Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Lailatul Hanifiyah¹, Naili Sa'ida², Ratno Abidin³, Tri Kurniawati⁴

Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3,4}

nikmat4327@gmail.com¹, nailisa'ida@um-surabaya.ac.id², ratnoabidin@um-surabaya.ac.id³,
kurniawati.kecil@gmail.com⁴

Abstract

Numeracy is a fundamental component of cognitive development in early childhood and serves as a foundation for academic preparedness in later education. Despite its importance, many children aged 4–5 years encounter challenges in grasping counting concepts when learning is delivered in a monotonous manner. This research aims to examine the influence of the guess the picture game on the improvement of counting abilities in children aged 4–5 years at PPT Sanggar Melati Surabaya. Employing a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, this study involved 15 participants selected through purposive sampling. Data were gathered through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. Findings revealed a statistically significant improvement in counting skills following the implementation of the guess the picture game, with $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (25)$ at a 5% significance level. This educational game facilitated children's ability to recognize numbers, count tangible objects, and associate numbers with corresponding quantities in a visual and enjoyable context. Moreover, it contributed to the development of logical reasoning and social interaction skills during learning activities. Therefore, the guess the picture game can be considered an effective instructional strategy that aligns with the developmental characteristics of early childhood and serves as an alternative educational medium for early learning environments.

Keywords: Early Childhood, Counting Ability, Guess The Picture Game.

Abstrak

Kemampuan berhitung aspek yang penting pada masa perkembangan kognitif anak pada usia dini yang berperan dalam kesiapan akademik di selanjutnya. Namun, banyak anak usia dini terutama usia 4-5 tahun mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung jika pembelajaran disampaikan secara monoton. Tujuan penelitian yakni untuk mengidentifikasi dampak dari permainan tebak gambar mengenai perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini 4–5 tahun di PPT Sanggar Melati Surabaya. Desain *one group (pretest-posttest)* serta pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk desain penelitian ini. Sampel berjumlah 15 anak yang dipilih melalui purposive. Proses pengumpulan data itu sendiri melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berhitung anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tebak gambar, dengan nilai $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (25)$ pada taraf signifikansi 5%. Permainan ini membantu anak mengenal angka, menghitung benda konkret, dan mencocokkan angka dengan jumlah secara visual dan menyenangkan. Selain itu, permainan juga mendorong perkembangan logika dan keterampilan sosial anak melalui interaksi selama aktivitas berlangsung. Dengan demikian, permainan tebak gambar efektif digunakan sebagai tahapan belajar anak yg sesuai dengan karakteristik perkembangan

anak usia dini dan dapat dijadikan alternatif media edukatif pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Berhitung, Permainan Tebak Gambar.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini khususnya 4-5 tahun merupakan pondasi penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, motorik anak di masa depan. Pada rentang usia 4–5 tahun, anak mulai menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap aktivitas yang menstimulasi daya pikir, salah satunya dalam hal berhitung. Kemampuan berhitung adalah bagian dari perkembangan kognitif yang memiliki peran krusial dalam menunjang kesiapan belajar di tahap pendidikan selanjutnya (Sujiono, 2013). Namun, dalam praktiknya, tidak semua anak usia dini menunjukkan ketertarikan atau pemahaman yang baik terhadap konsep berhitung apabila pembelajaran disampaikan secara monoton atau kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan.

Kemampuan anak usia dini dalam perkembangan berhitung termasuk dalam aspek penting perkembangan kognitif, khususnya dalam ranah logika matematika. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengenali angka-angka dasar, menyebutkan urutan angka, serta mulai menghitung objek dalam jumlah kecil (biasanya sampai lima). Menurut Jean Piaget anak berusia 3 hingga 4 tahun berada dalam fase praoperasional, yaitu fase perkembangan kognitif di mana anak mulai memanfaatkan simbol-simbol seperti angka dan huruf untuk merepresentasikan objek maupun peristiwa dalam lingkungannya. Pada tahap ini, pola pikir anak masih didominasi oleh egosentrisme dan intuisi, namun mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami konsep dasar seperti jumlah, perbandingan sederhana, serta pengelompokan objek berdasarkan bentuk atau jumlah. Sejalan dengan pandangan tersebut, Berk (2013) menegaskan bahwa metode belajar dengan pendekatan objek konkret dapat memudahkan mereka belajar, mengingat pola pikir mereka masih terikat pada hal-hal yang bersifat nyata dan terlihat secara langsung. Dengan demikian, pemberian pengalaman belajar berhitung yang konkret dan menyenangkan menjadi esensial. Hal ini tidak hanya dapat menumbuhkan minat anak terhadap aktivitas berhitung, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar dalam matematika secara lebih efektif.

