

**PENGARUH GAME MENGHITUNG BINATANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG PERMULAAN 1 SAMPAI 20 BAGI ANAK KELOMPOK B**

**Nadia Dwi Aristanti**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: nadiadwi250@gmail.com

**Sri Setyowati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: srisetyowati@unesa.ac.id

**Abstrak**

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, membagi, memperbanyak dan sebagainya. Kemampuan menghitung permulaan dapat ditingkatkan melalui *game*, yakni *game* menghitung binatang. *game* menghitung binatang yang digunakan yaitu dengan cara anak memainkan *game* dengan membilang benda sesuai lambang bilangan yang tertera dalam *game*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 bagi anak kelompok B. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* atau eksperimen kuasi dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 anak terdiri dari kelompok eksperimen B3 dengan jumlah 18 anak, dan kelompok kontrol B4 dengan jumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Hasil penelitian ini menggunakan analisis data statistik SPSS 23.0. Pada uji validitas *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol memperoleh nilai sig. < dari 0,05, sehingga butir-butir indikator dinyatakan valid. Pada uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach alpha > dari 0,60 sehingga disimpulkan bahwa butir-butir indikator bersifat reliabel. Pada uji normalitas diperoleh nilai Sig. > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 bagi anak kelompok B.

Kata kunci : *game* menghitung permulaan, menghitung permulaan.

**Abstract**

*Counting capability is ability related to addition, subtraction, divide, multiply and so on. The initial counting capability can be improved through the game, Which is game counting animals. Game Counting the animals used is the way the child Plays the game by crossing the objects according to the number of the Numbers listed in the game. The purpose of this research is to know the influence of the Game counting animals against the ability to calculate start 1 to 20 for the child group B. This research method uses a quantitative research approach with the Type Of quasi Experimental Design research or quasi experiment With The type of nonequivalent Control Group design. The samples in this study amounted to 36 children consisting of an experimental group B3 dengan a total of 18 children, and a control group of B4 with a total of 18 children. The data collection techniques used are observations. The results of this study used statistical data analysis of SPSS 23.0. In the pre-Test and post-test validity of the experiment group and the controls obtained the value of the sig, < from 0.05, so that the indicator items are declared valid. In the reliability test, the value of the Cronbach Alpha was > from 0.60 so it was concluded that the indicator items were reliable. In test normality obtained the value of Sig. > 0.05 so it was concluded that the data is normal distribution. Then it was concluded that there was influence of the Game counting animals on the ability to calculate start 1 to 20 for child group B.*

*Keywords: counting start-up game, counting start-up*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat dengan rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan intelegensi pada anak. Dalam usia ini anak mampu menyerap informasi dengan sangat tinggi. Kemampuan tersebut dipengaruhi oleh masa *golden age* atau masa keemasan. Anak yang berada pada masa *golden age* sedang mengalami perkembangan dengan sangat baik. Mulai dari perkembangan fisik maupun motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan moral (Pratiwi, 2017:107) pada masa keemasan inilah perlu adanya stimulasi yang menyeluruh pada anak.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, pada kelompok usia 5-6 tahun tingkat pencapaian perkembangannya dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Salah satu tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak adalah menggunakan lambang bilangan untuk menghitung merupakan bentuk yang menggunakan atau menggambarkan angka-angka dengan jumlah bendanya.

Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Hildayani, 2014: 6.68), tahap perkembangan kognitif usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap pra-operasional dimana anak menunjukkan kesiapan untuk pengorganisasian operasi kongkret, seperti kemampuan mengklasifikasikan suatu objek, kemampuan menata letak benda-benda berdasarkan urutan dan kemampuan membilang benda.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Yuniar (2014), diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga pada penelitian ini menggunakan media kereta bernomor sebagai penunjang dalam permasalahan pembelajaran di TK tersebut agar mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti.

