan ciri-ciri matahari yaitu panas, terang, bulat, besar, berwarna kuning/oranye. Menjelaskan fungsi matahari sumber cahaya dan panas, membantu tumbuhan. Membacakan cerita pendek tentang sahabat nabi Menjelaskan peraturan bermain kartu uno Bermain kartu uno Minum susu
Kegiatan penutup	10.00 10.20	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Trethment 4*)

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
 Tema/Sub tema : Binatang / Binatang laut  
 Semester/Minggu/Hari ke : 2/1/3  
 Hari /Tanggal : Rabu, 07 Mei 2025  
 Kegiatan main : Membuat Kepiting, bermain kartu uno

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Menyadari bahwa binatang adalah ciptaan Tuhan yang harus disayangi.
2	Jati Diri	Menunjukkan rasa percaya diri saat mengerjakan tugas secara mandiri.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal binatang laut dan ciri khasnya. Mengembangkan keterampilan motorik halus melalui menggunting dan melipat. Mengenal bentuk dan warna melalui karya seni (membuat kepiting dari kertas). Mengenal Angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan kata-kata sederhana. Bekerja sama dan menunggu giliran saat berkegiatan kelompok.

### 3. Materi Pembelajaran

- a) Anak dapat mengenali binatang laut seperti kepiting.
- b) Anak mampu menggunting dan melipat kertas sesuai instruksi.
- c) Anak dapat menyebutkan bagian tubuh kepiting (capit, kaki, mata).
- d) Anak menunjukkan sikap mandiri dan percaya diri dalam berkarya.

### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- a) Anak mengenal binatang laut bernama kepiting dan ciri-cirinya.
- b) Anak dapat membuat bentuk kepiting dari kertas melalui kegiatan menggunting dan melipat.
- c) Anak mampu menyebutkan warna, bentuk, dan bagian tubuh kepiting.
- d) Anak menunjukkan sikap percaya diri dan mandiri saat berkegiatan.
- e) Anak mampu menyebutkan angka

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.15-09-00	Mengucapkan salam Menanyakan kabar peserta didik Membaca surah al-fatihah dan surah pendek Menghafalkan hadis Tahsin bersama peserta didik Mengetes satu persatu bacaan peserta didik
Istirahat	09-00-10.00	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	10.00-11.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu binatang laut sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan macam macam binatang laut Menjelaskan peraturan bermain Langkah-langkah: Guru menunjukkan contoh hasil karya kepiting dari kertas.

		<p>Anak diberi bahan: kertas warna (merah/oranye), lem, gunting tumpul, spidol.</p> <p>Anak diminta melipat badan kepiting, menggunting bentuk capit dan kaki, lalu menempel pada badan.</p> <p>Anak menggambar mata kepiting dengan spidol atau menempel mata tempel.</p> <p>Guru mendampingi anak satu per satu sambil memberi pujian atas usaha mereka</p> <p>Anak yang telah menyelesaikan tugasnya di berikan kartu uno untuk bermain agar tidak berkeliaran.</p>
Kegiatan penutup	11.00-11.20	<p>Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini</p> <p>Menanyakan perasaannya hari ini</p> <p>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>Menginformasikan kegiatan untuk besok</p> <p>Gotong royong untuk membersihkan kelas</p> <p>Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang</p>



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Trethment 5*)

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun

Tema/Sub tema : Binatang / Binatang laut

Semester/Minggu/Hari ke : 2/2/3

Hari /Tanggal : Rabu, 14 Mei 2025

Kegiatan main : Kelompok

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Menyadari bahwa binatang adalah ciptaan Tuhan yang harus disayangi.
2	Jati Diri	Menunjukkan rasa percaya diri saat mengerjakan tugas secara mandiri.
3	Literasi dan STEAM	Mengenal binatang laut dan ciri khasnya. Mengembangkan keterampilan motorik halus melalui menggunting dan melipat. Mengenal bentuk dan warna melalui karya seni Mengenal Angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Menjelaskan kegiatan yang dilakukan dengan kata-kata sederhana. Bekerja sama dan menunggu giliran saat berkegiatan kelompok.

#### 3. Materi Pembelajaran

- a) Anak mengenal berbagai jenis binatang laut dan habitatnya.
- b) Anak belajar menghargai makhluk hidup ciptaan Tuhan.
- c) Anak mengembangkan motorik halus melalui kegiatan seni.
- d) Anak meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir logis.
- e) Anak belajar bekerja sama dan mandiri.

#### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- Anak dapat menyebutkan minimal 2 jenis binatang laut.
- Anak mampu menyebutkan ciri fisik binatang laut (misalnya: sirip ikan, tentakel gurita).
- Anak dapat membuat karya seni sederhana bertema binatang laut.
- Anak mampu menyampaikan ide atau cerita pendek tentang binatang laut.
- Anak menunjukkan sikap positif: antusias, mandiri, dan percaya diri

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.15-09-00	Mengucapkan salam Menanyakan kabar peserta didik Membaca surah al-fatihah dan surah pendek Menghafalkan hadis Tahsin bersama peserta didik Mengetes satu persatu bacaan peserta didik
Istirahat	09-00-10.00	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	10.00-11.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang apa itu binatang laut sebagai ciptaan Tuhan. Menjelaskan macam macam binatang laut Menjelaskan peraturan bermain Kegiatan main pertama: menyusun kolase ikan Kegiatan main kedua : menggunting ubur-ubur Kegiatan main ketiga : menyusun kolase binatang laut Kegiatan main keempat : bermain kartu uno
Kegiatan penutup	11.00-11.20	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Trethment 6*)

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
 Tema/Sub tema : Kurban dan haji  
 Semester/Minggu/Hari ke : 2/1/2  
 Hari /Tanggal : Selasa, 20 Mei 2025  
 Kegiatan main : Kelompok

#### 1. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 2. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Anak mengenal ibadah kurban dan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Anak meniru perilaku baik seperti berbagi, bersyukur, dan mengikuti perintah Tuhan
2	Jati Diri	Anak menunjukkan sikap disiplin, mandiri, dan percaya diri dalam kegiatan keagamaan
3	Literasi dan STEAM	Anak mengenal hewan kurban (sapi, kambing) dan rukun haji secara sederhana. Anak mampu menghubungkan kegiatan haji dengan kehidupan sehari-hari secara sederhana. Anak membuat karya kreatif terkait tema (gambar/tiru Kabah, hewan kurban). Anak mampu mengenal angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Anak menceritakan pengalaman mengikuti kegiatan keagamaan (Idul Adha, manasik). Anak dapat menanggapi cerita tentang nabi Ibrahim dan Ismail

### 3. Materi Pembelajaran

- Anak mengenal ibadah haji dan makna kurban sebagai ibadah kepada Allah.
- Anak mengetahui nama dan jenis hewan kurban.
- Anak mampu mengikuti kegiatan sederhana seperti “manasik haji mini” atau kegiatan kolase hewan kurban.
- Anak mampu menanggapi cerita dengan bahasa sederhana.
- Anak menunjukkan sikap patuh, berbagi, dan percaya diri.

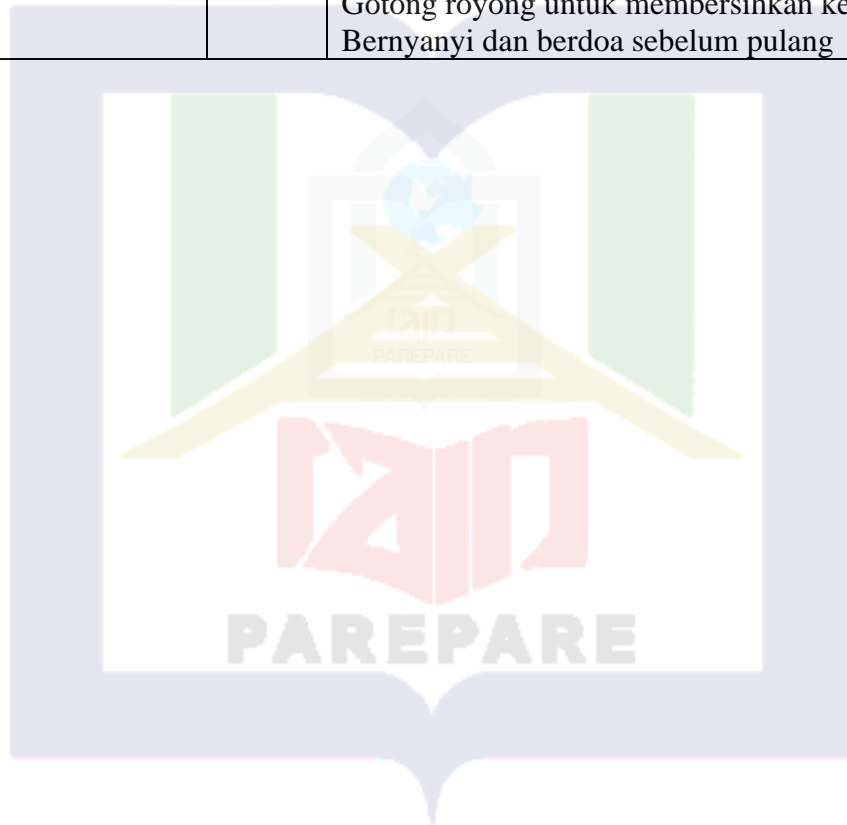
### 4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- Anak mengetahui bahwa ibadah haji dan kurban adalah perintah Allah.
- Anak mengenal hewan kurban (kambing, sapi).
- Anak mampu mengikuti kegiatan simulasi haji atau membuat karya seni bertema kurban.
- Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana setelah mendengarkan cerita nabi Ibrahim.
- Anak menunjukkan sikap positif: tertib, mandiri, dan antusias.

