

**PENGARUH PERMAINAN BINGO MODIFIKASI VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DITAMAN
KANAK-KANAK IQRA**

Laila Kusuma¹, Zulminiati², Nurhafizah³, Mutia Afnida⁴

PG-PAUD FIP UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Alamat e-mail : [1kusumalaila@gmail.com](mailto:kusumalaila@gmail.com), [2zulminiati@fip.unp.ac.id](mailto:zulminiati@fip.unp.ac.id),
[3nurhafizah@fip.unp.ac.id](mailto:nurhafizah@fip.unp.ac.id), [4mutiaafnida@fip.unp.ac.id](mailto:mutiaafnida@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This study is motivated by the problem that children's counting skills are not well developed. some children have been able to mention the numbers 1-20 but when asked to match with the number symbol the child has not been able to show correctly, besides that there is still a lack of availability of varied learning media, and a lack of teacher creativity in creating media to improve counting skills in children. Thus, bingo games are employed as a means to enhance children's counting skills, allowing them to grasp counting ideas through engaging and enjoyable activities. The purpose of this research is to find out if playing bingo games improves the counting skills of kindergarteners at Iqra. This study employed a quantitative strategy based on a quasi-experimental design. Using a purposive sampling strategy, a total of ten students from two different classes class B2 (the experimental group) and class B1 (the control group) made up the population of this study. Statement sheets were utilized as data collecting tools, and methods for data analysis included tests for normality, homogeneity, and hypothesis testing, as well as oral and action tests. After that, SPSS 30.0 was used to conduct the difference test (t-tests). After the test, the average value in the experimental group rose from 13.00 to 18.90, according to the data.

Keywords: Bingo game, Counting Skills, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik. sebagian anak sudah mampu menyebutkan angka 1-20 namun ketika diminta untuk menghubungkan dengan simbol angka anak belum mampu untuk menunjukkan dengan benar, disamping itu masih kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi, dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Dengan demikian, permainan bingo digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak-anak, yang memungkinkan mereka untuk memahami ide-ide berhitung melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain permainan bingo meningkatkan keterampilan berhitung anak-anak TK di Iqra. Penelitian ini menggunakan strategi kuantitatif berdasarkan desain kuasi-eksperimental. Dengan menggunakan strategi purposive sampling, total sepuluh siswa dari dua kelas yang berbeda kelas B2 (kelompok eksperimen) dan kelas B1 (kelompok kontrol) menjadi populasi penelitian ini. Lembar pernyataan digunakan sebagai alat pengumpulan

data, dan metode untuk analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis, serta tes lisan dan tindakan. Setelah itu, SPSS 30.0 digunakan untuk melakukan uji perbedaan (uji-t). Setelah pengujian, nilai rata-rata dalam kelompok eksperimen naik dari 13,00 menjadi 18,90, menurut data.

Kata Kunci: permainan bingo, berhitung, Anak usia dini

A. Pendahuluan

Tahun-tahun yang dihabiskan di masa kanak-kanak awal sangat penting bagi masa depan seseorang karena perubahan yang cepat dan mendasar terjadi di dalamnya. Masa bayi awal, sebagai periode tak ternilai yang membentuk lintasan perkembangan zaman-zaman berikutnya, sering disebut sebagai masa keemasan. Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh tahun-tahun awal mereka, pada masa inilah perkembangan anak perlu distimulasikan dengan maksimal agar perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) dalam (Susanto, 2017) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu kegiatan pembinaan yang diberikan kepada

anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan melalui pemberian insentif pendidikan dilaksanakan untuk memajukan pertumbuhan fisik dan perkembangan agar anak siap melanjutkan pendidikannya (Depdiknas., 2003). Pendidikan anak usia dini mencakup semua pekerjaan yang dilakukan orang tua dan guru dalam merawat, memelihara, dan mendidik anak kecil dengan memastikan mereka memiliki tempat yang aman untuk bermain dan menjelajah, yang pada gilirannya memberi mereka kesempatan untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka, dengan senantiasa melibatkan seluruh kecerdasan dan potensi mereka dalam proses mengamati, meniru, dan mengeksplorasi. Oleh karena itu, karena setiap anak adalah individu dan melalui tahap perkembangan kepribadian yang unik, penting bagi orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak menjelajahi berbagai latar dan pengalaman, sekaligus

mempertimbangkan keunikan masing-masing anak (Sujiono, 2009).