Renew (dalam Susanto: 2011) mengungkapkan bahwa, metode yang perlu diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang mengembirakan agar anak tertarik. Diantaranya untuk mengajarkan anak dalam menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat

Montessori (dalam Feez, 2010) menyebutkan bahwa :  
*“In the Montessori tradition these periods, signal the opening of windows of developmental opportunity. During these transient periods of heightened interest children tend to focus their attention on particular object and activities, while ignoring other aspects of the environment. Each special interest is so intense that it leads its possessor to perform a certain series of action with an outpouring of energy incredible to us”.*

Yang memiliki arti “Menurut Montessori periode ini, menandakan pembukaan peluang perkembangan. Selama periode ini minat anak akan tinggi, anak-anak cenderung memusatkan perhatian mereka pada objek dan kegiatan tertentu, sementara mengabaikan aspek-aspek lingkungan lainnya. Dari minat atau rasa keingintahuan yang tinggi itu mengarahkan anak untuk melakukan serangkaian tindakan tertentu dengan mengeluarkan energi yang luar biasa” Pernyataan tersebut dapat bermakna bahwa anak harus diberikan kesempatan dan kebebasan dalam bergerak serta mengamati benda-benda yang ada di sekitar melalui kehidupannya sehari-hari salah satunya dengan bermain. Menurut Hasibuan, dkk., (2010) menyatakan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal baru dan melatih melalui keterampilan yang ada. Bermain di sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Dengan permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum nantinya ke masyarakat), mematuhi norma dan larangan, termasuk juga berlaku jujur, setia, dan sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi. Sehingga metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini. Karena esensi dari bermain adalah meliputi perasaan senang, aktif, tidak terpaksa, dan bebas sesuai keinginannya. Pembelajaran hendaknya dirancang menarik sehingga menarik minat anak untuk mengikutinya. Pembelajaran yang dirancang mengandung unsur edukatif. Bermain sambil belajar, yang dengan tidak sengaja anak dapat belajar dan mengembangkan potensi kecerdasan majemuk termasuk kecerdasan logika matematika anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 13 September 2019 di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya khususnya pada kelompok B. Ditemukan bahwa ada permasalahan mengenai kognitif anak yaitu dalam hal menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Menunjukkan bahwa 65% dari 18

## Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B

anak dalam menghitung memerlukan bantuan guru dan masih mengalami kesulitan di antaranya anak belum memahami dalam menjumlahkan lambang bilangan, anak belum mampu menghitung jumlah gambar, serta anak belum mampu menuliskan bilangan hasil dari hitungannya. Hal ini dapat dibuktikan ketika anak mengerjakan lembar kerja anak (LKA), anak bisa menghitung tetapi hitungannya kurang tepat antara gambar yang sedang dihitung dengan hitungan yang keluar dari ucapannya. Ditemukan ada anak yang menulis angka masih terbalik, ada juga anak yang menulis angka sambil melihat contoh tetapi masih pelan dalam menuliskannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin menguji kondisi anak dengan menggunakan media *game* menghitung binatang. Media *game* menghitung binatang dirangkai sebagai media yang mendukung dalam kegiatan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung pada anak di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya. Kegiatan yang mampu menarik perhatian anak dalam belajar ialah kegiatan yang menggunakan media, sesuai dengan Sadiman (dalam Fadillah 2017:197) bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan kepada anak, sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar. Pembelajaran melalui media yang menarik membuat anak tanpa sadar telah melakukan proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan peneliti menggunakan suatu permainan dengan alasan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan energi positif yaitu meningkatkan semangat anak dalam melakukan suatu kegiatan tersebut. Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009: 63) menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan anak agar lebih aktif terlibat dalam lingkungannya, untuk bermain serta bekerja dalam menghasilkan sebuah karya atau untuk memenuhi dan menyelesaikan tugas-tugas yang digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif anak.

Perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk memudahkan anak dalam penguasaan lambang bilangan untuk menghitung. *Game* menghitung binatang dibuat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan, mampu menghitung sesuai dengan jumlah. Penggunaan *game* menghitung binatang ini diharapkan mampu menstimulasi mengenai pemahaman menghitung, agar perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif mampu berkembang secara optimal.