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.15-09-00	Mengucapkan salam Menanyakan kabar peserta didik Membaca surah al-fatihah dan surah pendek Menghafalkan hadis Tahsin bersama peserta didik Mengetes satu persatu bacaan peserta didik
Istirahat	09-00-10.00	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	10.00-11.00	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang kewajiban haji termasuk dalam rukun islam yang kelima Menjelaskan macam macam hewan kurban

		<p>Menjelaskan peraturan bermain</p> <p>Kegiatan main pertama: menyusun puzzle gambar orang beribadah haji</p> <p>Kegiatan main kedua : menyusun kerikil melingkari ka'bah</p> <p>Kegiatan main ketiga : membedakan gambar hewan yang dapat dan tidak dapat di kurban</p> <p>Kegiatan main keempat: bermain kartu uno</p>
Kegiatan penutup	11.00-11.20	<p>Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini</p> <p>Menanyakan perasaannya hari ini</p> <p>Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>Menginformasikan kegiatan untuk besok</p> <p>Gotong royong untuk membersihkan kelas</p> <p>Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang</p>



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TAHUN AJARAN 2025 (*Post test*)

Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
 Tema/Sub tema : Kurban dan haji  
 Semester/Minggu/Hari ke : 2/1/5  
 Hari /Tanggal : Jumat, 23 Mei 2025  
 Kegiatan main : Cerita, *Post-test*

#### 5. Profil Pelajar Pancasila yang Dituju

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta berakhlak mulia
- b) Mandiri
- c) Bernalar kritis
- d) Kreatif
- e) Bergotong royong

#### 6. Capaian Pembelajaran (CP) PAUD

NO	Aspek perkembangan	Capaian Pembelajaran Terkait
1	Nilai Agama dan Moral	Anak mengenal ibadah kurban dan haji sebagai bentuk ketaatan kepada Allah. Anak meniru perilaku baik seperti berbagi, bersyukur, dan mengikuti perintah Tuhan
2	Jati Diri	Anak menunjukkan sikap disiplin, mandiri, dan percaya diri dalam kegiatan keagamaan
3	Literasi dan STEAM	Anak mengenal hewan kurban (sapi, kambing) dan rukun haji secara sederhana. Anak membuat karya kreatif terkait tema (gambar/tiru Kabah, hewan kurban). Anak Mampu mengenal angka
4	Keterampilan Sosial dan Bahasa	Anak menceritakan pengalaman mengikuti kegiatan keagamaan (Idul Adha, manasik). Anak dapat menanggapi cerita tentang nabi Ibrahim dan Ismail

## 7. Materi Pembelajaran

- Anak mengenal ibadah haji dan makna kurban sebagai ibadah kepada Allah.
- Anak mengetahui nama dan jenis hewan kurban.
- Anak mampu menanggapi cerita dengan bahasa sederhana.
- Anak menunjukkan sikap patuh, berbagi, dan percaya diri.
- Anak mampu mengenal lambang bilangan

## 8. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak mampu:

- Anak mengetahui bahwa ibadah haji dan kurban adalah perintah Allah.
- Anak mengenal hewan kurban (kambing, sapi).
- Anak mampu mengikuti kegiatan simulasi haji atau membuat karya seni bertema kurban.
- Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana setelah mendengarkan cerita nabi Ibrahim.
- Anak menunjukkan sikap positif: tertib, mandiri, dan antusias.


Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak
Kegiatan Awal	08.00-08.30	Membersihkan halaman sekolah
Istirahat	08.30-09.15	Mencuci tangan sebelum makan bersama Bedoa sebelum dan sesudah makan Membersihkan tempat belajar setelah makan Bermain bebas Merapikan permainan
Kegiatan Inti	09.15-10.20	Menyanyikan lagu untuk kegiatan selanjutnya Menjelaskan tentang kewajiban haji termasuk dalam rukun islam yang kelima Menjelaskan macam macam hewan kurban Bercerita tentang kurban kisah nabi ibrahim dan ismail Kegiatan bermain pertama : memberikan kegiatan menebak angka Kegiatan bermain kedua : menarik garis pada gambar sesuai angka

		Kegiatan bermain ketiga : kegiatan membilang 0-10 Minum susu
Kegiatan penutup	10.22 10.40	Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini Menanyakan perasaannya hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk besok Gotong royong untuk membersihkan kelas Bernyanyi dan berdoa sebelum pulang





# Lampiran 6. Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA RI
	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
	Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404

**NAMA : SABAHAN NURRAHMAH**

**NIM/PRODI : 2020203886207011**

**PRODI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS : TARBIYAH**

**JUDUL : PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA  
KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI**

## LEMBAR OBSERVASI

### PESERTA DIDIK KELOMPOK A DI TK IT AL-AZIZI

#### Petunjuk:

Isilah dalam kolom dari pernyataan tersebut dengan memberi tanda *check list* (✓)

Tanggal Pengamatan :

Nama Peserta Didik :

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				

## Kategori Keberhasilan Anak

Skor	Pencapaian	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2	Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Uraian/Deskripsi tambahan :

.....

.....

.....


.....


Parepare, 7 Oktober 2024

Mengetahui,-

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

  
**Syarifah Halifah, M.Pd**  
 NIDN. 2012119002

  
**Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd**  
 NIP. 199206172023212039



**NAMA : SABAHAN NURRAHMAH**

**NIM/PRODI : 2020203886207011**

**PRODI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS : TARBIYAH**

**JUDUL : PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU UNO  
 TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA  
 KELOMPOK A DI TK IT AL AZIZI**

**Rubrik Penilaian Indikator Media Permainan Kartu Uno Dalam Mengenal  
 Angka Pada Kelompok A**

No	Indikator	Skor	Aspek yang dikembangkan	Kriteria
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/rote counting)	1	Anak belum mampu menyebutkan angka 0-9 secara berurutan menggunakan kartu Uno	BB
		2	Anak mulai mampu menyebutkan angka 0-5 menggunakan kartu Uno	MB
		3	Anak mampu menyebutkan angka 0-9 secara berurutan menggunakan kartu Uno dengan bantuan guru.	BSH
		4	Anak sudah mampu menyebutkan angka 0-9 menggunakan kartu Uno secara mandiri	BSB
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	1	Anak belum mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah kartu Uno	BB
		2	Anak mulai mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-5 menggunakan kartu Uno	MB
		3	Anak sudah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu Uno dengan bantuan guru.	BSH


		4	Anak sudah mampu membandingkan banyak dan sedikitnya jumlah 1-10 kartu tanpa bantuan guru.	BSB
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	1	Anak belum mampu mengenal simbol bilangan.	BB
		2	Anak mulai mampu mengenal simbol bilangan.	MB
		3	Anak mulai mampu membedakan antar simbol bilangan.	BSH
		4	Anak mampu memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda.	BSB


Parepare, 7 Oktober 2024

Mengetahui,-

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

  
**Svarifah Halifah, M.Pd**  
 NIDN. 2012119002

  
**Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd**  
 NIP. 199206172023212039

PAREPARE



## Lampiran 7. Hasil *Pre-test* Peserta didik

### PRE-TEST

Tanggal Pengamatan : Kamis, 10, April 2025

1. Nama Peserta Didik : Achmad Hafizh Sofyan (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			

2. Nama Peserta Didik : Mauhammad Adam Al-Fattah (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

3. Nama Peserta Didik : Rayyan Abhipraya Alfari (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

4. Nama Peserta Didik : Andi Ahmad Zehan Alghifari (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 5. Nama Peserta Didik : Ghanim Ubaidillah Akbar (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			

## 6. Nama Peserta Didik : Andi Bau Khafifah Azkiyyah (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 7. Nama Peserta Didik : Afifah Annisa Wijayanti (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			

## 8. Nama Peserta Didik : Shidqiah Aghnia Asruddin (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		



## 9. Nama Peserta Didik : Aulia Reskika Salman (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 10. Nama Peserta Didik : Nafila Zaina (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 11. Nama Peserta Didik : Rafifa Fajri (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 12. Nama Peserta Didik : Syafirah Aida Azzahra (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			