Kemampuan berhitung bagian penting dari perkembangan kognitif anak yang mencakup keterampilan didalam mengenali angka, menghitung objek, memahami urutan, membandingkan jumlah, serta memahami konsep operasi dasar seperti penjumlahan dan

pengurangan. Keterampilan ini sangat penting sebagai fondasi untuk penguasaan matematika di masa sekolah dasar. Menurut Charlesworth (2012), kemampuan berhitung tidak hanya mencakup aspek mekanis dalam menyebutkan angka, tetapi juga pemahaman anak terhadap makna di balik angka-angka tersebut. Kemampuan berhitung yang baik akan menunjang perkembangan logika, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis anak. Oleh karenanya, stimulasi yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berhitung sejak dini sangat diperlukan agar anak memiliki kesiapan akademik yang optimal saat memasuki jenjang pendidikan formal. Pembelajaran berhitung bagi anak usia dini sebaiknya diberikan lewat pendekatan yang menyenangkan dan cocok dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar berlangsung secara alami dan efektif.

Banyak faktor yang memengaruhi kemampuan berhitung anak, baik dari potensi anak secara internal maupun eksternal. Faktor dari dalam meliputi aspek perkembangan kognitif, kemampuan motorik halus, minat dan motivasi anak dalam belajar, serta kesiapan mental anak untuk menerima pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, pendidikan orang tua, metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, ketersediaan media pembelajaran yang sesuai, serta kualitas interaksi antara anak dan guru. Menurut NAEYC (2009), interaksi yang berkualitas antara anak dan pendidik sangat menentukan keberhasilan anak dalam memahami konsep-konsep matematika. Selain itu, dukungan dari lingkungan rumah yang memberikan pengalaman berhitung secara natural (misalnya melalui bermain, memasak, atau berbelanja) juga sangat penting dalam membantu anak membangun pemahaman matematika dasar. Lingkungan belajar yang kaya dan variatif, serta responsif terhadap kebutuhan anak akan memberikan stimulus yang maksimal dalam perkembangan numerasi anak usia dini.

Kemampuan berhitung memiliki fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari anak serta dalam pendidikan formal. Anak memiliki kemampuan berhitung yang baik akan lebih siap menghadapi berbagai tantangan akademik, khususnya dalam bidang matematika. Kemampuan berhitung juga berkaitan erat dengan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang rasional. Menurut Clements dan Sarama (2009), keterampilan matematika awal memiliki korelasi yang kuat dengan keberhasilan akademik anak di masa depan, bahkan lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan literasi awal. Anak-anak yang terbiasa menggunakan konsep matematika dalam aktivitas sehari-hari menunjukkan kemampuan adaptasi yang lebih baik dalam menyelesaikan persoalan, baik yang bersifat

akademik maupun praktis. Oleh karena itu, menanamkan kemampuan berhitung sejak dini merupakan investasi penting bagi perkembangan intelektual anak.

Hasil observasi awal yang dilakukan di PPT Sanggar Melati menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih berada pada tingkat yang rendah. Indikasi ini terlihat dari masih adanya kesulitan yang dialami anak dalam menyebutkan angka secara benar. Berdasarkan wawancara dengan guru serta data hasil observasi, rendahnya kemampuan berhitung tersebut disebabkan oleh kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran serta minimnya variasi aktivitas yang dirancang untuk secara efektif melatih kemampuan berhitung anak selama kegiatan di kelas.

Dengan demikian diperlukan strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya dengan permainan tebak gambar. Permainan merupakan sebagian kegiatan utama didalam kehidupan anak usia dini 3 – 4 tahun yang tidak hanya berperan sebagai wadah rekreasi, namun juga sebagai media pembelajaran efektif. Menurut Suyadi (2021), bermain adalah bagian dari dunia anak yang digunakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk aspek kognitif seperti kemampuan berhitung. Bentuk permainan edukatif salah satu bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berhitung adalah permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan aktivitas menebak objek, angka, atau konsep tertentu berdasarkan gambar yang disajikan. Gambar yang digunakan biasanya menarik, penuh warna, dan sesuai dengan usia anak, sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta konsentrasi anak dalam belajar (Budianti et al., 2020). Dalam permainan ini, anak dapat diminta untuk menebak jumlah benda dalam gambar, mencocokkan gambar dengan angka, atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi gambar. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih kemampuan berhitung anak melalui pengenalan konsep angka, kuantitas, serta penjumlahan atau pengurangan sederhana.