Schmittberger (2009:31) menjelaskan, *game* adalah suatu aktivitas yang ditentukan oleh sejumlah peraturan. Orang-orang bermain *Games* untuk rekreasi atau hiburan dan untuk mengembangkan kemampuan mental atau fisik. *Game* memiliki banyak variasi. Ada yang memiliki

sejumlah pemain dan dapat dimainkan dengan bersaing atau bekerja sama, ada juga yang melibatkan sejumlah besar perlengkapan. *Game* dapat dikelompokkan dalam beberapa cara, yang meliputi jumlah pemain yang diperlukan, tujuan permainan, orang yang memainkannya, atau tempat dimana *game* itu dimainkan. Cara paling umum dalam mengelompokkan *game* adalah berdasarkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk memainkannya.

Sedangkan dalam *game* ini yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dalam menghitung permulaan mengenai penjumlahan dan pengurangan menggunakan lambang bilangan pada *game* menghitung binatang. Jika biasanya pada *game* umumnya hanya terdapat angka-angka saja yang akan membuat anak menjadi bosan ketika bermain. Berbeda dengan *game* menghitung binatang ini, *game* ini dilengkapi dengan item-item binatang beserta angka-angka pilihan yang digunakan untuk memainkan *game* menghitung binatang ini, jika salah dalam menjawab maka anak dapat melanjutkan *game* ke level selanjutnya dan tetap mendapatkan *score*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, permasalahannya yaitu masih rendahnya kemampuan kognitif anak pada kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 yang disebabkan karena masih kurangnya pemahaman mengenai penjumlahan dan pengurangan pada anak sehingga masih membutuhkan bantuan pada guru untuk mengerjakannya. Maka, penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B” perlu dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan yang diambil penelitian ini adalah adakah pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 bagi anak kelompok B.

Santrock (dalam Iswinarti, 2017: 2) menjelaskan bahwa *games*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang melibatkan aturan dan seringkali dilakukan dalam bentuk kompetisi dengan satu atau lebih orang. Sedangkan Menurut Henry (dalam Fadlillah, 2014: 26), *game* merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan, mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak secara subjektif, tidak memiliki tujuan praktis, dipilih secara bebas serta mencakup keterlibatan aktif dari semua pemain.

Dari beberapa penjelasan yang sudah dipaparkan dapat dipahami bahwa, *game* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan memiliki tujuan tertentu yang didalamnya memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Aypay (2016: 284), ada beberapa karakteristik dan manfaat dalam suatu kegiatan permainan adalah sebagai hiburan dan sebagai



media untuk bersenang-senang. Oleh karena itu, permainan merupakan kegiatan yang sangat penting untuk memungkinkan pembelajaran dengan cara yang menarik bagi anak. Dan meliputi seluruh aspek perkembangan, yaitu: Perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan agama moral, perkembangan sosial-emosional, perkembangan fisik motorik, serta perkembangan seni.

*Game* menghitung binatang merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan laptop untuk bisa memainkannya. *Game* menghitung binatang ini bertujuan untuk menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. *Game* menghitung binatang ini memiliki bentuk yang simpel dan menarik untuk anak sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun.

Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa, kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari penjelasan mengenai *game* menghitung binatang maka disimpulkan bahwa, *game* menghitung binatang merupakan permainan yang berbentuk aplikasi dapat dilakukan oleh semua anak usia 5-6 tahun. *Game* menghitung binatang ini juga dapat dimainkan dimana saja karena dapat menggunakan laptop ataupun android dalam memainkannya dan mudah dibawa kemana-mana oleh anak. Terdapat item-item binatang yang membuat anak lebih senang dalam belajar dan tidak mudah bosan.

Susanto (2014: 47) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Dalam hal ini perkembangan kognitif lebih dipusatkan pada kemampuan anak untuk berpikir terhadap peristiwa disekitarnya.

Piaget (dalam Susanto, 2011:48) mengatakan bahwa pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yaitu: a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepnsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang benar dan komperatif, b) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, c) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya, d) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui ilmiah (percobaan), e) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu

menolong dirinya sendiri.

