

PENGARUH PERMAINAN BINGO ATRAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK QATRINNADA PADANG

Reta Handayani^{1)*}

PG-PAUD, FIP, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, 25131

*retahandayani10@gmail.com

Diterima: 25 04 2024

Direvisi: 29 04 2024

Disetujui: 16 05

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa pengaruh Permainan Bingo Atraktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Sedangkan untuk analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun temuan penelitian Pre-test dan Post-test diperoleh rata-rata gain score kelas eksperimen 17,00 dan rata-rata gain score kelas kontrol 15,82. Berdasarkan rata-rata tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka kesimpulannya H_a diterima H_0 ditolak. Jadi, hasil penelitian penggunaan permainan bingo atraktif berpengaruh dalam kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Permainan Bingo Atraktif, Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Anak ialah manusia kecil yang mempunyai bakat dan kemampuan. Semua bakat maupun kemampuan anak harus dikembangkan secara maksimal agar bisa berkembang dengan seharusnya. Menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* anak usia dini ialah anak usia nol hingga delapan tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang cepat.

Usia dini dimaknai usia emas (*golden age*) bagi pertumbuhan dan perkembangan

anak agar mendapatkan pendidikan. Saat ini pendidikan sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam menjalani masa perkembangan dan pertumbuhan dengan baik (Lila, dikutip dalam Purwaningsih, Reswita, & Putri, 2018). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan bertujuan untuk membimbing anak usia dini melalui bermain sembari belajar dan mendorong aspek perkembangan anak agar anak bisa meneruskan studi ke tahap yang lebih tinggi (Kurniawan, 2023). Dalam konteks kelembagaan, pendidikan

anak usia dini dapat dipandang terfokus pada pengembangan landasan pertumbuhan dan perkembangan, seperti keterampilan motorik, interaksi social dan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif terutama kemampuan berhitung perlu dirangsang dari awal bagi anak usia dini. Kemampuan berhitung ialah bagian matematika yang bisa merangsang kemampuan kognitif anak. Salah satu kemampuan dasar genting dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya pada anak usia 5-6 tahun yang akan masuk Sekolah Dasar adalah berhitung.

Kemampuan berhitung anak usia dini yakni membandingkan atau membedakan angka, mampu memperkirakan dan anak mampu menghitung besaran yang berbeda-beda (Reid, 2016). Pada usia lima tahun ke atas anak sudah mengenal bilangan, antara lain berhitung 1 sampai 20, mengenal bentuk, barisan bilangan dan mengetahui transformasi bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan (Meggit, 2013). Anak perlu mengembangkan gagasan dasar bahwa bilangan berikutnya yang disebut ialah urutan angka. Saat anak mengurutkan angka, mereka mempunyai pengalaman mencocokkan bilangan dengan angka, dan anak mulai menentukan objek berdasarkan angka yang diinginkan.

Berhitung sangat diperlukan anak dalam mempelajari angka, bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Berhitung menjadi pangkal pengembangan matematika untuk melanjutkan studi (Suryana, 2018). Kemampuan matematika diperlukan guna memecahkan suatu masalah dalam pengetahuan, seperti mencocokkan, mengurutkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan membilang (Utoyo, 2017). Dengan demikian, Matematika merupakan ilmu yang mempelajari

bilangan-bilangan dan pengoperasiannya dari konkret ke abstrak yang dapat mengajarkan anak berpikir logis dan sistematis untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Bruner melalui teorinya menjelaskan bahwa pengetahuan dipelajari dengan tiga tahapan yakni: a) Tahap Enaktif, anak belajar konsep menggunakan benda nyata atau mengalami secara langsung kejadian disekitarnya; b) Tahap Ikonik, anak tidak dapat mengganti, menandai dan menyimpan dalam ingatannya benda atau kejadian nyata dalam bentuk gambaran mental. Anak tidak secara langsung memanipulasi objek konkrit seperti pada tahap enaktif, namun dapat memanipulasi dengan gambar objek yang dimaksud; dan c) Tahap Simbolik, anak dapat mengekspresikan gambarannya dalam bentuk simbol dan bahasa sehingga ia mengetahui simbol tersebut dan menafsirkannya dalam bahasanya sendiri (Bruner, dikutip dalam Warsita, 2016). Tahapan pembelajaran Bruner secara logis sederhana. Pengenalan pembelajaran dimulai dari hal yang paling sederhana atau konkrit kemudian berpindah ke hal yang abstrak. Konsep ini bisa diterapkan dalam pembelajaran kita sehari-hari.

