



## Pengaruh Permainan Papan Hitung dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak

Mirayanti<sup>1</sup> Hajeni<sup>1✉</sup> Rahmatia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo, Palopo  
DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1667>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima 2022-06-09

Disetujui 2022-07-08

Dipublikasikan 2022-07-24

#### Kata Kunci:

Permainan 1

Papan Hitung 2

Kemampuan Anak 3

#### Keywords:

Game 1

Counting Board 2

Child's Ability 3

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano Kabupaten Luwu. Desain penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan analisis data statistik deskriptif dan statistik non parametrik. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak di TK Pinano berdasarkan data hasil penelitian pada tahap pretes dan posttes menunjukkan bahwa pada tahap pretes 2 anak berada pada kategori BB atau 12,50 %, 8 anak berada pada kategori MB atau 50%, 6 anak pada kategori BSH atau 37,50%, 0 anak berada pada kategori berkembang sangat baik, tahap posttes menunjukkan 0 anak pada kategori BB, 2 anak pada kategori MB atau 12,50%, 9 anak pada kategori BSH atau 56,25%, dan 5 anak pada kategori BSB atau 31,25%. Hal ini menunjukkan ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pinano.

### Abstract

*This study aims to determine the effect of counting board games on children's numeracy skills in group B at Pinano Kindergarten, Luwu Regency. The design of this research is quantitative research with descriptive statistical data analysis and non-parametric statistics. The results showed that there was an effect of counting board games on children's numeracy skills at Pinano Kindergarten based on the research data at the pretest and posttest stages. MB category or 50%, 6 children in the BSH category or 37.50%, 0 children in the BSB category, the posttest stage shows 0 children in the BB category, 2 children in the MB category or 12.50%, 9 children in the BSH or 56.25%, and 5 children in the BSB category or 31.25%. This shows that there is an effect of counting board games on the numeracy skills of group B children at Pinano Kindergarten*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author: Hajeni

Address: Universitas Muhammadiyah Palopo

Email: [hajeni@umpalopo.ac.id](mailto:hajeni@umpalopo.ac.id)

e-ISSN 2655-6561

p-ISSN: 2655-657X

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Usia ini juga sering dikenal dengan *golden age* yang merupakan masa urgen dan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, karena 50% otak anak berkembang pada usia tersebut (Ratnawati, 2021). Senada dengan pendapat Witasari bahwa pada usia tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat (Witasari & Wiyani, 2020). Pada usia tersebut semua aspek perkembangan anak dapat berkembang maksimal melalui proses Pendidikan, oleh karena itu setiap guru atau tenaga pendidik memiliki peran yang penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak terutama pada masa pandemi Covid-19 saat ini (Hajeni et al., 2022).

Guru perlu memberikan stimulus untuk perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Bonita bahwa pemberian rangsangan atau stimulus pada usia dini sangat penting karena masa ini merupakan masa peka dalam menerima stimulus (Mahmud, 2019). Pemberian rangsangan pada anak juga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menghadapi Pendidikan selanjutnya (Yuliana & Ramli, 2020). Perkembangan anak dapat diberikan stimulus atau rangsangan dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang dirangsang untuk anak diberikan dalam kegiatan bermain sebagaimana prinsip dalam pembelajaran PAUD yakni belajar melalui bermain sehingga belajar bagi anak lebih bermakna dan dapat meningkatkan perkembangan anak (F. Wahyuni & Azizah, 2020). Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Hayati & Khamim Zarkasih Putro, 2021:52) menyatakan bahwa dengan bermain dan permainan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Bermain dapat mengembangkan aspek kognitif anak (Rahmatia et al., 2021:46) Salah satunya aspek Kognitif yang meliputi kemampuan berhitung pada anak. Berhitung merupakan kegiatan anak usia dini dalam menyebutkan bilangan atau membilang buta (Malapata & Wijayaningsih, 2019).

Kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain dan permainan dengan menggunakan media yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang bermanfaat untuk perkembangan seluruh aspek kemampuan anak (Khadijah & Armanila, 2017). Hasil penelitian dengan menggunakan permainan jepit angka berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak (Ramadhani & Wulandari, 2021)

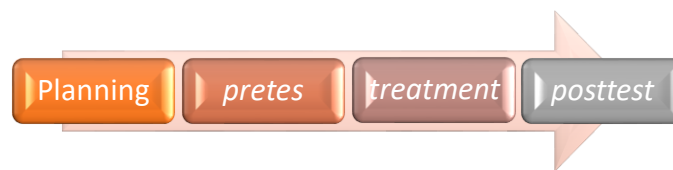
Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B di TK Pinano pada kemampuan kognitif anak terkait kemampuan berhitung anak menunjukkan belum berkembang, hal ini didasarkan pada

beberapa hal, yakni; anak belum mengenal lambang bilangan, anak belum mampu menyebutkan angka yang diperlihatkan oleh guru, anak belum mampu menyebutkan urutan angka dengan benar, anak belum mampu mencocokkan bilangan angka dengan gambar. Hal ini disebabkan penggunaan media yang terbatas oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), papan tulis dan media kartu angka.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti menggunakan media permainan papan hitung yang terbuat dari bahan kain flannel dan tripleks yang merupakan modifikasi dari media pohon hitung untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak di TK Pinano Kabupaten Luwu.

## METODE

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen yang termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano Kabupaten Luwu, dengan jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini yakni 16 orang anak dengan mengambil keseluruhan populasi yang ada dengan mengacu pada pendapat arikunto sebagaimana yang dikutip (Susilowati et al., 201). Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi dan dokumentasi. adapun prosedur pengumpulan data dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Prosedur Pengumpulan Data

Tahap perencanaan dilakukan dengan Menyusun instrument berupa lembar observasi yang berkaitan dengan penelitian, selanjutnya pada tahap *pretes* dilakukan dengan melakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan berhitung anak pada kegiatan penyebutan lambang bilangan 1-20, kemampuan mengurutkan bilangan 1-20 serta penambahan dan pengurangan sederhana, sebelum diterapkannya permainan papan hitung. Pada tahap *treatment* atau perlakuan peneliti menggunakan papan hitung yang terbuat dari bahan kain *flannel* dan tripleks sebagai media permainan untuk menilai kemampuan berhitung anak. Selanjutnya tahap akhir yakni *posttest* dengan melakukan penilaian

kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya permainan papan hitung yang merupakan solusi dari permasalahan penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik non parametrik dengan mengacu pada metode analisi data sugiono yang digunakan oleh ummi untuk mendeskripsikan hasil observasi dengan menggunakan lembar ceklis kemampuan berhitung anak. Selanjutnya memberikan peringkat terhadap hasil observasi tersebut dalam skala penilaian yaitu; Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano kabupaten Luwu. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu pretes, treatment dan posttest. Data yang diperoleh selanjutnya di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik non parametrik dengan mengacu pada skala indikator penilaian perkembangan anak usia dini sebagaimana yang terlihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Indikator Penilaian Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini**

| No. | Kategori | Nilai | Skor  |
|-----|----------|-------|-------|
| 1   | BB       | 1     | 3-5,  |
| 2   | MB       | 2     | 6-8   |
| 3   | BSH      | 3     | 9-11  |
| 4   | BSB      | 4     | 12-14 |

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat diuraikan hasil penelitian tersebut pada uraian berikut.

### **Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Menggunakan Permainan Papan Hitung (*Pretes*)**

Pretest merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengukur kemampuan awal anak didik dalam kemampuan berhitung sebelum diterapkannya permainan papan hitung pada anak kelompok B di TK Pinano. Adapun hasil pretes dapat dilihat pada table 2.

**Tabel 2. Hasil pretes kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano**

| No.    | Skor  | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------|----------|-----------|------------|
| 1      | 3-5   | BB       | 2         | 12,5%      |
| 2      | 6-8   | MB       | 8         | 50%        |
| 3      | 9-11  | BSH      | 6         | 37,5%      |
| 4      | 12-14 | BSB      | -         | 0%         |
| Jumlah |       |          | 16        | 100%       |

Tabel di atas menunjukkan bahwa anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) yaitu 2 orang atau sebesar 12,50%, kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu 8 orang atau sebesar 50%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 6 orang atau sebesar 37,5% dan 0 atau belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