Jamaris (2006: 25) juga menyatakan bahwa, karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Anak mampu memahami mengenai jumlah dan ukuran.
- b. Anak tertarik dengan huruf dan angka.
- c. Ada anak yang sudah mampu menulis, menyalin, maupun menghitung.
- d. Anak mampu mengenali sebagian warna.
- e. Anak mulai mengenal waktu dan nama-nama hari dalam satu minggu.
- f. Usia enam tahun akhir, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Hasnida (2015: 43) menjelaskan bahwa, banyak faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif yakni: Faktor *Hereditas* atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Adapun yang dimaksud kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang telah dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik perkembangan kemampuannya dimulai dari lingkungan yang paling terdekat dengan dirinya. Dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak, maka kemampuan tersebut dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Susanto, 2011:98). Jadi, berdasarkan kajian mengenai kemampuan berhitung. Maka, penelitian ini berfokus pada menghitung permulaan 1 sampai 20.

Menurut Yusuf, dkk., (2003: 153) ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan konsep berhitung pada anak, yaitu:

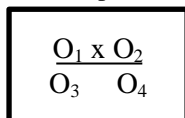
- a. Menyiapkan anak untuk belajar berhitung.
- b. Pembelajaran yang mengembangkan dari konkret menuju abstrak.
- c. Memberikan kesempatan pada anak untuk berlatih dan mengulang.
- d. Melakukan kegiatan ke situasi baru yang berbeda-beda.
- e. Mengetahui dan memahami kelebihan dan kelemahan anak sehingga guru dapat memahami metode apa yang harus digunakan.

## METODE

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* atau eksperimen quasi. Penelitian ini menggunakan rancangan jenis *Nonequivalent Control Group Design* karena ada *pre-test* dan *post-test* sehingga hasil *treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Selain itu pemilihan *design* ini menggunakan dua

## Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B

kelompok, dimana satu kelompoknya diberikan *pre-test* menggunakan LKA, *treatment* menggunakan media *game* menghitung binatang, dan *post-test* menggunakan LKA kembali. Sedangkan kelompok yang satunya hanya diberikan *pre-test* dan *post-test* tanpa adanya *treatment* dengan mengerjakan LKA yang telah diberikan dengan kegiatan mengasah kognitif menghitung permulaan 1 sampai 20 dengan media buku tulis. Pada desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:



Bagan 1 Desain Penelitian  
Sumber: Sugiyono (2019:120)

Keterangan :

- O1 : *Pre-test* atau tes awal sebelum diberi perlakuan (kelompok *treatment*)
- O2 : *Post-test* atau tes akhir setelah diberi perlakuan (kelompok *treatment*)
- X : Pemberian perlakuan (kelompok *treatment*)
- O3 : *Pre-test* atau tes awal sebelum diberi perlakuan (kelompok kontrol)
- O4 : *Post-test* atau tes akhir setelah diberi perlakuan (kelompok kontrol)

Lokasi penelitian yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya yang beralamat di Jl. Raya Tengger Kandangan No. 86A, Kecamatan Benowo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Islam Terpadu Little Star Surabaya dengan jumlah 75 anak. Jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu kelompok B3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 18 anak dan kelompok B4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 18 anak. Sehingga jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 36 anak.

Sugiono (2016:60), menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu:

a. Variabel Bebas (*Variable Independen*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebuah perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah *game* menghitung binatang yang akan dilambangkan dengan (X).

b. Variabel Terikat (*Variable Dependan*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang dikategorikan dalam

variabel terikat adalah kemampuan menghitung permulaan 1-20 yang dilambangkan dengan (Y) menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan dan lembar validasi untuk mengetahui pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20.

Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) karena teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dan menggunakan instrumen sebagai acuan saat melakukan observasi di lapangan ketika proses penelitian. Dalam pengujian kevalidan instrumen harus ada seorang ahli sehingga mendapatkan kevalidan suatu instrumen tersebut.

Peneliti dalam menguji instrumen ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan cara membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2015:129). Dalam validitas isi peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014.