## 13. Nama Peserta Didik : Nurah Nadhifah Salsabila (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			

## 14. Nama Peserta Didik : Amelia Habibatul Mushtafa (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 15. Nama Peserta Didik : Azarin Zanita Kaneyah (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)		✓		
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)		✓		

## 16. Nama Peserta Didik : Naizam Alvarti (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)	✓			
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	✓			
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	✓			



## Lampiran 8. Hasil *Post-test* Peserta didik

### POST-TEST

Tanggal Pengamatan : Jumat, 23, Mei 2025

1. Nama Peserta Didik : Achmad Hafizh Sofyan (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

2. Nama Peserta Didik : Mauhammad Adam Al-Fattah (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				✓
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

3. Nama Peserta Didik : Rayyan Abhipraya Alfarisi (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

4. Nama Peserta Didik : Andi Ahmad Zehan Alghifari (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)			✓	

## 5. Nama Peserta Didik : Ghanim Ubaidillah Akbar (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 6. Nama Peserta Didik : Andi Bau Khafifah Azkiyyah (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				✓
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 7. Nama Peserta Didik : Afifah Annisa Wijayanti (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 8. Nama Peserta Didik : Shidqiah Aghnia Asruddin (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓



## 9. Nama Peserta Didik : Aulia Reskika Salman (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 10. Nama Peserta Didik : Nafila Zaina (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang			✓	
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 11. Nama Peserta Didik : Rafifa Fajri (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)			✓	

## 12. Nama Peserta Didik : Syafirah Aida Azzahra (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)			✓	

## 13. Nama Peserta Didik : Nurah Nadhifah Salsabila (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				✓
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 14. Nama Peserta Didik : Amelia Habibatul Mushtafa (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)				✓
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang				✓
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)				✓

## 15. Nama Peserta Didik : Azarin Zanita Kaneyah (P)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)			✓	

## 16. Nama Peserta Didik : Naizam Alvarti (L)

NO	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok A	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ rote counting)			✓	
2	Anak memahami banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		✓		
3	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)			✓	

## Lampiran 9. Analisis Data

### Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	16	3	7	4,50	1,211
posttest	16	8	12	10,38	1,586
Valid N (listwise)	16				

### Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pretest	posttest
N		16	16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	4,50	10,38
	Std. Deviation	1,211	1,586
Most Extreme Differences	Absolute	,285	,341
	Positive	,215	,183
	Negative	-,285	-,341
Test Statistic		,285	,341
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

### Uji wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest - pretest
Z	-3,531 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

*Pre-Test*

K1_pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	belum berkembang	6	37,5	37,5	37,5
	mulai berkembang	9	56,3	56,3	93,8
	berkembang sesuai harapan	1	6,3	6,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

K2_pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	belum berkembang	14	87,5	87,5	87,5
	mulai berkembang	2	12,5	12,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

K3_pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	belum berkembang	6	37,5	37,5	37,5
	mulai berkembang	9	56,3	56,3	93,8
	berkembang sesuai harapan	1	6,3	6,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

*Post-Test*

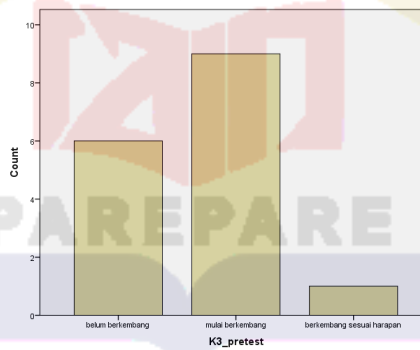
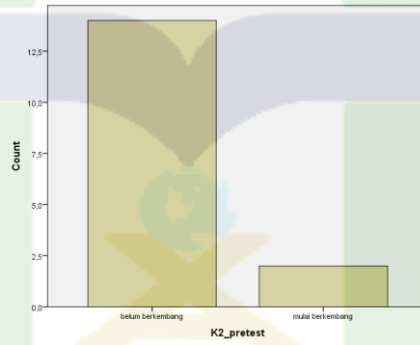
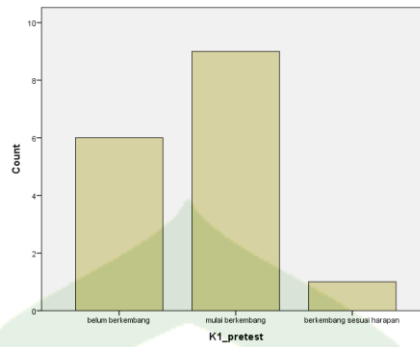
K1_posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	berkembang sesuai harapan	5	31,3	31,3	31,3
	berkembang sangat baik	11	68,8	68,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



