

Pengaruh Permainan Kartu Angka Bergambar terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan

Masullah Aprilia¹, Aisyah²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

E-mail: masullah58@gmail.com¹, aisyah@unipasby.ac.id²

Article History:

Received: 01 Agustus 2025

Revised: 25 Oktober 2025

Accepted: 12 November 2025

Keywords: *Illustrated Number Cards, Getting to Know Numbers, Early Childhood, Learning Games, Early Childhood Education.*

Abstract: *The study aims to determine the effect of the application of picture number card games on the ability to recognize the numbers 1-10 in children aged 4-5 years at Dharma Wanita Persatuan Pananan Kindergarten. Early childhood is a period of children's cognitive development, knowing numbers. Picture number card games are believed to improve children's understanding of number concepts by being interactive. This research is quantitative with a One Group Pretest and Posttest design, data collection through observation, documentation, and tests. A sample of 17 children was selected for non-random sampling. The analysis using the t-test found out the difference between pre-test and post-test results. Research shows that the application of picture number card games has an effect on the ability to recognize the numbers 1-10 in children aged 4-5 years, the significance value of < 0.001 means less than 0.05. Children who participated in the learning of pictorial number card media significantly improved in recognizing the shape of numbers, sorting numbers, and relating numbers to the number of objects. Picture number card games are effective in improving children's numeracy skills. This study provides suggestions for teachers, educational institutions, and parents to support the use of this media to recognize children's numbers.*

PENDAHULUAN

Masa usia dini disebut sebagai periode emas dalam kehidupan seorang anak, perkembangan kognitif, sosial-emosional, fisik, dan motorik berlangsung sangat pesat. PAUD menjadi fondasi penting bagi perkembangan selanjutnya, karena anak-anak memiliki kemampuan belajar yang optimal jika diberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu dari aspek penting dalam PAUD adalah kemampuan dalam mengenal angka, yang merupakan dasar dari keterampilan matematika yang lebih kompleks di masa depan. Usia prasekolah, khususnya usia 4-5 tahun, usia efektif mengembangkan potensi (Aghnaita, 2017). Usia ini mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks, termasuk pengenalan

angka. Upaya pengembangan kemampuan numerasi anak juga dilakukan dengan berbagai cara, seperti permainan kartu angka bergambar (Hulukati & Yunitasari, 2024).

PAUD ini memiliki tujuan untuk mampu membentuk anak-anak yang kreatif, mandiri, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar seperti pengenalan konsep bilangan (Umaternate dkk., 2020). Metode yang dipakai mengajarkan angka pada anak usia dini juga harus dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan kartu angka bergambar bisa menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam proses ini. Anak di pra-operasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, memakai simbol, seperti angka dan gambar, merepresentasikan objek di sekitarnya (Marinda, 2020). Pengenalan angka di usia dini menjadi penting untuk mampu mendukung kognitif anak. Namun, berdasar pengamatan awal di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan, beberapa dari anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali angka-angka, baik dalam hal mengidentifikasi bentuk angka maupun mengasosiasikannya dengan jumlah tertentu.

Permainan kartu angka bergambar sebagai media perhatian anak melalui gambar berwarna-warni dan menarik (Setianingsih, 2021). Kartu angka ini dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti mengurutkan angka, mencocokkan angka dengan objek, dan bahkan bermain peran (Annur, 2024). Anak selain tahu angka tetapi juga kognitif dan motorik mereka. Penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa media visual dalam pembelajaran dapat menguatkan minat belajar dan memfasilitasi pemahaman mereka berkenaan dengan konsep angka. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan permainan kartu angka ini yang bergambar terhadap kemampuan mengenal angka 1 - 10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan. Selain itu, memberi upaya pengembangan metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk anak, serta memberi manfaat praktis bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga penelitian selain berfokus akademis, tetapi penerapan praktis dari penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di PAUD.

LANDASAN TEORI

Penggunaan media pembelajaran merupakan proses penting belajar mengajar, terutama usia dini. Salah satu media efektif pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun adalah kartu angka bergambar. Media pembelajaran ini berupa kartu yang berisi angka dan gambar yang mewakili jumlah objek tertentu, seperti hewan atau benda (Rahmawanti dkk., 2021). Media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Media ini yang dapat berbentuk visual, auditori, atau keduanya, sehingga dapat menstimulasi berbagai indera anak dalam proses pembelajaran. Menurut Gardner bahwa kecerdasan logis-matematis pada anak usia dini dapat dipacu melalui media yang mampu mengembangkan penalaran ilmiah dan kemampuan berhitung secara sistematis (Syarifah, 2019). Kartu angka bergambar sebagai media visual dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan logis dengan memadukan angka dengan gambar konkret yang mudah dipahami. Media kartu memperkenalkan simbol angka secara menyenangkan, membantu anak mengasosiasikan angka dengan jumlah konkret, dan memperkuat pemahaman anak terhadap konsep bilangan.