Sedangkan menurut Sugiono (2011:121) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara internal dan eksternal. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas data dilakukan dengan cara *internal consistency* karena pada penelitian ini, peneliti mencobakan instrumen hanya sekali saja. Reliabilitas digunakan untuk menguji instrumen penelitian yang sudah dibuat apakah dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan alat penilaiannya berupa lembar observasi. Agar instrumen dapat digunakan dengan tepat, peneliti perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang disebut dengan istilah “kisi-kisi”. Manfaat dari kisi-kisi instrumen yaitu dengan adanya kisi-kisi instrumen maka peneliti akan mendapatkan kemudahan dalam menyusun instrumen. Adapun kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut :

**Tabel 1.1**

**Kisi-kisi Instrumen Mengukur Kemampuan Berhitung**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Item
Kognitif	Berfikir Simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak mampu membilang (mengenal konsep bilangan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Item
			dengan benda-benda 1 sampai 20)
		Membilang benda sesuai dengan lambang bilangan	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 sesuai dengan jumlah yang diperoleh dengan benar
		Menyebutkan hasil penjumlahan	Anak mampu menyebutkan hasil dari penjumlahan sampai 20
		Menyebutkan hasil pengurangan	Anak mampu menyebutkan hasil dari pengurangan sampai 20

(Sumber: Pemendikbud 137 Tahun 2014)

Untuk memperoleh data yang relevan maka peneliti menggunakan teknik dalam pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan satu metode untuk pengumpulan data, yakni observasi tidak berperan serta (*non participant observation*).

Pada tahap analisis data, teknik yang digunakan yakni analisis deskripsi dan analisis statistik inferensi dilakukan dengan tahapan uji persyaratan inferensi statistik (normalitas, homogenitas, validitas dan reliabilitas). Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *computer Statistical Package For Social Science*

atau yang biasa disebut dengan *IBM SPSS for Windows Evaluation Release 23.0*.

Pada uji validitas dan reliabilitas data yang digunakan harus valid dan reliabel. Jika data telah valid maka dapat dilanjutkan untuk analisis selanjutnya, namun jika data belum valid maka harus diperiksa ulang terlebih dahulu jika perlu sebaiknya pengambilan data diulang kembali untuk dilakukan validitas dan reliabilitas data. Penggunaan uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah pemberian *treatment* berjalan normal atau tidak.

Uji normalitas yang digunakan yakni uji statistik Kolmogorov-smirnov. Jika data tersebut normal, maka analisis selanjutnya dengan menggunakan statistika parametrik uji T/ Test. Jika persyaratan pada pengujian parametrik tidak terpenuhi maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney*. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak, maka dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pre-test* dengan *post-test* pada sasaran uji coba yang dapat dilakukan dengan menggunakan nilai  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ , maka ada pengaruh yang signifikan pada penelitian. Namun jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ , maka tidak ada pengaruh yang signifikan pada penelitian.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B” telah dilaksanakan pada tanggal 16-24 Maret 2020 di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *game* menghitung binatang dalam menstimulasi kemampuan menghitung permulaan anak kelompok B di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya. Dalam penelitian ini, berlangsung selama 7 kali pertemuan dengan 2 kali *pre-test*, 3 kali *treatment*, dan 2 kali *post-test* dengan menggunakan instrumen yang sama ketika *pre-test* di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya.

Penelitian tahap pertama dilakukan *pre-test* selama 2 kali pertemuan. Untuk hari pertama *pre-test* dilakukan oleh kelas eksperimen dan hari kedua dilakukan oleh kelas kontrol dengan 2 kegiatan yaitu : (1) menjawab LKA penjumlahan yang telah diberikan oleh guru, (2) menjawab LKA pengurangan yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan *pre-test* dilakukan pada tanggal 16-17 Maret 2020. Tahap selanjutnya adalah pemberian *treatment* untuk kelas eksperimen dengan *game* menghitung binatang. *Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali selama bertahap. Untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran sesuai RPPH lembaga yang mengasah kemampuan menghitung permulaan anak dengan media papan tulis. Kemudian peneliti melakukan *post-test* pada kedua kelas dengan kegiatan yang sama dengan *pre-test*.



## Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B

*Post-test* dilakukan pada tanggal 23-24 Maret 2020. Dari hasil data yang diperoleh ketika sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) maka didapatkan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan lebih tinggi sehingga dapat dinyatakan bahwa *game* menghitung binatang dapat mempengaruhi kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 anak. Hal tersebut membenarkan pendapat (Musfiqon, 2012:28), bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari keseluruhan yang dijelaskan secara verbal.

Kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) ini dilakukan setelah instrumen sudah teruji kevalidan dan reliabilitasnya. Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya pada anak kelompok B. Uji reliabilitas ini menggunakan bantuan IBM SPSS 23.0 diperoleh hasil uji reliabilitas sebesar 0,716 menunjukkan bahwa instrumen kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 yaitu reliabel.

Kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal kelompok B sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*). Pada tanggal 16-17 Maret 2020 peneliti melaksanakan *pre-test*. Kegiatan *pre-test* sesuai dengan instrumen penilaian, mampu menyelesaikan Lembar Kerja Anak (LKA) yang telah diberikan secara benar dan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Setelah memberikan kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) sebanyak 2 kali pada kelompok kontrol dan eksperimen akan dilanjutkan pada perlakuan atau *treatment*.

Sebelum pemberian perlakuan atau *treatment* peneliti akan memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak secara klasikal. Pada kegiatan *treatment* ini dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan. Kegiatan perlakuan (*treatment*) pertama sampai dengan yang ketiga dilaksanakan pada tanggal 18-20 Maret 2020. Kegiatan yang dilakukan adalah mengenal konsep bilangan 1-20, mampu menyebutkan hasil penjumlahan 1-20, dan mampu menyebutkan hasil pengurangan 1-20.

Setelah dilakukan kegiatan *treatment* untuk kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) yang dilaksanakan pada tanggal 23-24 Maret 2020. Kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir yaitu kognitif anak mengenai menghitung permulaan 1 sampai 20. Proses pelaksanaan kegiatan *post-test* ini sama dengan kegiatan *pre-test*. Peneliti menilai anak melalui hasil lembar observasi selama kegiatan tersebut berlangsung dan didapatkan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengalami peningkatan.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

Perhitungan data ini dilakukan menggunakan statistik *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1.2 Uji Normalitas

N	36
Test Statistic	0,127
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,150

Sumber: data diolah SPSS 23.0

Demikian pula pada Tabel 1, diperoleh bahwa berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai Sig. Data 0,150 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual data berdistribusi normal.

Penelitian yang berjudul pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 bagi anak kelompok B ini membuktikan bahwa adanya pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 dan mengalami peningkatan yang signifikan.

Selama perlakuan yang diberikan menunjukkan bahwa anak mulai mengalami perubahan pada perkembangan kemampuan kognitif, pada kegiatan *pre-test* hanya 8 anak yang mampu mengerjakan LKA tanpa bantuan guru dan di dalam *treatment* ini mulai ada perubahan dari anak yang lainnya. *Treatment* dilakukan selama 3 kali, pada *treatment* terakhir dan kegiatan *post-test* perubahan kemampuan menghitung permulaan anak sudah terlihat dari keseluruhan anak berjumlah 18.

Pada kegiatan *pre-test*, peneliti memberikan LKA pada anak yang dilaksanakan pada tanggal 16-17 Maret 2020. Kegiatan ini dilaksanakan selama 30 menit dengan rincian 7 menit pertama pengkondisian dan perkenalan, 20 menit mengerjakan LKA, serta 3 menit penutupan. Penelitian dilaksanakan pada siang hari pada pukul 10.00-10.30 WIB sesudah jam istirahat berlangsung. Subjek penelitian pada *pre-test* ini berjumlah 36 anak, yang terdiri dari kelas B4 sebagai kelompok kontrol berjumlah 18 anak dan kelas B3 sebagai kelompok eksperimen berjumlah 18 anak. Anak mudah menanggapi dengan baik dan mudah mengikuti instruksi serta pengarahan dari peneliti.

Penelitian diawali dengan perkenalan kelompok peneliti oleh guru wali kelas. Kemudian peneliti mengenalkan *game* menghitung binatang melalui deskripsi dan demonstrasi. Anak akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Anak-anak terlihat antusias ketika mengetahui bahwa akan bermain sebuah *game* yang belum pernah mereka ketahui. Anak-anak sangat memperhatikan setiap instruksi yang diberikan oleh peneliti. Dan tidak sabar untuk memainkan *game* tersebut.

Melalui *game* menghitung binatang, anak telah mampu memahami konsep bilangan 1-20, serta mampu menyebutkan jumlah hitungan yang diperolehnya.