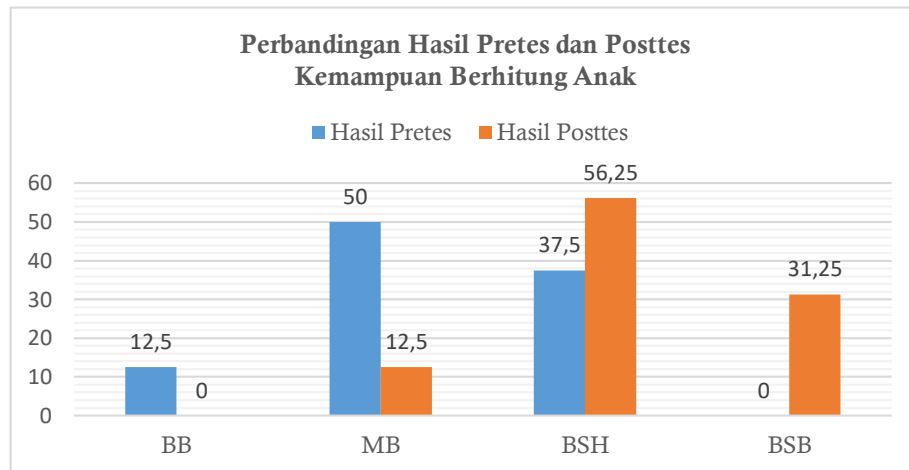
### **Kemampuan Berhitung Anak Setelah Menggunakan Papan Hitung (*posttest*)**

Setelah melakukan penilaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada tahap pretest maka dilanjutkan dengan melakukan tindakan berupa penerapan permainan papan hitung untuk mengetahui kemampuan berhitung anak. Adapun hasil treatment tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Postest Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Permainan Papan Hitung**

| No     | Skor  | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------|----------|-----------|------------|
| 1      | 3-5   | BB       | 0         | 0          |
| 2      | 6-8   | MB       | 2         | 12,5%      |
| 3      | 9-11  | BSH      | 9         | 56,25%     |
| 4      | 12-14 | BSB      | 5         | 31,25%     |
| Jumlah |       |          | 16        | 100%       |

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) selanjutnya kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu 2 orang anak atau sebesar 12,5%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang anak atau sebesar 56,25% dan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang anak atau sebesar 31,25%. Perbedaan hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Perbedaan Hasil Pretes dan Posttes Kemampuan Berhitung Anak**

Diagram di atas sangat jelas menggambarkan perbedaan hasil pretes dan posttes kemampuan berhitung anak. Data yang diperoleh yakni pada kegiatan pretes dimana pada kategori BB hasil pretes yaitu 12,5% sementara pada hasil posttes sudah tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut, selanjutnya pada kategori MB, hasil pretes yang didapatkan sebesar 50% dan pada hasil posttes sebesar 12,5 %, selanjutnya pada kategori BSH, hasil pretes menunjukkan 37,5% sedangkan pada hasil posttes menunjukkan peningkatan sebesar 56,25% dan yang terakhir adalah hasil pretes pada kategori BSB menunjukkan 0% anak yang berada pada kategori tersebut namun pada hasil posttes menunjukkan 31,25% berada pada kategori BSB, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak di TK Pinano.

Untuk lebih jelasnya maka peneliti akan paparkan hasil statistik kemampuan berhitung anak pada kegiatan pretes dan posttes pada tabel 3.

**Tabel 3. Nilai Statistik Kemampuan Berhitung Anak**

| No.             | Nama Anak | Nilai Statistik Kemampuan berhitung |                           | Selisih Nilai<br>(O <sub>2</sub> – O <sub>1</sub> ) | Rangking      | Tanda Rangking |   |
|-----------------|-----------|-------------------------------------|---------------------------|---|---------------|----------------|---|
|                 |           | Sebelum (O <sub>1</sub> )           | Sesudah (O <sub>2</sub> ) |   |               | +              | - |
|                 |           |                                     |                           |   |               |                |   |
| 1               | Alif      | 5                                   | 9                         | 4   | 11            | 11             | - |
| 2               | Aidan     | 8                                   | 12                        | 4   | 11            | 11             | - |
| 3               | Farid     | 10                                  | 12                        | 2   | 2,5           | 2,5            | - |
| 4               | Fakira    | 9                                   | 10                        | 1   | 1             | 1              | - |
| 5               | Fathan    | 4                                   | 8                         | 4   | 11            | 11             | - |
| 6               | Fatur     | 7                                   | 11                        | 4   | 11            | 11             | - |
| 7               | Hari      | 3                                   | 9                         | 6   | 15            | 15             | - |
| 8               | Hila      | 5                                   | 12                        | 7   | 16            | 16             | - |
| 9               | Iswan     | 6                                   | 9                         | 3   | 5,5           | 5,5            | - |
| 10              | Khafil    | 7                                   | 10                        | 3   | 5,5           | 5,5            | - |
| 11              | Khanza    | 8                                   | 12                        | 4   | 11            | 11             | - |
| 12              | Meisya    | 6                                   | 9                         | 3   | 5,5           | 5,5            | - |
| 13              | Nayla     | 5                                   | 9                         | 4   | 11            | 11             | - |
| 14              | Nazwa     | 7                                   | 9                         | 2   | 2,5           | 2,5            | - |
| 15              | Nur       | 3                                   | 7                         | 4   | 11            | 11             | - |
| 16              | Veli      | 6                                   | 9                         | 3   | 5,5           | 5,5            | - |
| Jumlah Nilai    |           | 99                                  | 157                       |   | Nilai T = 136 |                |   |
| Nilai rata-rata |           | 6,19                                | 9,81                      |   |               |                |   |