Penggunaan media kartu angka bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang angka 1-10. Kartu angka ini mengombinasikan angka dengan ilustrasi menarik yang dapat mempercepat proses pengenalan angka. Media kartu efektif mengenalkan angka kepada anak usia dini, karena media ini dapat menggabungkan angka dengan ilustrasi yang relevan, seperti gambar hewan atau benda, yang memudahkan menghubungkan angka dengan

kuantitas konkret. Media kartu tidak hanya meningkatkan pemahaman anak tentang angka, tetapi juga dapat merangsang daya ingat visual mereka. Anak cenderung lebih mudah mengingat angka yang dipadukan dengan gambar. Anak-anak memakai media kartu lebih aktif dan tertarik dalam belajar, serta lebih cepat mengenali angka 1-10. Penelitian Dilah dkk. (2021) ini yang menunjukkan bahwa kartu angka bergambar tidak hanya mempercepat pengenalan angka saja, tetapi juga meningkatkan daya ingat anak terhadap angka-angka yang telah dipelajari. Selain meningkatkan pemahaman angka, penggunaan media kartu membantu anak mengembangkan sosial dan motorik. Dalam permainan kartu angka, anak-anak berinteraksi dengan teman sebayanya, membagikan kartu, dan bekerja sama dalam mengurutkan angka atau mencocokkan angka dengan gambar. Aktivitas ini yang tidak hanya melibatkan keterampilan secara kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan motorik halus, seperti menggenggam kartu dan menunjuk gambar. Kartu angka bergambar tidak hanya berfungsi untuk mengenalkan angka, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan motorik dan sosial anak. Kartu dirancang menarik dan warna cerah dapat menarik perhatian anak (Wagiman dkk., 2025). Permainan edukatif yang menggunakan media visual dapat meningkatkan minat belajar anak (Risky dkk., 2024), karena anak yang merasa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif anak dalam permainan kartu angka bergambar akan mendorong mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Seprya, 2023). Salah satu bentuk keuntungan utama dari penggunaan media kartu angka bergambar adalah kemampuannya untuk menyederhanakan konsep abstrak menjadi konkret. Penelitian oleh Woe (2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan kartu angka bergambar efektif meningkatkan kemampuan matematika dasar anak. Dalam penelitian ini, anak-anak memakai kartu angka bergambar menunjukkan kemampuan mengenal angka dan urutan angka dibanding kelompok yang tidak memakainya. Sejalan penelitian Yoelianasari (2017) permainan kartu angka bergambar meningkatkan mengenal angka-angka pada anak.

Namun, seperti halnya media pembelajaran lainnya, penggunaan kartu angka bergambar juga memiliki kelemahan. Kelemahan utama dari media gambar adalah bahwa gambar hanya dapat menafsirkan indra mata, yang mungkin kurang efektif jika gambar terlalu kompleks atau berukuran kecil. Penting untuk memilih gambar yang sederhana dan ukuran yang sesuai agar anak-anak dapat dengan mudah mengenali gambar dan angka di kartu. Meski demikian, dengan perencanaan yang lebih matang, kelemahan ini dapat diminimalkan. Kartu angka bergambar dapat meningkatkan minat belajar anak, memperkuat pemahaman konsep angka, dan merangsang perkembangan motorik serta keterampilan sosial anak dengan lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif dengan pendekatan *One Group Pretest and Posttest Design*. Penelitian untuk mengukur pengaruh permainan kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan Duduksampeyan Gresik. Dalam desain ini, hanya satu kelompok yang diuji sebelum dan setelah perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol, sehingga semua subjek mengalami intervensi yang sama. Pelaksanaan terstruktur, dimulai dari proses pengumpulan data awal (*pre-test*) hingga pengumpulan data akhir setelah intervensi (*post-test*). Variabel yang diteliti terbagi menjadi dua kategori: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah permainan kartu, yang diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka. Sementara itu, variabel terikat merupakan kemampuan anak untuk mengenal angka 1–10, yang diukur melalui beberapa aspek seperti kemampuan menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Variabel ini menjadi fokus utama yang