Masalah yang terjadi pada saat ini masih terdapat anak usia dini yang belum pandai berhitung (Delfia & Mayar, 2020; Nasution, Yaswinda, & Maulana, 2020). Permasalahan ini dijumpai pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan pemantauan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada saat peneliti melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) ditemukan beberapa masalah yaitu masih ada anak yang kemampuan berhitung 1-20 sangat rendah. Permasalahan dalam pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak

Qatrinnada juga masih menggunakan cara-cara lama yang kurang efektif dan pemakaian media yang masih kurang variatif. Proses ini dilihat dari kemampuan berhitung yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada selama ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media yang ada di sentra persiapan, serta kurang bervariasinya metode yang dilakukan guru tentang kemampuan berhitung. Hal ini dikarena guru masih memakai metode ceramah serta permainan yang kurang bervariasi. Akibatnya, beberapa anak tampak tidak tertarik dan kurang motivasi untuk berhitung.

Salah satu penyelesaian dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran berupa permainan inovatif yang menarik bagi anak usia dini. Media pembelajaran yaitu alat belajar untuk anak yang digunakan agar memudahkan anak dalam mengerti materi pelajaran yang diberikan guru (Dewi, Asril, & Wirabrata, 2021). Dengan begitu, dalam hal ini peneliti berupaya memberikan jalan keluar dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan bingo atraktif. Maka dari itu, peneliti mengajukan sebuah permainan bingo atraktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada.

Permainan ialah kegiatan yang dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang dan kesehatan mental anak. Permainan mempunyai aturan tersendiri, dimana anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang bermakna serta dapat membangun hubungan baik dengan teman-temannya (Istikomah, 2020). Permainan yakni kegiatan yang dibuat untuk menghadirkan kepandaian mendidik atau pembelajaran untuk pemain, baik permainan tradisional

maupun modern yang mempunyai unsur pendidikan (Hasnida, dikutip dalam Istikomah, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut, maka permainan bertujuan untuk memberikan informasi atau membentuk sikap tertentu dalam kategori permainan edukatif karena permainan tersebut memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Permainan bingo atraktif adalah permainan yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi anak dalam pelajaran. Bingo adalah permainan tabel bernomor dimana anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan dalam lima baris secara horizontal, vertikal atau diagonal akan menang dan mendapat poin (Silberman, 2012). Melalui permainan bingo ini anak dapat berpartisipasi aktif dalam belajar, memperkuat pemahaman anak, mengembangkan kemampuan berpikir anak dan mengembangkan kemampuan komunikasi interaktif anak.

Permainan bingo bermanfaat untuk melatih kemampuan kognitif anak dalam bidang matematika (Novitasari, 2019). Permainan bingo dikenal sebagai permainan yang menggunakan kartu-kartu berisi angka-angka yang ditempatkan secara acak di setiap kolomnya. Angka acak memiliki nilai edukasi sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan. Di sini anak-anak bersemangat mencari angka acak dan mengumpulkannya sesuai petunjuk. Dalam permainan anak berpartisipasi aktif dan memberikan jawaban dalam memainkan permainan tersebut. Pasalnya, permainan bingo menawarkan situasi belajar santai yang bebas dari ketegangan dan kecemasan

METODE PENELITIAN

Dari penelitian yang dilakukan yaitu Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif melibatkan penggunaan angka atau pernyataan untuk mengevaluasi dan menganalisis informasi dengan tetap mempertahankan pendekatan objektif, ilmiah dan induktif menggunakan metode statistik (Hermawan, 2019). Tujuan penelitian kuantitatif untuk mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena.