(Khadijah, 2016) Setiap anak dilahirkan dengan kemampuan membaca, menulis, dan menjumlahkan hingga sepuluh. Bakat yang bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan ini dapat diasah melalui berhitung, termasuk mengurutkan angka, menghitung, dan menghitung jumlah. sedangkan menurut (Oktariyani., 2017) berpendapat bahwa matematika merupakan hal mendasar bagi semua kegiatan manusia dan numerasi merupakan fondasi berbagai bidang yang meresap ke dalam semua aspek kehidupan manusia. (Sumekto, 2016) numerasi adalah kemampuan untuk mengolah angka dan simbol matematika, serta melakukan operasi aritmatika dasar termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Peneliti di Taman Kanak-kanak Iqra menemukan bahwa kemampuan numerasi anak-anak masih dalam tahap awal perkembangan. Beberapa anak dapat menyebutkan angka 1–20, tetapi ketika diminta untuk menunjukkan simbol angka yang benar, mereka masih kesulitan. Guru juga perlu lebih kreatif untuk

menciptakan media yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berhitung mereka, dan masih kurangnya materi pembelajaran yang beragam.

(Jalmur, 2016) Media pembelajaran mencakup semua perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari berbagai sumber kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok. Konten ini mampu melibatkan pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan permainan, terutama permainan yang baru dan menarik untuk anak usia dini, merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Para peneliti mencoba mengatasi masalah yang teridentifikasi dengan menciptakan permainan bingo. Oleh karena itu, para ilmuwan menguji permainan bingo tersebut untuk melihat apakah permainan tersebut membantu anak-anak TK dalam Iqra meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Permainan bingo instruksional, sebagaimana dijelaskan oleh

Silberman dalam (Alea, N., & Amidi, 2024), ditata seperti meja dengan ruang untuk angka atau kata yang dapat diisi sesuai dengan isi pelajaran. Ketika ruang pada meja membentuk garis, baik horizontal, diagonal, maupun vertikal, pemain menang. Teknik yang menyenangkan dan menarik untuk membuat anak-anak bersemangat belajar adalah melalui permainan bingo. Dalam permainan bingo meja angka 5x5 ini, para pemain berebut untuk menjadi yang pertama mendapatkan lima angka berturut-turut, baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal, lalu mereka dapat meneriakan "bingo" untuk menang.

Berdasarkan dari hal di atas sebagai titik awal, peneliti meneliti bagaimana bermain bingo memengaruhi kemampuan berhitung anak-anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang disebut "**Pengaruh Permainan Bingo modifikasi visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak IQRA**".

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif tepat untuk penelitian ini karena fokusnya adalah pada dampak permainan bingo

terhadap keterampilan berhitung anak prasekolah di Taman Kanak-kanak Iqra. Menurut (Sugiyono., 2018) penelitian kuantitatif didasarkan pada positivisme dan bertujuan untuk mengevaluasi hipotesis yang terbentuk sebelumnya melalui pemeriksaan populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data kuantitatif, dan identifikasi gejala dan proses kausal. Data kuantitatif dan analisis statistik merupakan tulang punggung penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental, yang berarti dirancang untuk menguji hipotesis dan menguji hipotesis tentang efek media terhadap kemampuan anak-anak untuk mengenali, menyebutkan, membedakan, menulis, dan menampilkan angka dengan benar. Penggunaan kelompok kontrol dalam penelitian kuasi-eksperimental tidak menjamin penghapusan sepenuhnya faktor-faktor pengganggu (Sugiyono., 2017).