diukur untuk mengetahui dampak dari penggunaan kartu. Populasi penelitian terdiri dari anak-anak usia 4–5 tahun yang bersekolah di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan. Sampel penelitian dipilih secara *non-random* dengan teknik sampling jenuh (Suriani & Jailani, 2023), seluruh anak dalam kelompok tersebut (sebanyak 17 anak) dijadikan subjek penelitian. Metode melalui observasi, dokumentasi, instrumen yang berfokus pada perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan kartu angka bergambar. Observasi dilakukan selama berkegiatan, dan dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mendukung observasi (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian ini terdiri dari beberapa aspek penilaian yang mencakup kemampuan mengenal bentuk angka, menyebutkan nama angka, mengurutkan angka, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik yang mencakup skala dari 1 (Belum Berkembang) hingga 4 (Berkembang Sangat Baik), memungkinkan peneliti menilai sejauh mana perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka. Skala penilaian ini membantu menganalisis setiap aspek kemampuan yang diperoleh anak selama pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif guna menggambarkan pola perkembangan kemampuan mengenal angka, sementara uji statistik parametrik seperti *paired sample t-test* menguji apakah ada perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji *t-test* ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan permainan kartu angka bergambar memberi dampak terhadap kemampuan anak mengenal angka. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata skor untuk setiap aspek yang diukur, dan hasil *pre-test* serta *post-test* akan dibandingkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test* yang dipaparkan dalam bentuk tabel, yang kemudian dianalisis dengan uji t. *Pre-test* dan *post-test* diberi kepada 17 anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test* dan *post-test*, di mana perlakuan diberikan melalui media kartu. Anak diajak bermain sambil belajar dengan kartu seperti mencocokkan angka dengan jumlah gambar, mengurutkan angka berdasarkan gambar, dan permainan tebak-tebakan angka. Kegiatan tersebut yang bertujuan apakah media kartu angka bergambar yang dapat meningkatkan mengenal angka, memahami konsep angka, dan berhitung.

Pada tahap pertama dilakukan dengan *Pre-test*, yang didukung terkait kriteria penilaian: “1) Belum Berkembang (BB); 2) Mulai Berkembang (MB); 3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH); 4) Berkembang Sangat Baik (BSB).” *Pre-test* pada metode permainan kartu angka bergambar yang ditunjukkan kepada siswa dengan jumlah 17 anak, dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal yang Belum Berkembang Sangat Baik. Dikatakan Belum Berkembang dengan Baik karena dari 5 Indikator Observasi yang dilakukan masih terdapat banyak anak yang belum berkembang sesuai dengan harapan. Pada Indikator 1, kegiatan yang mengenal bentuk angka menunjukkan belum ada anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 13 anak Masih Berkembang (MB). Indikator 2 (menyebutkan nama angka) dan Indikator 3 (mengurutkan angka 1–10) juga menunjukkan hasil serupa, dengan 4 anak BSH dan 13 anak MB. Indikator 4 (menghubungkan angka dengan jumlah benda) dan Indikator 5 (mengetahui konsep-konsep jumlah) yang menunjukkan 7 anak BSH dan 10 anak MB. Dari seluruh indikator, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak masih membutuhkan pendampingan untuk memahami konsep angka dan jumlah.

Sementara, hasil penilaian *Post-Test* terkait penerapan permainan kartu angka bergambar

berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan *Pre-test*. Pada Indikator 1, terdapat 8 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 9 anak BSH, dengan tidak ada anak MB. Indikator 2 dan 3 juga menunjukkan 8 anak BSB dan 9 anak BSH. Indikator 4 menunjukkan 6 anak BSB dan 11 anak BSH, sementara Indikator 5 menunjukkan 4 anak BSB, 10 anak BSH, dan 3 anak MB. Berdasarkan hasil *Post-test* yang dilakukan terhadap 17 anak, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perkembangan baik hingga sangat baik di seluruh indikator. Tidak ada anak dengan skor di bawah 3, menunjukkan bahwa seluruh anak telah mencapai tahap perkembangan sesuai target pembelajaran. Program telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan. Anak-anak yang masih memerlukan pendampingan dapat diberikan lebih banyak permainan hitung sederhana untuk memperdalam pemahaman mereka. Kemudian *Pre-test* dan *Post-test* dalam kegiatan penerapan permainan kartu angka bergambar yang berpengaruh terhadap kemampuan anak. Dari *pre-test* dan *post-test*, maka peneliti yang selanjutnya analisis menggunakan SPSS versi 30, seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji-t

