

Pengaruh Permainan *Bowling* Buah Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang

Helen Sabrina Aisyah¹, Dadan Suryana²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: helensabrinaaisyah@gmail.com¹, dadan.suryana@yahoo.com²

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh Permainan *Bowling* Buah terhadap kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian seluruh murid Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling* yaitu pemilihan atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang digunakan untuk penelitian yaitu kelas B1 dan B3 masing- masing anak berjumlah 11 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan *bowling* buah dikelas eksperimen terlihat varinas data N-gain untuk kelas eksperimen dalam penggunaan permainan *bowling* buah dan kelas kontrol menggunakan permainan dadu adalah sama atau homogeny. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-trailed) $0,01 < 0,05$ dan dapat disimpulkan homogeny dan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* buah sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata kunci: *Pengaruh, Permainan Bowling Buah, Kemampuan Berhitung*

Abstract

The aim of this study was to find out how much influence Fruit Bowling Games had on children's numeracy skills at Aisyiyah 14 Kindergarten Padang. This study uses a quantitative approach in the form of Quasi Experiments. The research population was all students of Aisyiyah Kindergarten 14 Padang, and the sampling technique was Cluster Sampling, namely selecting or taking samples based on certain characteristics used for research, namely grades B1 and B3, each of which had 11 children. The results of this study indicate that the ability to count using the fruit bowling game in the experimental class can be seen that the variance of the N-gain data for the experimental class in the use of the fruit bowling game and the control class using the dice game are the same or homogeneous. The results above show that the value of Sig. (2-trailed) $0.01 < 0.05$ and it can be concluded that it is homogeneous and

significant. Thus it can be concluded that the fruit bowling game is very influential in improving children's numeracy skills.

Keywords : *Influence, Fruit Bowling Game, Numeracy*

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Menurut Hartati (2019) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dalam usia tersebut anak tumbuh dan berkembang secara pesat dalam berbagai aspek perkembangan seperti moral, kognitif, fisik motorik, sosial, emosional, dan bahasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik aspek jasmani maupun rohaninya.

Perkembangan anak perlu distimulasi dengan baik melalui lembaga PAUD. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan dengan baik sebagai manusia yang cerdas dan bermanfaat bagi Bangsa dan Negara. Pendidikan anak usia dini (PAUD) menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motoric kasar dan halus), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak didik. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal. Berkaitan dengan hal ini Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang meliputi "Pendidikan Anak Usia Dini" bertujuan untuk mempersiapkan kejenjang pendidikan lebih lanjut. Oleh sebab itu kita perlu memahami betapa penting pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik aspek 1) moral agama, 2) fisik motorik, 3) kognitif, 4) sosial, 5) emosional dan 6) bahasa dan seni.

Dalam pembelajaran anak usia dini mengenal aspek perkembangan. Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada salah satu aspek perkembangan saja. Tetapi dalam penelitian ini penulis ingin memfokuskan pada aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak. Kognitif merupakan proses yang terjadi pada pusat susunan syaraf pada waktu manusia berfikir, yang berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik manusia tersebut (Surdana, 2014).

Menurut Anik (2017) menerangkan bahwasanya sebagian tata cara yang bisa meningkatkan kognitif anak salah satunya ialah tata cara berhitung dapat tingkatkan kognitif anak sebab anak dapat memahami bentuk-bentuk ekspresi, menstimulasi energi imajinasi, menetapkan energi ingat, cakrawala berpikir anak jadi terbuka buat lebih pintar serta kritis dan melatih serta meningkatkan kecerdasan anak.