Populasi dalam penelitian ini seluruh anak yang terdaftar di Taman Kanak-kanak Iqra, berjumlah 20 anak yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu B1 dan B2. Ketika mempelajari suatu populasi, praktik umum adalah mengambil sebagian kecil dari

populasi tersebut dan menggunakannya sebagai sampel representatif (jumlah sampel lebih rendah daripada ukuran populasi total). Seseorang dapat berargumen bahwa sampel mewakili kuantitas dan kualitas suatu populasi (Sugiyono., 2019). Pandangan yang diungkapkan di sini konsisten dengan (Arikunto, 2019) yang mendefinisikan sampel sebagai sebagian atau representasi dari keseluruhan populasi yang sedang diselidiki. Ada dua jenis sampel studi yang dibutuhkan oleh peneliti, tergantung pada masalah yang dihadapi. Dua kelas diperlukan untuk mendapatkan sampel. Peneliti menggunakan strategi pengambilan sampel yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Salah satu metode untuk menentukan ukuran sampel yang mempertimbangkan faktor-faktor tertentu adalah strategi pengambilan sampel yang bertujuan (Sugiyono, 2020). Beberapa faktor biasanya diperhitungkan ketika metode ini diterapkan, seperti ketika pengambilan sampel dilakukan berdasarkan atribut, fitur, atau kualitas tertentu. Sebagai alat pembelajaran, intervensi disajikan sebagai permainan bingo (Alea, N., & Amidi, 2024). Permainan ini terdiri dari papan

berisi beberapa kotak yang dapat diisi dengan angka atau kata-kata yang berkaitan dengan pelajaran. Keberhasilan dinyatakan ketika garis yang terbentuk di papan berupa garis vertikal, horizontal, atau diagonal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan bingo modifikasi visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun ditaman kanak-kanak Iqra. permainan bingo ini terbukti dapat menarik perhatian anak, meningkatkan semangat belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan permainan bingo modifikasi visual. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengaruh permainan Bingo ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test

anak setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan permainan bingo modifikasi visual. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengaruh permainan Bingo ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kelas eksperimen mengajarkan berhitung melalui permainan bingo yang dimodifikasi secara visual. Sementara itu, instruktur di kelompok kontrol hanya mengandalkan kartu angka. Kedua kelompok meningkatkan hasil belajar mereka, tetapi kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dengan selisih yang jauh. Berdasarkan temuan ini, tampaknya kemampuan berhitung anak-anak TK dapat ditingkatkan lebih baik dengan bermain bingo.

Tabel 1. Perbedaan Nilai Pre-test dan Post-test kelas eksperimen dan kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
ZG	16	23	7	MA	11	17	6
AK	14	20	6	RS	7	13	6
RA	14	21	7	DY	9	15	6
ZS	14	17	3	AA	11	14	3
AM	11	22	11	AM	10	17	7
MR	11	18	7	NH	9	15	6
AH	10	15	5	IM	10	9	1
AP	15	17	2	MF	8	13	5
DD	12	16	4	BD	9	11	2
BA	13	20	7	AN	11	14	3
Jumlah	130	189	59	Jumlah	95	138	43
Rata-rata	13,00	18,90	5,9	Rata-rata	9,50	13,80	4,3

Penelitian ini diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali pada masing-masing kelas. Di kelas eksperimen, hasil pre-test memiliki rata-rata skor 13,00 yang

meningkat menjadi 18,90 pada post-test. Sementara pada kelas kontrol, rata-rata skor pre-test sebesar 9,50 meningkat menjadi 13,80 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat selisih peningkatan sebesar 5,9 poin pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan 4,3 poin pada kelas kontrol. Meskipun keduanya mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih signifikan, yang disebabkan dengan menggunakan permainan bingo yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Analisis statistik berikutnya mengindikasikan bahwa data mengikuti distribusi normal menurut hasil pengujian normalitas, dengan kriteria penting untuk kelompok percobaan dan kelompok referensi semuanya $\geq 0,05$. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat uji-t. Dalam penelitian ini, data berkontribusi normal. Data tidak bisa dilanjutkan apabila data tidak berkontribusi normal. Sebuah distribusi dianggap normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05, sedangkan jika taraf signifikansinya kurang dari 0,05, distribusi tersebut dianggap tidak

normal. Untuk menguji kenormalan data dalam uji normalitas ini, digunakan uji Lilliefors, seperti yang dijelaskan dalam analisis data menggunakan SPSS 30 for Windows.

