Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan Media Petualangan Jejak Angka Berbasis Flash Card Untuk Menstimulasi Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B

Laila Chozanatunni'amah[1], Rina Insani setyowati[2], Devi candra Nindiya[3]

[1]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, lailachoza10@gmail.com
[2]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, rinainsani.1977@gmail.com
[3]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, nindiyacandra@gmail.com

Abstrak

Kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini merupakan dasar penting dalam perkembangan numerasi, namun masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan mengenali simbol dan urutan angka akibat pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media petualangan jejak angka berbasis flash card untuk menstimulasi kemampuan pengenalan angka pada anak kelompok B di TK Al-Hidayah 02 Kademangan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon guru, dan uji coba kepada 14 anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon guru mencapai 83,33% dengan kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan pengenalan angka anak dari 75,45% pada tahap pertama menjadi 83,92% pada tahap kedua dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Media ini diharapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan membantu anak memahami konsep angka melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, media petualangan jejak angka berbasis flash card menjadi salah satu alternatif pembelajaran numerasi yang efektif dan sesuai dengan STTPA anak usia dini.

Kata Kunci: *Petualangan Jejak Angka, Flash Card, Pengenalan Angka, Anak Usia Dini*

Abstract

Early childhood number recognition skills are a fundamental basis for numeracy development. However, some children still experience difficulties in recognizing number symbols and sequences due to less interactive learning methods. This study aimed to develop an "Adventure of Number Trails" learning media based on flash cards to stimulate number recognition skills among Group B children at TK Al-Hidayah 02 Kademangan. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, teacher response questionnaires, and trials involving 14 children aged 5–6 years. The results showed that the developed media achieved a feasibility level of 100%, categorized as highly feasible, while teacher responses reached 83.33%, indicating that the media was practical for use in learning activities. The trial results also demonstrated an improvement in children's number recognition abilities, increasing from 75.45% in the first stage to 83.92% in the second stage, categorized as Developing as Expected. This media is expected to create a more active and enjoyable learning environment and help children understand number concepts through play-based activities. Therefore, the "Adventure of Number Trails" flash card–based media can serve as an effective alternative for numeracy learning that is aligned with early childhood developmental achievement standards (STTPA).

Keywords: *Adventure Number Trail, Flash Cards, Number Recognition, Early Childhood* Children

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Corresponding Author:
Laila Chozanatunni'amah
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, lailachoza10@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini menjadi salah satu dasar penting dalam perkembangan numerasi yang berpengaruh terhadap kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan dasar. Anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu mengenali simbol angka, menyebutkan urutan bilangan, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda secara tepat. Namun, pada praktiknya masih banyak ditemukan anak yang kurang dalam pemahaman konsep angka, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan aktivitas bermain. Purpura dan Lonigan (2015) menjelaskan bahwa bahwa kemampuan numerasi dasar berkaitan erat dengan keberhasilan anak dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, penulis perlu menghadirkan media ipembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi tersebut juga ditemukan pada anak kelompok B di TK Al-Hidayah 02 Kademangan. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa beberapa anak masih belum mampu mengenali serta menyusun urutan angka dengan tepat. Anak juga sering melompati angka saat berhitung serta belum mampu menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda secara konsisten. Kondisi tersebut diperkirakan terjadi karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang beragam serta kegiatan bermain belum banyak diterapkan dalam proses belajar. Sementara itu, anak usia dini umumnya lebih mudah memahami suatu konsep melalui pengalaman nyata dan aktivitas yang menarik serta menyenangkan. Royani dan Suryana (2023) Permainan edukatif memungkinkan anak memahami konsep bilangan dengan lebih mendalam karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan nyata dan keterlibatan langsung anak dalam aktivitas belajar.