Permainan tebak gambar berbasis kartu bergambar mengintegrasikan objek visual dan simbol lambang angka, sehingga mendorong anak usia dini (4–6 tahun) untuk memahami keterkaitan antara kuantitas konkret dan representasi numerik. Aktivitas menebak jumlah objek dalam gambar (misalnya apel, jari, atau mainan) lalu mencocokkan dengan angka, meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan secara signifikan. Temuan ini memperkuat hasil studi Fitriastutik (2010), yang menjelaskan bahwa penggunaan media booklet dan permainan tebak gambar terbukti efektif dalam membantu anak usia dini mengenal lambang serta simbol bilangan.

Permainan tebak gambar menyediakan urutan belajar yang progresif dari konkret ke simbolik: anak mulai menghitung benda dalam ilustrasi, kemudian menghafal urutan angka, serta melakukan perbandingan jumlah. Proses pengulangan yang terpola dalam aktivitas ini memperkuat pemahaman konsep bilangan, serta meningkatkan kemampuan klasifikasi dan urutan numerik. Susanto (2014) menegaskan bahwa pengulangan dalam aktivitas berhitung dengan kartu angka bergambar berperan krusial dalam pengembangan konsep numerik dasar pada anak PAUD.

Selain berhitung langsung, permainan tebak gambar sering kali mengandung elemen teka-teki visual, seperti menebak gambar yang jumlahnya lebih banyak atau menyusun objek dalam urutan tertentu. Kegiatan tersebut merangsang kemampuan berpikir logis dan strategi pemecahan masalah sederhana pada anak. Meisi Dwiredy dan Qalbi (2021) mengemukakan bahwa permainan teka-teki gambar berkontribusi positif terhadap peningkatan perkembangan kognitif serta keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Kedua aspek tersebut merupakan bagian dari kompetensi fundamental yang mendukung pembelajaran konsep bilangan secara efektif.

Kemampuan berhitung termasuk dalam aspek fundamental perkembangan kognitif anak usia dini karena berperan penting dalam menunjang kesiapan anak menghadapi pendidikan formal. Menurut Sujiono (2021), kemampuan berhitung pada tahap usia dini meliputi penguasaan terhadap konsep angka, kemampuan membilang, pengenalan terhadap simbol angka, serta pelaksanaan operasi matematika sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan tersebut tidak berkembang secara tiba-tiba, melainkan melalui proses bertahap yang diperoleh dari kegiatan bermain dan pembelajaran yang menyenangkan serta sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Menurut teori pengembangan kognitif Piaget, anak usia 4–5 tahun terletak pada tahap praoperasional, yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif, meskipun belum mampu berpikir logis secara sistematis (Santrock, 2020). Berdasarkan karakteristik tersebut, pendekatan dalam pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini hendaknya menggunakan cara yang bersifat konkret, visual, dan kontekstual. Mengingat keterbatasan anak dalam mengenal konsep angka yang bersifat abstrak, maka diperlukan media pembelajaran atau alat peraga yang dapat diamati dan disentuh secara langsung, seperti gambar, objek nyata, atau permainan edukatif yang dirancang secara tepat.

Diani (2022) menyatakan bahwa pemberian stimulasi yang tepat dan menyenangkan

dapat mempercepat perkembangan kemampuan berhitung pada anak. Permainan yang mengandung unsur berhitung dinilai efektif dalam membantu anak membangun pemahaman kuantitatif secara alami. Dalam konteks ini, peran guru dan juga orang tua menjadi sangat krusial didalam menciptakan pengalaman belajar berhitung yang bermakna melalui aktivitas yang menarik, seperti menghitung benda, mencocokkan angka dengan jumlah, hingga permainan tebak gambar yang mengandung elemen numerik. Kemampuan berhitung bukanlah suatu keterampilan yang berdiri sendiri, melainkan sangat terkait dengan keterampilan berpikir logis, kemampuan berkonsentrasi, serta daya ingat. Ketika anak diajak untuk menghitung jumlah objek dalam gambar atau mencocokkan angka dengan benda, proses belajar yang terjadi melibatkan lebih dari sekadar menghafal angka. Anak juga belajar melakukan klasifikasi, perbandingan, serta menarik kesimpulan sederhana. Hasanah dan Mulyani (2023) menambahkan bahwa aktivitas berhitung yang dikemas dalam bentuk permainan atau media visual terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah, karena lebih selaras dengan gaya belajar anak usia dini yang umumnya bersifat visual serta kinestetik.