Metode yang dipakai pada penelitian kuantitatif ini ialah *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental Design* ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat seluruhnya mampu mengendalikan variabel asing yang memengaruhi cara eksperimen dilakukan (Sugiyono, 2010). Tujuan penggunaan metode eksperimen semu ialah untuk memperoleh informasi tentang melakukan eksperimen nyata dalam kondisi dimana variabel tidak dapat dimanipulasi.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sumber Sugiyono 2018)

Keterangan:

- O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen
- O₃ : *Pre-test* kelas kontrol
- X : Pembelajaran dengan permainan bingo atraktif
- O₂ : *Post-test* kelas eksperimen
- O₄ : *Post-test* kelas kontrol

- : Tidak ada perlakuan

Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat dan mengungkap Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melihat hasil belajar. Desain penelitian yakni, kelas eksperimen menerima perlakuan (X) dan kelas kontrol tidak menerima perlakuan apa pun. Adapun kisi-kisi instrumen kemampuan berhitung anak disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Anak

Variabel	Aspek	Indikator	Butiran Item
Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun	Enactive	Menyebutkan bilangan 1 hingga 10 sesuai dengan jumlah benda pada gambar	1
		Menyebutkan bilangan 11 hingga 20 sesuai dengan jumlah benda pada gambar	2
		Menghubungkan jumlah benda pada gambar sesuai dengan angka 1 hingga 10	3

Reta Handayani

Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang

	Menghubun gkan jumlah benda pada gambar sesuai dengan angka 11 hingga 20	4
Symbo lic	Mengambil jumlah benda sesuai dengan angka 1 hingga 10	5
	Mengambil jumlah benda sesuai dengan angka 11 hingga 20	6

Adapun penelitian ini melibatkan populasi murid di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang dan sampel yang digunakan anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan bingo yang menarik. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak. Sumber data penelitian ini yaitu kelompok anak kelas B1 dan B2. Kelas B1 untuk kelas eksperimen dengan sampel 11 anak dan kelas B2 untuk kelas kontrol dengan sampel 11 anak yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian sebelum dan sesudah pelaksanaan. Instrumen pengumpulan data penelitian adalah tes. Sebelum memulai pembelajaran mengikuti tes dengan perangkat tes yaitu validasi tes dan rubrik tes. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes verbal dan

fungsional. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian yakni mengetahui seberapa Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang. Subjeknya yaitu Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Qatrinnada, kelas B1 sebanyak 11 anak dan kelas B2 sebanyak 11 anak.

Penelitian dilakukan menggunakan desain quasi eksperimen dengan menggunakan dua kelas yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan perlakuan atau pembelajaran berbeda. Perlakuan pada kelas eksperimen ialah pembelajaran dengan permainan bingo atraktif terhadap kemampuan berhitung anak. Sementara itu, peneliti tidak memperlakukan kelas kontrol secara khusus.

Penelitian ini mempunyai prosedur dalam pelaksanaannya, pertama yaitu meminta izin penelitian kepada pihak sekolah Taman Kanak-kanak Qatrinnada dengan menyematkan berkas izin untuk penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang dan berkas izin penelitian dari Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang. Setelah bertemu dengan pihak sekolah, lalu kepala sekolah memberikan izin kepada peneliti. Setelah mendapat izin, peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah guna menetapkan sampel penelitian sesuai persetujuan bersama pihak sekolah dan observasi yang dilakukan peneliti sewaktu melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK). Pemilihan didasarkan pada kesamaan karakteristik anak di setiap kelas yaitu, perkembangan anak, usia, banyak

anak serta pengetahuan guru dalam mengajar di kelas.

Penelitian ini dilangsungkan pada tanggal 26 Februari s/d 8 Maret 2024. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Qatrinnada. Sampel penelitian ini memakai dua kelas yaitu, kelas B1 untuk kelas eksperimen dan kelas B2 untuk kelas kontrol. Penelitian dibuat dengan memberi perlakuan melalui metode pembelajaran menggunakan permainan bingo atraktif pada kelas eksperimen (B1). Dalam menggunakan media yang digunakan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan layar infokus dan laptop untuk menampilkan permainan bingo atraktif yang akan dilakukan treatment dikelas eksperimen (B1). Peneliti juga menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada kelas kontrol dilakukan guru kelas yakni pembelajaran biasa dengan kartu angka dan media di sentra persiapan berpaku pada RPPH yang disiapkan.