Tabel 2. Uji Normalitas Pre-test menggunakan spss 30

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kemampuan Berhitung Anak Eksperimen	.197	10	.200 [*]	.951	10	.683
Pre-test Kontrol	.166	10	.200 [*]	.909	10	.276

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditunjukkan di atas, sepuluh anak masing-masing masuk dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah uji pasca-uji, kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,718 menurut uji Shapiro-Wilk, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai 0,578. Jika nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, data dianggap normal menurut kriteria pengukuran untuk uji normalitas. Sebaliknya, data tidak dapat disimpulkan terdistribusi secara teratur jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Karena nilai sig lebih besar dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa rata-rata data mengikuti distribusi normal dari uji normalitas Shapiro-Wilk. Jadi, dapat dikatakan bahwa data pasca-uji kelompok

kontrol dan eksperimen mengikuti distribusi normal.

Untuk yang kedua, kami menggunakan ANOVA Satu Arah untuk melakukan uji homogenitas. Uji ini dirancang untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang serupa di kelompok kontrol dan eksperimen. Lihat Tabel 3 untuk temuan uji homogenitas pasca-tes untuk kedua kelompok.

Tabel 3. Uji Homogenitas Post test menggunakan spss 30

Test of Homogeneity of Variance						
Nilai Kemampuan Berhitung Anak	Based on	Levene Statistic		df1	df2	Sig.
		Statistic	df			
Nilai Kemampuan Berhitung Anak	Based on Mean	.564	1	18	.462	
	Based on Median	.630	1	18	.438	
	Based on Median and with adjusted df	.630	1	16.308	.439	
	Based on trimmed mean	.596	1	18	.450	

Berdasarkan tabel 2 pengujian menggunakan SPSS 30.0 diketahui bahwa nilai signifikannya 0,462 karena nilainya lebih dari 0,05 yakni $0,462 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.

Pengujian selanjutnya adalah uji hipotesis yang dalam penelitian ini menerapkan analisis statistik parametrik, yaitu t-test sampel independen. Uji ini dilaksanakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang berarti antara kedua kelompok.

Tabel 4. Uji Hipotesis Post test menggunakan spss 30

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kemampuan Berhitung Anak	Post-test Eksperimen	10	18,90	2,685	,849
	Post-test Kontrol	10	13,80	2,486	,786

Berdasarkan data yang didapatkan, rata-rata N-gain Pada *post-test*, kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata 18,90, sementara kelompok kontrol mencatat 13,80. Selanjutnya, dilakukan analisis untuk mengetahui apakah perbedaan antara dua kelompok ini signifikan. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel 5.

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Nilai Kemampuan Berhitung Anak	Equal variances assumed	.564	.462	4.408	18	<.001	<.001	5.100	1.157	2.669	7.531
	Equal variances not assumed			4.408	17.893	<.001	<.001	5.100	1.157	2.668	7.532

Dari hasil studi, didapatkan nilai signifikansi mencapai 0,462 yang lebih tinggi dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data memiliki sifat homogen. disisi lain, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-arah) sebesar 0,001. Untuk mengambil keputusan kriteria yang diterapkan adalah jika nilai sig. (2-arah).

Uji statistik selanjutnya mengonfirmasi kumpulan data yang terdistribusi normal; semua tingkat signifikansi pada kelompok kontrol dan eksperimen lebih tinggi dari 0,05. Lebih lanjut, uji homogenitas menunjukkan bahwa data untuk kedua kelompok berasal dari populasi yang serupa. Uji selanjutnya, yaitu uji-T sampel independen, menunjukkan tingkat signifikansi $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan penerimaan H_a dan penolakan H_o . Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang diajarkan dengan permainan bingo memiliki tingkat kemampuan berhitung yang jauh lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang diajarkan dengan pendekatan yang lebih tradisional, seperti kartu angka. Jadi hasil tersebut menunjukkan pengaruh dari permainan bingo mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak. permainan bingo ini memadukan unsur permainan dan interaktif yang menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses belajar. dimana anak-anak tampak antusias ketika melakukan kegiatan pembelajaran yaitu berupa permainan bingo dimana anak menghitung jumlah benda dengan menggunakan media buah-