Dengan demikian pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini membutuhkan penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta sesuai dengan tahapan perkembangan anak, agar hasil belajar yang dicapai dapat berlangsung secara optimal.

Dilandasi oleh penjelasan pada bagian latar belakang sebelumnya penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengkaji pengaruh permainan tebak gambar terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat dan pemahaman anak dalam mengenal konsep bilangan secara konkret. Permainan tebak gambar dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki karakter visual yang menarik serta sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang cenderung aktif, imajinatif, dan menyukai aktivitas bermain. Maksud dari penelitian ini yakni untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan permainan tebak gambar secara sistematis dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Fokus utama ditujukan pada kemampuan mengenal angka, menghitung jumlah benda, serta memahami konsep kuantitas secara sederhana. Secara lebih spesifik, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tebak gambar. Kemampuan berhitung yang diukur mencakup beberapa indikator dasar, seperti pengenalan angka 1–5, kemampuan menghitung benda

konkret, serta membandingkan kelompok benda berdasarkan jumlah. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual seperti permainan tebak gambar, diharapkan anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memperlihatkan perkembangan kognitif yang signifikan, khususnya dalam aspek berhitung.

Melalui temuan penelitian ini, harapannya mampu mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bersifat aplikatif dan relevan untuk diterapkan di lingkungan lembaga PAUD. Selanjutnya, penemuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi pendidik dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat guna mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan sumbangsih terhadap pengembangan teori dalam bidang pembelajaran anak usia dini, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi pelaksanaan pendidikan anak secara langsung di lapangan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa permainan tebak gambar terhadap kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun. Dalam pelaksanaannya, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk menilai kemampuan berhitung sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain tebak gambar dalam beberapa pertemuan, dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk memahami peningkatan yang terjadi setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019).

penelitian ini melibatkan semua anak yang berusia 3 hingga 4 tahun di PPT Sanggar Melati pada tahun ajaran 2024–2025. Sampel penelitian terdiri dari 15 anak yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai perkembangan kemampuan berhitung anak, penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Pertama, dokumentasi yang mencakup pengambilan foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi diperlukan untuk dijadikan bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus sebagai data pendukung dalam menganalisis perkembangan anak yang mungkin tidak terpantau melalui observasi langsung. Kedua, wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk menggali informasi terkait perubahan kemampuan berhitung anak sebelum

dan sesudah perlakuan diberikan. Wawancara menggunakan panduan semi-terstruktur yang berfokus pada aspek-aspek perkembangan kemampuan berhitung. Ketiga, observasi dilakukan sebagai metode awal dalam proses pengumpulan data. Observasi dipahami sebagai bentuk perhatian yang sistematis terhadap suatu gejala, peristiwa, atau fenomena yang tengah berlangsung (Hasbin et al., 2021).

Tabel. 1 Instrumen Observasi Perkembangan Kemampuan Berhitung

No	Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Skor Nilai
1	Perkembangan Kemampuan Berhitung	Anak mampu mengenal angka 1–10	Anak mampu mengenali angka 1-10	1 = BB 2 = MB 3= BSH 4= BSB
2		Anak mampu menyebutkan angka 1–10	Anak mampu menyebutkan angka 1–10 dengan benar	
3		Anak mampu menghitung benda	Anak mampu menghitung jumlah benda konkrit secara tepat.	
4		Anak mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda	Anak mampu mencocokkan angka dengan gambar benda yang sesuai.	

Keterangan :

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

2 : MB (Mulai Berkembang)

1 : BB (Belum Berkembang)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wilcoxon Signed Rank Test*, yaitu uji statistik non-parametrik yang diperuntukkan bagi data berpasangan dengan jumlah sampel yang sama pada masing-masing kelompok. Uji ini digunakan untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berhitung anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tebak gambar.

Pemilihan Uji Wilcoxon didasarkan pada karakteristik data yang diperoleh, yaitu berskala ordinal dan tidak berdistribusi normal. Uji ini merupakan metode statistik yang tepat untuk menganalisis perbedaan antara dua kondisi yang saling berpasangan. Dalam konteks statistika parametrik, uji Wilcoxon memiliki fungsi yang sepadan dengan *paired sample t-test*, yaitu untuk menguji perbedaan dua rata-rata yang saling berkaitan.