Permainan ular tangga merupakan media yang berpotensi digunakan untuk menstimulasi kemampuan numerasi anak karena melibatkan aktivitas menghitung, mengenal urutan angka, dan nteraksi sosial. Dalam penelitian ini, permainan tersebut dimodifikasi menjadi media Petualangan Jejak Angka berbasis flash card yang dirancang lebih kontekstual dan menarik bagi anak usia dini. Media ini memadukan permainan papan dengan kartu pertanyaan numerasi sehingga anak tidak hanya menghitung langkah, tetapi juga menjawab pertanyaan terkait simbol angka, urutan bilangan, dan jumlah benda. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas penerapan permainan iular itangga isebagai media untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, sedangkan pengembangan media yang dirancang secara sistematis sesuai karakteristik ianak iusia 5–6 tahun masih terbatas (Aniqoh et al., 2023; Azhari et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini memberi kontribusi dalam imenciptakan media pembelajaran numerasi yang kreatif, menarik, dan relevan dengan ikarakteristik iperkembangan anak usia dini.. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media Petualangan Jejak Angka berbasis flash card yang layak, praktis, dan efektif dalam menstimulasi kemampuan pengenalan angka pada anak kelompok B di TK Al-Hidayah 02 Kademangan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan media serta mengetahui kepraktisan penggunaannya dalam proses pembelajaran, serta efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan pengenalan angka anak. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media ipembelajaran numerasi yang lebih interaktif dan sekaligus memberikan kontribusi idalam ipengembangan inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Kemampuan pengenalan angka merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan numerasi pada tahap pendidikan selanjutnya. Pengenalan angka tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan lambang bilangan, tetapi juga memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda secara konkret. Menurut Purpura dan Lonigan (2015), kemampuan numerasi awal berpengaruh terhadap kesiapan akademik anak, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pada usia 5–6 tahun, anak masih berada pada fase praoperasional, sehingga mereka lebih mudah memahami pembelajaran melalui kegiatan yang bersifat nyata, visual, serta melibatkan permainan. Karena itu, media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan agar anak dapat mengenal dan memahami konsep angka dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pendekatan pembelajaran melalui permainan dianggap cocok bagi anak usia dini karena mampu menciptakan kegiatan belajar yang interaktif, menarik, dan memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana stimulasi perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Insani et al. (2025) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak berinteraksi, berkomunikasi, serta aktif selama proses pembelajaran sehingga perkembangan anak dapat terstimulasi secara optimal. Dalam konteks pembelajaran numerasi, media permainan dapat membantu anak belajar melalui aktivitas langsung seperti menghitung, mengelompokkan benda, maupun mengenali simbol angka. Media pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan gerak juga mampu meningkatkan fokus dan minat belajar anak dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Ular tangga adalah salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran numerasi. Permainan ini memiliki potensi untuk membantu anak mengenal urutan angka, menghitung langkah, dan melatih konsentrasi selama bermain. Royani dan Suryana (2023) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat membantu mengembangkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini karena kegiatan pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Selain itu, penelitian Aniqoh et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga hitung mampu membantu meningkatkan keterampilan berhitung anak kelompok B melalui kegiatan bermain yang melibatkan interaksi aktif. Selain itu, temuan ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan media permainan papan memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan kemampuan numerasi dasar pada anak usia dini.

Selain permainan papan, penggunaan *flash card* juga dinilai efektif dalam membantu anak mengenal angka karena menyajikan simbol bilangan secara visual dan sederhana. Media *flash card* dapat membantu anak mengingat bentuk angka melalui pengulangan dan stimulasi visual yang menarik. Amalia dan Rachmi (2024) menjelaskan bahwa Pemanfaatan kartu angka terbukti dapat membantu anak lebih mudah mengenal lambang bilangan, karena media tersebut memiliki bentuk yang nyata dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran numerasi juga dapat meningkatkan perhatian anak karena dikemas dengan visual ilustrasi serta perpaduan warna yang mampu menarik perhatian anak. Oleh sebab itu, penggabungan permainan papan dengan *flash card* dipandang dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih beragam serta selaras dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan kemampuan numerasi pada anak usia dini. Penelitian Azhari et al. (2025) menemukan bahwa permainan ular tangga berbasis numerasi mampu membantu anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan kemampuan mengenali simbol atau lambang bilangan secara lebih optimal. Penelitian lain oleh Royani dan Suryana (2023) juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan konsep bilangan anak setelah menggunakan media permainan ular tangga. Sementara itu, penelitian Aniqoh et al. (2023) menegaskan bahwa kegiatan bermain yang diterapkan dalam pembelajaran berhitung dapat mendorong partisipasi aktif serta