Berdasarkan tabel di atas terlihat perbandingan hasil pretest dan posttes kemampuan berhitung anak menggunakan permainan papan hitung dengan melihat nilai rata-rata hasil pretes yaitu 6,19 meningkat menjadi 9,81. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak di Kelompok B TK. Pinano Kabupaten Luwu. Selain itu, tabel tersebut juga menunjukkan data tentang kemampuan berhitung anak sebelum dan setelah diberikan Tindakan berupa permainan papan hitung yang ditunjukkan dengan rangking bertanda (+) = 136 dan rangking yang bertanda (-) = 0. Rangking T merupakan jumlah rangking yang lebih kecil. Dalam pengambilan keputusan jika T hitung < kurang dari T tabel = Ho diterima H1

ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pinano, sementara jika  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel} = H_0$  di tolak  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pinano. Jika  $Z \text{ hitung} < Z \text{ tabel} = H_0$  diterima  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano, sebaliknya jika  $Z \text{ hitung} > Z \text{ tabel} = H_0$  ditolak  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Pinano.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai  $T$  hitung yang diperoleh yaitu 136 dan  $T$  tabel 30, diperoleh hasil  $T \text{ hitung} (136) > T \text{ tabel} (30)$  maka  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak sedangkan nilai  $Z$  hitung diperoleh yaitu 3,52 dan  $Z$  tabel 1,645 maka diperoleh  $Z \text{ hitung} (3,52) > Z \text{ tabel} (1,645)$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media kartu angka bergambar yang ditempel pada papan yang terbuat dari kain flannel yang digunakan dengan cara bermain sehingga peneliti memberi nama permainan papan hitung. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Salah satu tugas guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yakni mengembangkan aspek kognitif yang meliputi:

- 1) Latihan membilang/menyebut urutan angka 1-10;
- 2) Latihan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda;
- 3) Latihan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10;
- 4) Latihan membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya;
- 5) Latihan menyebut hasil penambahan dan pengurangan.

Peningkatan kognitif AUD dapat dilakukan melalui desain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Salah satunya adalah melalui permainan. Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, menggembirakan dan mengasyikkan bagi anak. Dengan demikian hal ini dapat membantu anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang baik serta berefek positif pada perkembangan jiwa anak. Menurut Dr. Khadijah dalam bukunya bahwa proses bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap anak yaitu:



- 1) Meningkatkan kreativitas anak. Dengan bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk belajar mencipta berdasarkan apa yang dilihatnya dan dipikirkannya atau imajinasinya.
- 2) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Dengan bermain anak dilatih untuk menaati peraturan dalam permainan sehingga memunculkan nilai kejujuran pada anak.
- 3) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak. Melalui kegiatan bermain anak belajar tentang kerja keras untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkan serta menghargai usahanya.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- 5) Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak. Dengan bermain kemampuan anak untuk mengeluarkan ide barunya dan keluar dari permasalahan yang dihadapi.
- 6) Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika memenangkan permainan.
- 7) Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai aturan kecuali peraturan permainan sendiri untuk menghibur anak, melatih kemampuan sosial anak dengan teman sebaya, orang tua dan lingkungan sekitar serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Pupung Puspa Ardini, 2018). Salah satu media permainan yang digunakan yakni kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi angka atau lambang bilangan yang dapat digantikan dengan gambar sesuai bilangan (Nilam Sari, 2021), namun dalam penelitian ini peneliti membuat dalam bentuk permainan sehingga diberi nama permainan paspan hitung. Media kartu angka bergambar sangat tepat digunakan dalam pengenalan angka dan operasi hitung sederhana (Rokhima et al., 2019). Penggunaan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sebagaimana hasil penelitian (Setianingsih, 2021).