Melalui uji normalitas dan homogenitas ditemukan sampel berdistribusi normal dan memiliki varian yang seragam pada kedua kelas. Selain itu, dilakukan uji statistik parametrik yakni, Uji *Independent Sample T-test* digunakan menguji hipotesis. Agar memastikan apakah terjadi kesenjangan yang mencolok antara kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Post-test Kelas Eksperimen	11	17.00	.894	.270
	Post-test Kelas Kontrol	11	15.82	1.537	.464

Berdasarkan hasil tabel di atas, didapatkan rata-rata (mean) N-gain kelas eksperimen 17,00 dan kelas kontrol 15,82. Selanjutnya untuk melihat perbedaan kelas eksperimen dan kontrol dapat diartikan (signifikan atau tidak) dilakukan pemahaman pada tabel berikut:

Tabel 4. *Independent Sample Test*

		Hasil Belajar Anak	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.632	
	Sig.	.216	
t-test for Equality of Means	t	2.204	2.204
	df	20	16.07
	Sig. (2-tailed)	.039	.042
	Mean Difference	1.182	1.182
	Std/Error Difference	.536	.536
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	.063
	Upper	2.300	2.318

Dari tabel di atas terlihat nilai signifikansi (sig) uji varians Levene sejumlah $0,216 > 0,05$. Berdasarkan hasil yang didapatkan disimpulkan nilai signifikan berjumlah $0,216 > 0,05$ dan homogen. Hal ini dapat diartikan varians data N penguatan kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah homogen. Selain itu pada tabel di atas terlihat nilai sig (2-tailed) sejumlah $0,039 < 0,05$ sehingga terdapat kesenjangan signifikan antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak.

Selain itu, standar penentuan hasil dilihat dengan mengukur apakah $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ dianggap berpengaruh signifikan, sebaliknya $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$ dianggap tidak mempunyai nilai signifikan. Hasil ini memperlihatkan bahwa $\text{Sig. (2-tailed)} 0,039 < 0,05$ dan dianggap signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bingo atraktif mempengaruhi kemampuan berhitung anak usia dini

SIMPULAN DAN SARAN

Dilihat dari *Pre-test* dan *Post-test* diperoleh rata-rata *gain score* kelas eksperimen 17,00 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol 15,82. Dapat diartikan bahwa ditemukan kesenjangan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Jadi dapat disimpulkan H_a diterima, H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan permainan bingo atraktif berpengaruh terhadap keterampilan berhitung anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang.

Saran dari penelitian ini untuk anak-anak adalah dengan melakukan permainan bingo atraktif diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan baik. Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan kreasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak serta memotivasi guru dalam belajar. Diharapkan bagi para peneliti selanjutnya dapat menggali dan mengkomunikasikan ide-ide tentang pembelajaran berhitung anak dan menginspirasi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Istikomah, T. (2020). Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 133-137. <https://doi.org/10.24853/yby.4.2.133-137>.
- Kurniawan, A. (2023). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Wafi N.R. & Salsabila S.A. (Eds). *Pendidikan Anak Usia Dini* (hal,1-11).Meggit, Carolyn. (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks hal 69
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>.

- Novitasari, D.N. (2019). Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak usia 5-6 tahun Kelompok B RA Alqur'an Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Usia Dini*, 5 (1)
- Purwaningsih, S. J., Reswita, & Putri, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Jarimatika pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekan Baru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 49–60. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.1991>
- Reid, K. (2016). Counting on it: early numeracy development and the preschool child. *Changing minds: Discussion in Neuroscience, Psychology and Education*, - ,hlm1-10.
- Silberman, Melvin L. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia & Nuansa.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: ALFABETA, CV.Suryana, D., (2018). *Pendidikan anak usia dini stimulasi & aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.
- Utoyo, Setiyo. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing
- Warsita, Bambang. (2016). *Teknologi Pembelajaran ; Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.