Berdasarkan observasi pengamatan awal yang peneliti lihat di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Padang anak belum bisa menghitung benda yang ada di sekitarnya, anak belum mampu membedakan besar kecilnya nilai angka, dan Ketika anak diberikan tugas berhitung anak kesulitan dalam mengerjakan sehingga anak masih menggunakan bantuan dari guru. Oleh karena itu Belajar berhitung harus diajarkan terutama untuk dikembangkan dalam lingkungan kehidupan sehari-hari anak dan dapat distimulasi sesuai dengan tahap kemampuan yang dimiliki anak dalam berhitung. Kemampuan berhitung anak perlu diajarkan kepada anak sejak dini, karena kemampuan berhitung merupakan landasan bagi banyak kehidupan ketrampilan anak nantinya dan berhitung pada anak usia dini bisa dimulai dengan menghitung urutan angka dari mulai satu, menghitung berapa jumlah benda yang ada disekitar anak, dan anak dapat menjumlahkan benda (Klinken & Juleff, 2015:9). Menurut Suryana (2017 : 107) Lingkungan terdekat mampu mengembangkan kemampuan berhitung dengan cara memberikan stimulasi yang tepat yang dapat menarik perhatian anak seperti dengan media yang menarik, bernyanyi, dan lain-lain. Banyak hal yang harus dilakukan oleh guru TK dalam mengoptimalkan kemampuan berhitung anak diantaranya adalah menyajikan permainan yang menyenangkan bagi anak dengan memberikan warna yang mencolok agar perhatian anak tertarik terhadap permainan tersebut, bervariasi permainan dan membuat atau memakai alat peraga yang menarik agar anak tidak jenuh dengan media yang sama setiap harinya. Selain itu permainan yang menarik bagi anak usia dini haruslah permainan yang nyaman digunakan oleh anak atau tidak membahayakan serta cara memainkannya permainan tersebut juga sederhana dan penyajiannya tidak lama sehingga membuat anak merasa jenuh dan bosan.

Salah satu permainan yang bisa digunakan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini yaitu permainan *bowling*. Permainan *bowling* yang digunakan bukan lagi terbuat dari botol bekas yang biasa di gunakan oleh peneliti terdahulu, tetapi sekarang peneliti menggunakan kumpalan gulung benang bekas. Yang mana kumpalan gulung benang bekas tersebut di tempel gambar buah jeruk dan buah apel. Dan begitu juga dengan bola *bowling* nya terbuat dari kain perca bekas. Sehingga pembaharuan *bowling* yang akan peneliti gunakan dengan peneliti sebelumnya adalah pin *bowling* dan bola *bowling* nya terbuat dari bahan daur ulang. Permainan *bowling* buah merupakan cabang olahraga yang berupa permainan dengan melindungi bola yang mana pin bowling terdapat gambar buah jeruk dan buah apel. Dalam permainan *bowling* buah anak menyusun pin-pin *bowling* bergambar buah kemudian guru meminta anak-anak menggelindingkan bola dengan benar kearah pin *bowling* buah yang sudah tersusun sebanyak 10 pin. Dan kemudian anak menghitung jumlah pin *bowling* buah yang jatuh. Dengan begitu melalui permainan *bowling* buah maka anak dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya. Kemampuan berhitung menggunakan permainan *bowling* buah dapat mengembangkan kemampuan lainnya seperti mengenal warna, tetapi peneliti hanya fokus untuk berhitung. Menggunakan permainan *bowling* buah anak akan belajar berhitung dan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti, secara tidak langsung anak akan belajar berhitung yang dijawab

dengan menggunakan pin *bowling* buah yang jatuh dengan bola yang telah di gelindingkan oleh anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh permainan *bowling* buah terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Padang”. Alasan peneliti menggunakan permainan *bowling* buah ini, karna ini akan membuat anak-anak tertarik dengan bentuk pin-pin yang di beri gambar buah dengan warna yang mencolok, bermain menjatuhkan pin *bowling* buah sambil anak belajar menghitungnya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang dipakai menggunakan rancangan *pre-test post-test control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Padang, kelompok yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B3 dan B4. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu variable terikat. Dimana variable bebasnya (x) yaitu pengaruh permainan *Bowling* Buah terhadap kemampuan berhitung anak dan variable (y) perkembangan kemampuan berhitung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes-tes perbuatan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah bentuk tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-test). Namun sebelum itu, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Persyarat

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Uji normalitas Pre-test

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya. $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansi $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Pre-Test