Adapun alasan penggunaan papan hitung tersebut karena mudah digunakan, dapat menumbuhkan minat anak sehingga menstimulasi kemampuan berhitung anak sebagaimana yang dikemukakan oleh (Helfianis & Ismet, 2020) Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian (Virida Mirantika, 2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan permainan papan pintar angka (Papinka) atau papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung dalam penelitian ini mencakup kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan bilangan, pengurangan dan penjumlahan sederhana. Kemampuan Sejalan dengan hasil

penelitian (R. Wahyuni & Sukmawati, 2020) bahwa media papan flannel angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini yakni penelitian (Febiola, 2020) yang menggunakan permainan pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Penggunaan permainan papan hitung dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kognitif pada anak berupa pengenalan dan penyebutan lambang bilangan, operasi bilangan sederhana hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurfiana et al., 2021) yang menunjukkan bahwa pengembangan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu penelitian (Meo et al., 2022) menunjukkan media kartu angka bergambar dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini yakni menyenangkan. Sehingga untuk desain pembelajaran anak yang menyenangkan dimodifikasi dalam bentuk permainan. Permainan pada anak usia dini harus dapat mengandung nilai-nilai pembelajaran di dalamnya karena masa usia dini adalah masa belajar melalui bermain. Hal inilah yang diterapkan peneliti menggunakan media papan hitung yang dibuat dalam bentuk permainan sehingga terlihat permainan papan hitung berpengaruh terhadap kemampuan berhitung berdasarkan hasil penelitian ini.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan papan hitung berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak dengan membandingkan hasil pretes dan postes yaitu sebelum perlakuan yaitu permainan papan hitung menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan data awal kemampuan berhitung anak sebelum diberikan kegiatan berupa permainan papan hitung dimana 2 anak pada kategori BB atau 12,50 %, 8 anak berada pada kategori MB atau 50%, 6 anak pada kategori BSH atau 37,50%, 0 anak berada pada kategori berkembang sangat baik, setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan papan hitung terjadi perubahan yang menunjukkan 0 anak pada kategori BB, 2 anak pada kategori MB atau 12,50%, 9 anak pada kategori BSH atau 56,25%, dan 5 anak pada kategori BSB atau 31,25%. dan sehingga menunjukkan ada pengaruh permainan papan hitung terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pinano. Dengan melihat kesimpulan hasil penelitian tersebut peneliti menyarankan kepada guru PAUD agar dapat menerapkan permainan papan hitung

tersebut agar belajar lebih menggembirakan dan menyenangkan bagi anak usia dini. Hal ini juga dapat menambah keilmuan pembelajaran dalam bidang PAUD.

## REFERENSI

- Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Perdana Publishing*. Perdana Publishing.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitria, L. M. (2020). Al Fitrah Al Fitrah. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(3), 119–131.
- Hajeni, H., Marhani, M., & Febrianti, L. (2022). Optimalisasi Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3242–3252. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2327>
- Hayati, S. N., & Khamim Zarkasih Putro. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–187.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Meo, H., Meka, M., Rosfinda, K., & Maku, M. (2022). *Jurnal Citra Pendidikan ( JCP ) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkk Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada Program Studi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti. 2.*
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>
- Nilam Sari, M. F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih. *PAUD Lecture*, 47(4), 124–134. <https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>

- Nurfiana, B. L. ;, Nurhasanah;, Rachmayani, I. ;, & Suarta, I. N. (2021). Pengembangan Kartu Angka Bergambar Untuk Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Baru Mataram. *Jurnal PAUD UNRAM*, 1(1), 1–6.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Ratnawati, S. (2021). Pengembangan Potensi Anak Usia Dini. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, XIII(1). <https://ejournal.ibntegal.ac.id/index.php/latahzan/article/view/128>
- Setianingsih, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia Dini 4-5. *Universitas Muhammadiyah Kendari*, 1(1), 12–25. <http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/index>
- Susilowati, R., Malik, H. A., & Kusuma, A. P. (2019). Pengaruh Permainan Papan Magnet terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–6. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/238>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wahyuni, R., & Sukmawati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok a Di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13205>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yuliana, S. P., & Ramli, S. A. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Kelompok B Pada Tk Pkk To ' Lemo Kabupaten Luwu. *Tematik*, 6(2), 76