buah, serta merespon dengan cepat dan benar. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol, di mana metode yang digunakan lebih pasif, sehingga anak kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan permainan bingo ini sejalan dengan teori berhitung anak dari Leonard M. Kennedy dimana yang menyatakan bahwa Penghitungan dilakukan melalui penghitungan hafalan dan penghitungan rasional, dimana Penghitungan hafalan adalah daftar kata bilangan yang dihafal. rangkaian variabel 1, 2, 3, 4 memberikan pengetahuan awal untuk konsep bilangan. Sedangkan penghitungan rasional atau penghitungan bermakna dimulai ketika anak-anak menghubungkan kata bilangan dengan objek yang membedakan antara berhitung hafalan (menghafal urutan angka) dan berhitung rasional (mencocokkan angka dengan benda nyata). permainan bingo ini mendorong anak untuk melakukan kedua proses ini secara aktif. Mereka tidak hanya menghafal angka, tetapi juga mampu mengenali lambang bilangan dan mengaitkannya dengan jumlah benda yang sesuai dalam permainan bingo.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, anak-anak dalam kegiatan permainan bingo menunjukkan kemampuan yang lebih baik pada enam indikator kemampuan berhitung, yaitu: 1) menyebutkan angka dalam urutan tertentu, 2) menyebutkan angka secara acak, 3) mengaitkan angka dengan jumlah benda, 4) mengaitkan angka dengan deret angka, 5) menyebutkan angka dalam urutan menurun, dan 6) menyebutkan angka dalam urutan menaik. Hal ini terlihat ketika siswa berpartisipasi aktif dalam permainan bingo dan menunjukkan minat yang besar terhadap penjelasan guru di kelas. Anak melempar dadu setelah dilempar anak dapat mengambil gambar buah sesuai dengan dadu yang sudah dilempar kemudian menghitung jumlah buah dan anak dapat langsung menghubungkan jumlah benda dengan angka. Kegiatan ini berlangsung secara bergiliran dan terarah, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan baru dalam pembelajaran berhitung. Permainan bingo merupakan permainan yang berisi tabel yang berisi angka/kata pada setiap kolomnya dimana akhir dari

permainannya yang dicapai pada tabel akan membentuk garis secara vertical, horizontal maupun bentuk diagonal. (Petronella, A. T., Nadiroh, & Yuliani, 2020) Dalam permainan kartu yang dikenal sebagai "bingo", angka-angka di setiap kolom dipilih secara acak. Angka-angka ini diurutkan secara acak, namun dapat digunakan sebagai cara belajar yang menyenangkan. Menemukan angka-angka acak dan menyusunnya sesuai petunjuk akan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak di sini. Bagi anak-anak kecil, ini sangat tepat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bingo adalah cara yang bagus untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berhitung mereka. Melalui metode pembelajaran yang interaktif, menghibur, dan kreatif, permainan ini tidak hanya membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika dasar, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, hasrat akan pengetahuan, dan kemampuan berpikir logis.

(Zulminiati, 2023) Kemampuan berhitung, mencocokkan, mengurutkan, membandingkan, mengenali pola dan ukuran, serta geometri dan klasifikasi merupakan

komponen penting dalam matematika anak usia dini. Sebelum hal lainnya, Anda perlu mengasah semua keterampilan penting ini. Selain itu, sebagaimana dinyatakan oleh (Zulminiati, 2013) setiap bayi dilahirkan dengan kemampuan untuk menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi, yang merupakan empat operasi matematika fundamental yang esensial dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk menjumlahkan dan mengurangi, di antara operasi aritmatika lainnya, merupakan inti dari numerasi. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian berjudul "Pengaruh Permainan Labirin Angka Edukatif terhadap Keterampilan Numerasi Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Kadung Wilut" (Agustika, 2021) Selain itu, penggunaan strategi permainan bingo oleh peneliti meningkatkan kemampuan numerik anak-anak dalam penelitian ini. Kegembiraan dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan belajar menggunakan permainan ini merupakan indikator yang jelas. Baik penelitian ini maupun penelitian (Agustika, 2021), berfokus pada kemampuan berhitung anak di usia dini, tetapi keduanya