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

meningkatkan semangat belajar anak. Namun, kebanyakan studi terdahulu masih menitikberatkan pada pemanfaatan permainan ular tangga secara umum dan belum banyak mengembangkan media yang terintegrasi dengan flash card numerasi secara terstruktur sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media numerasi yang tidak hanya memiliki daya tarik dari segi tampilan visual, tetapi juga mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dan stimulasi kognitif anak secara bersamaan. Penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada efektivitas permainan dalam meningkatkan kemampuan berhitung, sedangkan pengembangan media berbasis permainan yang dikombinasikan dengan *flash card* untuk menstimulasi pengenalan angka masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan media Petualangan Jejak Angka berbasis *flash card* sebagai inovasi pembelajaran numerasi awal pada anak usia dini. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sekaligus melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran numerasi untuk anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development, implementation*, *dan evaluation*. Penelitian dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran petualangan jejak angka berbasis flash card yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi awal terkait kemampuan pengenalan angka anak dan kondisi pembelajaran di kelas. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan merancang media permainan, kartu numerasi, serta instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengembangan dan penilaian produk.

Penelitian ini melibatkan 14 anak kelompok B berusia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah 02 Kademangan sebagai subjek penelitian. Penentuan subjek dilakukan berdasarkan hasil pengamatan awal yang memperlihatkan bahwa beberapa anak masih mengalami hambatan dalam mengenal lambang angka serta menyusun urutan bilangan dengan benar.. Selain anak, penelitian ini juga melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru kelas sebagai validator serta pemberi respon terhadap media yang dikembangkan. Objek penelitian berupa media petualangan jejak angka berbasis *flash card* yang dimodifikasi dari permainan ular tangga untuk membantu anak mengenal angka melalui kegiatan bermain.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan perkembangan pengenalan angka anak selama uji coba media berlangsung. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media beserta materi yang dikembangkan, sementara kuesioner respon guru digunakan untuk mengukur kepraktisan media saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Data hasil penelitian kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase dari hasil validasi, tanggapan guru, serta perkembangan kemampuan anak sesuai indikator yang sudah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Petualangan Jejak Angka Berbasis Flash Card

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media petualangan jejak angka berbasis flash card memperoleh nilai kelayakan isebesar 100% dari validator ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada aspek tampilan, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan ikarakteristik anak usia 5–6 tahun. Media dirancang menggunakan warna yang menarik, ukuran papan yang memungkinkan anak bergerak secara langsung, serta kartu pertanyaan numerasi yang sederhana dan imudah

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

idipahami anak. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mempunyai fungsi edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran numerasi awal.

Kelayakan media ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan konkret lebih sesuai digunakan pada anak usia dini dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Anak berusia 5-6 tahun masih berada pada fase berpikir konkret, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan kegiatan langsung yang bersifat visual dan fisik. Hal tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa pemahaman anak berkembang melalui pengalaman nyata serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam permainan ini, anak tidak sekadar mengenal lambang bilangan, tetapi juga melakukan aktivitas bergerak, menghitung langkah, dan menyelesaikan pertanyaan numerasi secara langsung. Oleh karena itu, media petualangan jejak angka dapat membantu anak menghubungkan pengalaman konkret dengan pemahaman simbol angka secara bertahap..

2. Kepraktisan Media dalam Pembelajaran

Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 83,33% dengan kategori praktis yang berarti media tersebut dinilai layak dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru berpendapat bahwa penggunaannya sederhana, dapat meningkatkan fokus anak, serta mendukung terciptanya proses belajar yang lebih hidup idan imenyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, anak tampak lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dibandingkan saat mengikuti pembelajaran berhitung yang umumnya dilakukan menggunakan lembar kerja maupun penjelasan lisan secara sederhana.. Anak juga lebih berani menjawab pertanyaan dan terlibat aktif ketika permainan berlangsung secara bergantian.