Walaupun ada beberapa yang membutuhkan bantuan guru. Menurut Mujib (2011: 36) ada beberapa manfaat permainan bagi anak, antara lain:

- a. Menurunkan tingkat keseriusan dalam belajar agar tidak menghambat proses pembelajaran.
- b. Menghilangkan kejenuhan pada anak ketika belajar.
- c. Mengajak orang lain untuk berpartisipasi dalam permainan sehingga meningkatkan jiwa sosial anak
- d. Meningkatkan prestasi belajar
- e. Meningkatkan kreativitas pada diri anak
- f. Secara tidak sadar merupakan cara untuk dapat mencapai tujuan
- g. Memperoleh pengalaman yang menyenangkan
- h. Melatih anak untuk lebih fokus ketika belajar

Kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 anak terutama dalam hal menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung menggunakan *game* menghitung binatang menarik minat anak untuk bermain sambil belajar. Sehingga ketika *post-test* anak lebih antusias karena sudah mulai paham dengan lambang bilangan dan menghitung. Kegiatan menggunakan *game* menghitung binatang ini sangat menarik minat anak karena belum pernah dilakukan di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya juga mendukung pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014:15), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak. Penelitian ini dikatakan berhasil dikarenakan *game* menghitung binatang pada kelompok B TK Islam Terpadu Little Star Surabaya dapat berpengaruh dalam menstimulasi kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terutama dalam hal menghitung permulaan 1 sampai 20.

Hasil penelitian tersebut juga mendukung pendapat (Susanto, 2011:100), bahwa tahap-tahap kemampuan kognitif bermain hitung matematika anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Piaget (dalam Hildayani, 2014: 6.68), mengenai tahap perkembangan kognitif usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap pra-operasional dimana anak menunjukkan kesiapan untuk pengorganisasian operasi kongkret, seperti kemampuan mengklasifikasikan suatu objek, kemampuan menata letak benda-benda berdasarkan urutan dan kemampuan membilang benda.

Penggunaan *game* menghitung binatang mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan menghitung permulaan anak pada kelompok eksperimen yang menjadi acuan pada penelitian ini. Begitu juga dengan kelompok kontrol yang mengalami kenaikan dalam aspek kemampuan menghitung permulaan anak, namun kenaikan tersebut tidak lebih dari

kenaikan yang terjadi di kelompok eksperimen, sebab kelompok eksperimen diberikan *treatment* menggunakan *game* menghitung binatang yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 anak kelompok B. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullah (2017), dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *game* mempunyai pengaruh yang signifikan pada aspek perkembangan anak dan *game* juga mampu menjadi salah satu pembelajaran yang menarik bagi anak.

Hasil penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Aypay (2016), yang menjelaskan bahwa *game* memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangkitkan kesenangan dan memiliki karakteristik menyenangkan dan tanpa disadari permainan tersebut menjadi sumber belajar bagi anak.

Penelitian ini juga mendukung pendapat Susanto (2011: 103), yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep berhitung, ketika pembelajaran yang digunakan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yakni menggunakan suatu permainan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hitti (2012), mendukung pendapat tersebut yang menjelaskan bahwa *game* dapat meningkatkan minat anak untuk belajar menghitung permulaan.

Selain itu, anak usia dini akan lebih tertarik belajar melalui suatu permainan dari pada hanya menggunakan sebuah lembar kerja anak. Melalui permainan anak akan lebih bersemangat untuk belajar karena bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Pernyataan tersebut mendukung penelitian yang telah dilakukan Skwarchuk dkk., (2013) yang menjelaskan bahwa, berhitung yang dilakukan melalui sebuah permainan lebih mudah dipahami anak-anak dari pada melalui kegiatan pengayaan umum atau sebuah lembar kerja anak. Selain itu, Dieleman dan Huisingsh (2006), juga menyimpulkan pada penelitian yang telah dilakukan bahwa, permainan terbukti bermanfaat sebagai komponen dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya mulai dari pemberian *pre-test*, *treatment* sampai pemberian *post-test* terlihat bahwa anak-anak lebih mudah melakukan pembelajaran berhitung dengan menghitung jumlah gambar dari pada langsung melakukan penjumlahan menggunakan lambang bilangan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai *post-test* pada indikator anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. Kemudian hal lain juga terlihat bahwa anak lebih mudah melakukan pembelajaran berhitung berurutan mulai dari 1-20, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai *post-test* pada indikator anak mampu mengenali dan menghitung 1-20. Dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti di TK Islam Terpadu Little Star Surabaya setelah anak



# Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B

diberikan kegiatan *treatment game* menghitung binatang, hal itu mendukung bahwa dapat membuat anak semakin termotivasi dalam belajar menghitung dan membantu memudahkan anak dalam proses menghitung tanpa ada rasa bosan.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa *game* menghitung binatang mampu menjadi media baru yang lebih menarik untuk memberikan pembelajaran mengenai konsep menghitung permulaan yang sudah layak dan efektif serta memiliki pengaruh untuk anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diputuskan maka penelitian ini disimpulkan bahwa, ada pengaruh *game* menghitung binatang terhadap kemampuan menghitung permulaan 1 sampai 20 bagi anak kelompok B.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan mengenai penelitian yang menghasilkan *game* menghitung binatang untuk pembelajaran menghitung permulaan 1 sampai 20 pada anak kelompok B. Maka, ada beberapa saran yang akan disampaikan, antara lain:

1. Bagi sekolah  
*Game* menghitung binatang dapat dijadikan *Game* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran menghitung permulaan.
2. Bagi Anak  
Dengan penelitian yang menerapkan *game* menghitung binatang anak akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar menghitung.
3. Bagi Orang Tua  
Menambah wawasan orang tua mengenai penggunaan media elektronik dalam mengembangkan perkembangan anak.
4. Bagi Penelitian Lanjutan  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Mohammad Razali. 2017. "The Effect Of Traditional Games Intervention Programme In The Enhancement School-Age Children's Motor Skills: A Preliminary Study". *Health, Movement & Exercise*. Vol. 6 (2). (<https://www.researchgate.net/publication/31947793>)

0 THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES IN INTERVENTION PROGRAMME IN THE ENHANCEMENT SCHOOL-AGE CHILDREN'S MOTOR SKILLS A PRELIMINARY STUDY, diakses pada tanggal 14 April 2020)

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aypay, Ayse. 2016. "Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey". *Eurasian Journal of Educational Research*. Vol. 62 (14). (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1097907.pdf>, diakses pada tanggal 10 Februari 2020)

Dieleman, Hans and Huisin, Don. 2006. "Games by which to learn and teach about sustainable development: exploring the relevance of Games and experiential learning for sustainability". *Journal of Cleaner Production*. Vol. 14. (<https://www.researchgate.net/publication/222671438> Games by which to learn and teach about sustainable development exploring the relevance of games and experiential learning for sustainability/link/5a074203a6fdcc65eab3a981/download, diakses pada tanggal 10 April 2020)

Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz.

Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Feez, Susan. 2010. *Montessori and Early Childhood*. London: Sage Publications.

Hasibuan, Rachma & Agustin N, Mallevi. 2016. *Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Surabaya : Jurnal Pendidikan.

Hasnida. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.

Hijriati. 2016. "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood". (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Vol I (2): hal. 35). (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2034>, diakses pada tanggal 12 April 2020)

Hidayani, Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Hitti, Aline. 2012. "Taking It to the Classroom: Number Board Games as a Small Group Learning Activity". *Journal of Educational Psychology*. Vol. 104 (3). (<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.408.5951&rep=rep1&type=pdf>, diakses pada tanggal 10 April 2020)

Iswinarti. 2017. *Pedoman Permainan Tradisional Gambatan dengan Metode "Berlian" Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Anak*. Malang: Psychology Forum.

Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan*

*Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Mujib, Fathul. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Musfiqon. 2012. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Permendikbud Nomor 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pratiwi, Wiwik. 2017. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Vol. 5 (2) : hal. 107.

Skwarchuk, Sheri-Lynn. dkk. 2013. "Formal and informal home learning activities in relation to children's early numeracy and literacy skills: The development of a home numeracy model". *Journal of Experimental Child Psychology*. Vol. 12. (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24462995>, diakses pada tanggal 15 April 2020)

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Yusuf, Munafir, dkk. 2013. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Pengaruh *Game* Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B