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pre test kontrol	.266	11	.029	.877	11	.095

Pre test eksperimen	.231	11	.104	.876	11	.093
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diperoleh hasil pre-test pada kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 11 Anak. Nilai sig kolmogorov-smirnov untuk kelas eksperimen 0,104 dan untuk kelas kontrol adalah 0,029 kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan Kolmogorov--smirnov dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas Pre-test

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **One way Anova**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan *Gain score* pada keterampilan literasi membaca anak selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas *pre-test* kedua kelas dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 2. Uji Homogenitas Pre-test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	1.341	1	20	.260

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 29.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,260 karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni 0,260 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Analisis Data Post-test

Uji normalitas Post test

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya > 0,05, sedangkan jika taraf signifikansinya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan **Lilliefors** Seperti yang dikemukakan pada teknis analisis data menggunakan SPSS 29.0. Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa *gain score* atau perbandingan dari *Post-test* anak yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Uji normalitas Post-Test

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil eksperimen	Post test kontrol	.205	11	.200	.851	11	.044
	Post test eksperimen	.204	11	.200	.929	11	.404
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *Post-test* pada kelas eksperimen adalah 11 anak dan kelas kontrol 11 anak. *Nilai sig Kolmograf-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,200 dan untuk kelas kontrol adalah 0,200 Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Kolmograf-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata – rata berdistribusi normal karena memiliki nilai > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas Post-test

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **One Way Anova**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan *Gain Score* Pada keterampilan literasi membaca anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas *Post-test* kedua kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Uji Homogenitas Post-test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil post-test	Based on Mean	.096	1	20	.758

Berdasarkan tabel pengujian SPSS 29.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,758, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni 0,758 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	Post-test Control	11	3.27	2.370	.715
	Post-test eksperimen	11	3.91	2.844	.858

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 3,91 dan kelas kontrol 3,27. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak) dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya:

Tabel 6. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.026	.874	-507	20	.001	-.636	1.116	-2.965	-1.692
	Equal variances not assumed			-507	19.370	.001	-.636	1.116	-2.970	-1.697

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar 0,874 > 0,05. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar 0,874 > 0,05 dan dikatakan homogen. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,01 < 0,05 dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat di disimpulan H_a diterima dan H_o ditolak.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05 maka dikatakan terdapat pengaruh yang bernilai signifikan, sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) > dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,01 < 0,05 dan dapat disimpulkan bernilai signifikan. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan metode eksperimen permainan *bowling* buah berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh permainan bowling buah terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Aisyiyah 14 Padang. Diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Aspek perkembangan anak usia dini diantaranya yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu kognitif. Susanto (2012) menjelaskan bahwa

kemampuan kognitif pada anak usia dini berada pada masa praoperasional, artinya anak belum mampu menguasai aktivitas yang dilakukan dengan operasi mental secara logis. Pada periode ini, anak berada pada masa perkembangan "symbolic function", artinya anak mempresentasikan sesuatu dengan menggunakan kata-kata, bahasa gerak dan benda.

Dalam kemampuan kognitif terdapat berbagai macam pengembangan salah satunya adalah pengembangan kemampuan berhitung. Menurut Seefeldt & Barbour (1986 :352) Anak tidak akan mencapai kemampuan berhitung secara rasional sampai mereka berusia 7- 8 tahun. Tapi bukan berarti menunda pengenalan berhitung angka, atau pemahaman tentang angka sampai anak berusia 8 tahun. Berhitung adalah proses simbolik yang digunakan hanya oleh manusia, satu-satunya makhluk pencipta simbol (Wilder,1968:34)

Menurut Hollis 1984 dalam buku Seefeldt & Barbour (1986 :354) di taman kanak kanak kegiatan berhitung informal terus berlanjut, sedangkan yang lainnya direncanakan untuk anak-anak sebagai berikut :

1. Menyebutkan jumlah objek yang telah mereka hitung
2. Mencocokkan angka dengan objek serta mencocokkan dengan angka
3. Mencatat jumlah yang dihitung, yang mewakili jumlah benda secara tertulis
4. Menunjukkan gambar angka yang tepat ketika diberi angka