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest-Posttest	-1.17647	.63593	.15424	-1.50344	-.84950	-7.628	16	<.001	<.001

Pengujian statistik mengetahui apakah penerapan permainan kartu angka bergambar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan, serta untuk menentukan apakah Hipotesis 0 (H_0) diterima atau tidak, di mana H_0 menyatakan tidak ada perbedaan signifikan nilai *pre-test* dan *post-test*, sedangkan Hipotesis Alternatif (H_1) ini menyatakan terdapat perbedaan signifikan. Berdasarkan hasil paired sample *t-test*, diperoleh nilai *t*-hitung sebesar -7,628 dengan derajat kebebasan (*df*) 16 dan nilai signifikansi (*p-value*) $0,000 < 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah intervensi.

Berdasarkan hasil analisis *uji paired sample t-test*, ditemukan bahwa terdapat perbedaan setelah penerapan media kartu angka bergambar di TK Dharma Wanita Persatuan Pandanan Dudusampeyan Gresik, membuktikan efektivitas media meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak. Kartu angka bergambar sebagai media visual yang menggabungkan angka dengan ilustrasi menarik melalui representasi visual yang lebih mudah dipahami dan juga diingat (Rastina, 2025). Temuan ini yang juga sejalan dengan penelitian Annur (2024) yang menyimpulkan bahwa kartu angka bergambar yang berpengaruh signifikan dengan meningkatkan minat belajar, kejelasan konsep, dan memori jangka panjang, serta didukung oleh yang membuktikan keunggulan media ini yang dibanding metode ceramah biasa dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan (Rahma, 2023).

KESIMPULAN

Penerapan permainan kartu angka bergambar berpengaruh positif dan signifikan. Media ini yang membantu memahami konsep angka melalui visualisasi yang menarik, sekaligus meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 ini menunjukkan mengonfirmasi perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Permainan kartu angka yang bergambar terbukti efektif sebagai metode alternatif dalam pengenalan angka anak. Adapun saran meliputi: 1) Guru PAUD disarankan lebih sering menggunakan dan mengembangkan variasi permainan kartu angka bergambar; 2) Lembaga pendidikan perlu menyediakan media pembelajaran kreatif dan mendorong inovasi guru; 3) Orang tua dapat mendukung pembelajaran anak di rumah dengan permainan edukatif seperti kartu angka bergambar; serta 4) Peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian-penelitian terkait keterampilan matematika lain atau rentang usia berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Annur, A. (2024). *Pengenalan bilangan melalui permainan media kartu angka pada anak usia dini di TK ABA Parombean Kabupaten Enrekang* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Parepare]. Repositori Universitas Muhammadiyah Parepare.
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh penggunaan media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 1-17.
- Hulukati, Z., & Yunitasari, S. E. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2831-2841.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Rahma, I. (2023). *Strategi pembelajaran kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Proklamasi Pulung Ponorogo* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo). Repositori Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Rahmawanti, K., Sundari, S., Ishartono, N., Waluyo, M., Sunaryo, I., & Cahyo, A. N. (2021). Penggunaan Kartu Perkalian sebagai Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 135-143.
- Rastina. (2025). *Peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui media kartu bergambar pada kelompok A di RA DDI Ash-Shiddiq Pinrang* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Parepare]. Repositori Universitas Muhammadiyah Parepare.
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan platform Wordwall sebagai sarana pembelajaran dalam mendorong motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429-1439.
- Seprya, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenali Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Harapan Kita. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, 1(1), 37-47.

-
- Setianingsih, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Stimulus*, 1(1), 12-25.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Syarifah, S. (2019). Konsep kecerdasan majemuk howard gardner. *Jurnal Sustainable*, 2(2), 176-197.
- Umaternate, W., Haryati, H., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 16-29.
- Wagiman, A., Nurmalia, A., Ramdan, A., & Levani, A. (2025). Membuat Media Kartu Gambar untuk Memudahkan Guru dalam Pembelajaran. *PeTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 35-42.
- Woe, E. P., Dhera, M. D. S., Moi, M. D., Mite, M. I., Ghena, V., & Qondias, D. (2024). Analisis Kebutuhan Media Kartu Angka untuk Meningkatkan Aspek Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Santa Gabriel Mangulewa. *KUNKUN: Journal of Multidisciplinary Research*, 1(3), 437-445.
- Yoelianasari, I. (2017). *Kemampuan berhitung pada anak usia 4 – 5 tahun dengan kegiatan bermain kartu angka* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. Repositori Universitas Negeri Jakarta.