menggunakan media yang berbeda. Permainan bingo dan labirin angka instruksional juga digunakan dalam penelitian ini. Menurut penelitian (Ramli & Zulminiati, 2021) yang berjudul "Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak di TK Pertiwi IV Talawi", penggunaan media video animasi terbukti meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan di TK tersebut. Salah satu strategi yang membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah bermain bingo, yang juga digunakan peneliti dalam penelitian mereka. Kegembiraan dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran berbasis media merupakan indikasi yang jelas akan hal ini.

E. Kesimpulan

Penelitian tentang pengaruh permainan bingo modifikasi visual terhadap peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak Iqra menemukan bahwa permainan tersebut berdampak signifikan dan positif terhadap kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah matematika. Anak-anak yang bermain bingo, alih-alih cara yang lebih tradisional, termasuk menggunakan kartu angka, memiliki kinerja yang

lebih baik daripada teman sebayanya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bentuk media ini bersifat menarik, partisipatif, dan menghibur, yang pada gilirannya meningkatkan minat, konsentrasi, dan dorongan untuk belajar.

Analisis data menunjukkan bahwa dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik dalam skor rata-rata post-tes mereka dibandingkan dengan skor pre-tes mereka. Data tersebut dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan permainan bingo dan yang tidak, sebagaimana ditunjukkan oleh uji-t dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa permainan bingo sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, terutama dalam hal menghubungkan dan mengurutkan angka, serta menyebutkannya secara acak. Artinya, media ini dapat memicu minat anak-anak untuk belajar berhitung dengan cara yang bermakna dan partisipatif. Oleh karena itu,

permainan ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif yang menarik dan bermanfaat untuk mengajarkan anak-anak prasekolah berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, K. N. (2021). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok TK B di TK Dharma Wanita Kadung Wilut (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Alea, N., & Amidi, A. (2024). *Penggunaan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Bina Ilmu.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Baratta-Lorton, M. (1976). *Mathematics their way: An activity-centered mathematics program for early childhood education*. Addison-Wesley.
- Beaty, J.J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2010). *Mathematics and Science for Young Children*. Cengage Learning.
- Copley, J. V. (2000). *The young child and mathematics*. National Association for the Education of Young Children (NAEYC).
- D'Entremont, Y. (2015). *Mathematics and the human experience: Seeing the world through mathematical eyes*. Academic Press.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Jalmur. (2016). *Penggunaan media dalam pembelajaran PAUD*. Ombak.
- Khan, A. (2016). Learning Mathematics through Play. *Internasional Journal of Early Childhood Education*, 10(2), 34-50. 90 Martiana, L.D. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui metode bermain dengan media ular tangga pada anak. *Jurnal ilmiah PG_PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2 (2), hlm. 36-47
- Kennedy, L. M., & Johnson, A. (2007). *Guiding children ' s learning of mathematics, eleventh edition*.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursamsinah, et al. (2023). *Permainan Bingo dalam Pendidikan Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Oktariyani. (2017). *Pendidikan Matematika Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Petronella, A. T., Nadiroh, & Yuliani, R. (2020). *Permainan Bingo untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 752–761. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.445>
- Piaget, J. (dalam Maerina, 2014). *Tahapan Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Pratiwi Ema. 2015. *Calistung Bagi Anak Usia Dini Antara Manfaat*

- Akademik dan Resiko Menghambat Kecerdasan Mental Anak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan” FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo. 7 november 2015
- Rakimahwati. (2012). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramli, C. P., & Zulminiati, Z. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Tk Pertiwi Iv Talawi. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 117–123. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33951>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Sumekto, D. R. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan anak usia dini Pengantar dalam berbagai aspek*. (Jakarta). Kencana.
- Zulminiati. (2013). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Zulminiati. (2023). *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. CV. Laksana Ilmu.