Temuan ini menunjukkan bahwa imedia pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu membuat anak lebih aktif terlibat selama kegiatan belajar berlangsung. Suasana belajar yang menyenangkan juga membantu anak mengenal angka dengan lebih santai tanpa merasa tertekan. Selain itu, aktivitas bermain secara berkelompok juga melatih interaksi sosial, kemampuan menunggu giliran, dan keberanian anak dalam menyampaikan jawaban. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Royani dan iSuryana (2023) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif berbentuk papan dapat mendorong anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran numerasi. Pada penelitian ini, media petualangan jejak angka tidak hanya dimanfaatkan sebagai media belajar, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosional saat berinteraksi selama kegiatan pembelajaran.

3. Efektivitas Media terhadap Kemampuan Pengenalan Angka Anak

Berdasarkan hasil uji coba, kemampuan anak dalam mengenal angka mengalami perkembangan setelah pembelajaran menggunakan media petualangan jejak angka berbasis flash card. Pada tahap uji coba pertama, kemampuan anak memperoleh persentase sebesar 75,45%, kemudian meningkat menjadi 83,92% pada tahap kedua dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan ianak idalam imengenali simbol angka, menyebutkan iurutan bilangan, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda secara lebih tepat dibandingkan sebelum penggunaan media.

Peningkatan kemampuan anak terjadi karena proses pembelajaran dilakukan melalui pengalaman bermain yang konkret dan berulang. Anak belajar mengenal angka melalui aktivitas menghitung langkah, memperhatikan urutan angka pada papan permainan, serta menjawab pertanyaan numerasi pada flash card. Pengulangan aktivitas tersebut membantu anak memahami konsep angka secara lebih bermakna, bukan sekadar menghafal urutan bilangan. Temuan ini mendukung penelitian Aniqoh et al. (2023) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui aktivitas iyang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian Setyowati et al. (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ipermainan imampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dan membantu anak memahami konsep numerasi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Selain meningkatkan kemampuan numerasi, media ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan gerak fisik dan pengalaman langsung lebih mudah dipahami

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

anak dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Anak terlihat lebih fokus dan mampu mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran numerasi pada anak usia dini tidak semata-mata ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga dipengaruhi oleh metode penyampaian dan pengalaman belajar yang dirasakan anak selama proses pembelajaran. Karena itu, media petualangan jejak angka berbasis flash card dapat menjadi isalah isatu inovasi pembelajaran numerasi yang lebih dekat dengan kebutuhan anak, menarik untuk digunakan, serta sesuai dengan itahap iperkembangan ianak usia dini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media Petualangan Jejak Angka berbasis flash card dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran numerasi pada anak usia dini. Hal ini terlihat dari hasil validasi para ahli yang menunjukkan kategori sangat layak, baik dari segi tampilan, isi materi, maupun kemudahan dalam penggunaannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik ianak usia 5-6 tahun yang lebih imudah imemahami konsep melalui benda nyata, warna-warna menarik, serta kegiatan bermain. Penggabungan papan permainan dengan flash card numerasi juga membuat proses belajar menjadi lebih imenarik ikarena tidak hanya mengandalkan visual, tetapi turut melibatkan aktivitas fisik anak secara langsung. Situasi ini sejalan dengan teori konstruktivisme iPiaget yang menjelaskan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Selain dinilai layak, media Petualangan Jejak Angka juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang baik dalam proses pembelajaran. Guru memberikan respon positif karena media mudah digunakan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif anak selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih iantusias ketika belajar mengenal angka melalui permainan dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kegiatan bermain membantu anak menjadi lebih berkonsentrasi, percaya diri saat menjawab pertanyaan, dan lebih mudah mengikuti pembelajaran karena suasananya terasa menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan ibahwa penggunaan media permainan mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Royani dan Suryana (2023) yang menjelaskan bahwa permainan iedukatif iberbasis papan dapat mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran numerasi.