K2_posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mulai berkembang	4	25,0	25,0	25,0
	berkembang sesuai harapan	8	50,0	50,0	75,0
	berkembang sangat baik	4	25,0	25,0	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

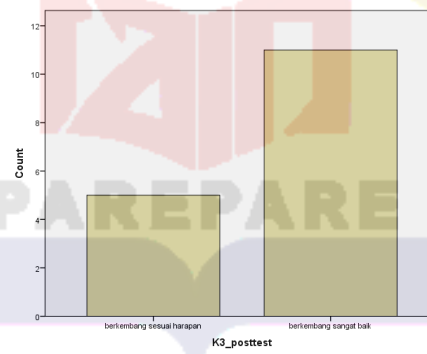
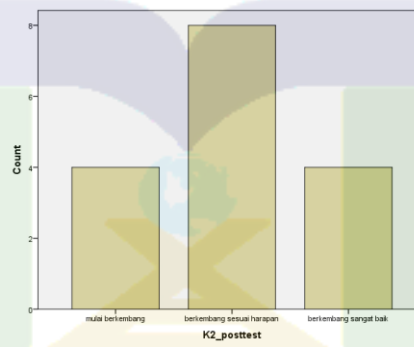
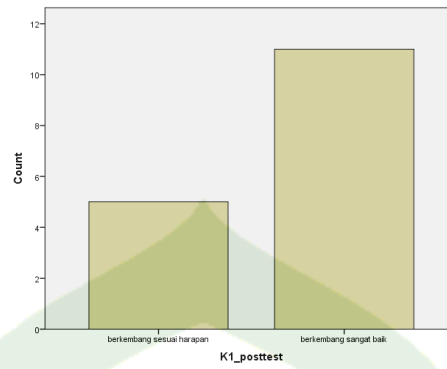
K3_posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	berkembang sesuai harapan	5	31,3	31,3	31,3
	berkembang sangat baik	11	68,8	68,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

**Lampiran 10. Diagram batang pre-test**





**Lampiran 11. Diagram batang post-test**



**Lampiran 12. Jadwal Penelitian.**

NO	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Kamis, 10 April 2025	60 Menit	Pretest
2	Jumat, 11 April 2025	30 Menit	Tretment
3	Senin, 15 April 2025	30 Menit	Tretment
4	Jumat, 25 April 2025	30 Menit	Tretment
5	Rabu, 7 Mei 2025	30 Menit	Tretment
6	Rabu, 14 Mei 2025	30 Menit	Tretment
7	Selasa, 20 Mei 2025	30 Menit	Tretment
8	Jumat, 23 Mei 2025	60 Menit	Posttest



**Lampiran 13. Dokumentasi*****Pre-Test***

Mengenalkan Angka pada peserta didik menggunakan media permainan kartu uno



Peserta didik mengerjakan lembar kerja mencocokkan angka dan menebalkan angka

## *Treatment*



*Treatment pertama*



*Treatment Kedua*



*Treatment Ketiga*



*Treatment Keempat*



*Treatment Kelima*



*Treatment Keenam*

*Posttest*

Mengenalkan Angka pada peserta didik menggunakan media permainan kartu uno



Peserta didik mengerjakan lembar kerja mencocokkan angka dan menebalkan angka

## BIODATA PENULIS



**Sabahan Nurrahmah** lahir di Kota Parepare pada tanggal 21 Oktober 2002. Alamat Parepare, Kecamatan Bacukiki Barat, Kelurahan Sumpang Minangae. Anak Bungsu dari tiga bersaudara. Ayah bernama Tamrin Sagoni dan (Almh) Ibu Sahrayani. Adapun riwayat hidup pendidikan penulis yaitu pada tahun 2008 mulai mengikuti pembelajaran pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 79 Parepare selama 6 tahun. Kemudian pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Parepare. Selanjutnya pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan di MAN 2 Parepare dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020, Penulis diterima sebagai Mahasiswa pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, di Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Pada saat ini penulis mengajukan penulisan karya tulis ilmiah berupa skripsi sebagai penyelesaian tugas akhir untuk memperoleh gelar S1 dengan judul, “Pengaruh Media Permainan Kartu Uno Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al-Azizi Kota Parepare”.