Kemampuan berhitung merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Berikut ini yang dapat dikembangkan dalam kemampuan berhitung yaitu : (1) mengenali atau membilang angka (2) menyebutkan urutan bilangan, (3) menghitung benda, (4) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (5) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (6) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkrit abstrak, (7) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (8) menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yaitu dengan menggunakan permainan *bowling* buah, Purnomo (2013: 96-97) dengan melakukan permainan bowling ini, ada kecerdasan yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu Kecerdasan logis-matematis, anak dapat menghitung pin yang telah terjatuh. Menggunakan permainan *bowling* buah akan memperoleh banyak manfaat bagi anak, selain untuk mengembangkan motorik kasar, bahasa dan kognitifnya anak juga akan dapat berhitung.

Metode bermain *bowling* buah bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan berhitung. Ketika pelaksanaan kegiatan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Kemudian anak dapat membayangkan berapa pin buah yang jatuh terkena gelindingan bola. Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai berapa jumlah pin buah yang jatuh anak dapat menjawab dengan menyebutkan sesuai dengan jumlah yang terjatuh dalam permainan. Anak-anak juga mampu mencocokkan angka melalui jumlah pin buah yang jatuh hal tersebut membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logika pada anak. Hal

ini sejalan dengan pendapat Fadillah (2014:169) bahwa manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika maupun pengetahuan-pengetahuan yang bersifat sistematis.

Setelah instrumen tersebut dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada saat penelitian perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam kemampuan berhitung pada anak adalah pada kelas eksperimen menggunakan permainan *bowling* buah. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu menggunakan permainan dadu yang sudah biasa dilakukan dalam melaksanakan pembelajarannya.

Hasil kemampuan berhitung pada anak di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil kemampuan berhitung pada anak di kelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 56 dan *post-test* 85. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 5,09 dan *post-test* 7,27. Selain itu terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada anak menggunakan permainan *bowling* buah di kelompok eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor anak *pre-test* 93 dan *post-test* 127. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 8,45 dan *post-test* 11,54.

Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung pada anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan penggunaan permainan *bowling* buah berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Aisyiyah 14 Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan *Pre-test* dan *Post-test* didapatkan rata-rata *gain score* kelas eksperimen 3,91 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol 3,27. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima H_0 ditolak. Dengan hasil penelitian penggunaan permainan *bowling* buah berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P .A., & Lestaringrum, A.(2018).Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (sebuah Teori Kajian Dan Praktik). Nganjuk:Penerbit Adjie Media Nusantara.
- Anik Lestaringrum, Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Kediri : CV. Adjie Media Nusantara,2017)
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi , Chairumil Ulya, Anisa & Zulminiati. 2022. *Evektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Anak Di Taman Kanak-kanak*. Early Childhood : Jurnal pendidikan. Vol 6. No 1.
- Fadlillah, M., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2017.

- Khairi, Husnuziadatul. 2018. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. Jurnal Warna.2(2) : 22.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI
- Malapata Elisa & Wijayaningsih Lanny. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 3 Issue 1 (2019)
- Oktariyani Nova. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak- Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang*. Jurnal pendidikan anak usia dini. Universitas Negeri Padang. Vol 1, No 1 2017.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian:Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*.Yogyakarta: Pustaka Bary Press.
- Suryana,D. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*.(Jakarta : Prenadamedia Group, 2018.
- Suryana , D. (2013). *Hakikat Anak Usia Dini* . Padang: UNP Press.
- Suryana , D (2013) *Pendidikan Anak Usia Dini . (Teori dan Praktik Pembelajaran)* Padang:UNP Press
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini
- Widiyanto , Joko. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian* Sukarta: BP-FKIP UMS.
- Yuliani , Tatik. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Jurnal Dinamika Dasar. <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id>
- Yusuf, Murni. (2017). *Metode penelitin: Kuantitatif , Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.