Peningkatan kemampuan pengenalan angka anak setelah menggunakan media menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan numerasi awal anak usia dini. Anak menjadi lebih mampu mengenali simbol angka, menyebutkan urutan bilangan, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda secara itepat. iPeningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas konkret yang dilakukan secara berulang. Ketika anak menghitung langkah pada papan permainan dan menjawab pertanyaan pada flash card, anak secara tidak langsung melakukan latihan numerasi dalam situasi belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang berulang dan kontekstual membantu anak memahami konsep angka secara lebih bermakna dibandingkan hanya menghafal urutan bilangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa media permainan dapat mendukung perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Aniqoh et al. (2023) menyebutkan bahwa permainan ular tangga hitung mampu meningkatkan kemampuan berhitung ianak karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Setyowati et al. (2021) juga mengungkapkan ibahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat anak lebih aktif dalam belajar sekaligus membantu mereka memahami konsep numerasi melalui pengalaman belajar secara langsung. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dibanding penelitian sebelumnya karena permainan ular tangga dikembangkan dengan tambahan flash card numerasi. Dengan adanya perpaduan tersebut, kegiatan belajar tidak hanya sebatas menghitung langkah permainan, tetapi juga membantu

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

anak mengenal lambang bilangan serta memahami jumlah benda dengan lebih terarah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan ibahwa media Petualangan Jejak Angka berbasis flash card dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran numerasi pada pendidikan ianak usia dini. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan pengenalan angka, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran berbasis permainan terbukti memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep numerasi lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang nteraktif dan kontekstual perlu terus dikembangkan agar proses pembelajaran pada anak usia dini menjadi lebih efektif dan bermakna

KESIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media petualangan jejak angka berbasis flash card dapat digunakan dengan baik untuk membantu perkembangan kemampuan mengenal angka ipada ianak kelompok B di TK Al-Hidayah 02 Kademangan. Berdasarkan penilaian para ahli, media ini termasuk dalam kategori sangat layak, sementara guru memberikan tanggapan positif karena media mudah diterapkan dalam pembelajaran dan mampu membuat suasana belajar menjadi lebih aktif serta menyenangkan. Penerapan media iini ijuga imembantu anak dalam mengenali lambang bilangan, menyusun urutan angka, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda iyang sesuai. Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran yang memanfaatkan permainan nyata dan dekat dengan aktivitas anak mampu mendukung pemahaman konsep numerasi awal dengan lebih baik sesuai tahap perkembangan usia dini. Dalam praktiknya, media ini dapat dimanfaatkan guru PAUD sebagai pilihan pembelajaran numerasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, karena pelaksanaannya hanya dilakukan idi satu lembaga pendidikan dengan jumlah peserta yang relatif sedikit, sehingga hasil yang diperoleh belum bisa mewakili kondisi secara umum. Selain itu, media yang dikembangkan masih terbatas pada materi pengenalan angka 1-20 dan belum menyentuh aspek numerasi lainnya. Oleh sebab itu, penelitian berikutnya diharapkan dapat mengembangkan media dengan materi yang lebih beragam, melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak, serta diterapkan di lembaga pendidikan yang berbeda agar hasil penelitian menjadi lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Aniqoh, A. N., Khan, R. I., & Wijaya, I. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung Pada Anak Kelompok B Ra Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.

Azhari, A., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Numerasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK Palazzo Jaya Bekasi. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11(8. A), 36–58.

Insani, R., Muzayin, A., & Apriliyanti. (2025). Penerapan Bermain Peran Mikro untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Dawung Kecamatan Ringinrejo. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 8(2), 457–462. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2306

Purpura, D. J., & Lonigan, C. J. (2015). *Early Numeracy Assessment: The Development of the Preschool Early Numeracy Scales. Early Education and Development*, 26(2), 286–313. https://doi.org/10.1080/10409289.2015.991084

Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 17–26.

Setyowati, R. I., Farantika, D., & Lutfia, Z. M. (2021). Perencanaan pembelajaran Reggio Emilia pada anak usia dini. Jurnal SINDA, 1(3), 146–164.