. Tabel.2 Uji Wilxon Match Pairis Test

No	Nama Anak	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1							
2							
3							
	Jumlah					$T_{+} =$	$T_{-} =$

Keterangan :

X_{A1} = Hasil belum dilakukan test (Pre Test)

X_{B1} = Hasil setelah dilakukan test (Post Test)

$X_{B1}-X_{A1}$ = Selisih Pre Test – Post Test.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian yang dilakukan di PPT Sanggar Melati Surabaya, treatment dilakukan sebanyak empat kali untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun lewat permainan tebak gambar. Pada treatment awal (*pretest*), guru memberikan kegiatan pengenalan angka 1–10 tanpa bantuan media permainan, yang bertujuan untuk memahami sejauh mana kemampuan awal anak didalam mengenal dan menyebut angka serta menghitung benda konkret. Hasil awal menandakan sebagian besar anak belum mampu mengenali angka serta mencocokkannya dengan jumlah benda secara tepat. Selanjutnya, pada treatment kedua, anak mulai diperkenalkan dengan media kartu tebak gambar yang berisi gambar-gambar menarik dan angka-angka, di mana anak diajak menebak jumlah benda dalam gambar dan mencocokkannya dengan angka yang sesuai. Anak mulai menunjukkan minat dan keterlibatan

yang lebih aktif. Pada treatment ketiga, aktivitas difokuskan pada peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka dan menghitung jumlah benda secara mandiri melalui pengulangan permainan yang sama, namun dengan variasi gambar yang berbeda agar anak tidak merasa bosan. Anak mulai menunjukkan peningkatan dalam mengenali simbol angka dan menghitung secara tepat. Sementara itu, pada treatment keempat, permainan tebak gambar dilakukan dengan pendekatan kelompok kecil, di mana anak diminta mencocokkan gambar dengan angka dalam suasana interaktif dan kolaboratif, sehingga mendorong anak untuk berdiskusi, mengamati, serta menyampaikan pendapatnya. Tahapan ini memperkuat kemampuan anak dalam mengenal angka, menghitung jumlah benda, serta meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial. Keempat treatment tersebut secara bertahap menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Data penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media permainan tebak gambar di PPT Sanggar Melati. Lokasi penelitian berada di Jl. Sidotopo Sekolahan IV/42, Kelurahan Sidotopo, Kecamatan Semampir, Surabaya. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak yang termasuk dalam kelompok usia 3–4 tahun.

Pada tahap awal, peneliti melakukan *pretest* untuk memperoleh data awal mengenai kemampuan berhitung anak, khususnya dalam mengenal angka, menyebut angka, menghitung benda konkret, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Hasil dari *pretest* ini digunakan sebagai dasar analisis kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tahap selanjutnya adalah pemberian *treatment* berupa kegiatan bermain menggunakan media tebak gambar. Observasi dilakukan untuk menilai perkembangan kemampuan berhitung anak setelah intervensi diberikan. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media tebak gambar dapat membantu anak dalam mencocokkan angka dengan gambar benda secara tepat, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 3–4 tahun.

Kegiatan stimulasi pembelajaran dilakukan oleh guru dengan pendekatan bermain konstruktif menggunakan media tebak gambar. Melalui kegiatan ini, anak diarahkan untuk mengenal dan memahami angka 1–10 secara menyenangkan dan bermakna. Data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* menjadi dasar untuk menganalisis pengaruh media tebak gambar terhadap kemampuan berhitung anak. Adapun hasil perbandingan skor antara *pretest*

dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel.3 Uji Wilxoson Match Pairis Test

No	Nama Anak	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1	A	4	22	18	10,5	10,5	
2	B	4	20	16	1,5	1,5	
3	C	4	23	19	14,5	14,5	
4	D	4	21	17	5,5	5,5	
5	E	4	23	19	14,5	14,5	
6	F	4	21	17	5,5	5,5	
7	G	4	20	16	1,5	1,5	
8	H	4	21	17	5,5	5,5	
9	I	4	21	17	5,5	5,5	
10	J	4	22	18	10,5	10,5	
11	K	4	23	19	14,5	14,5	
12	L	4	22	18	10,5	10,5	
13	M	4	21	17	5,5	5,5	
14	N	4	22	18	10,5	10,5	
15	O	4	23	19	14,5	14,5	
Jumlah		60	323	263	189	189	$T_{-} =$

Keterangan :

X_{A1} = Hasil belum diberikan test (Pre Test)

X_{B1} = Hasil setelah diberikan test (Post Test)

$X_{A1} - X_{B1}$ = Selisih *Pre Test* – *Post Test*

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif, khususnya permainan tebak gambar, memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penerapan permainan tebak gambar dalam kegiatan pembelajaran mendorong anak untuk mengenal angka, menghitung jumlah objek dalam gambar, serta mengaitkan aktivitas tersebut dengan konsep dasar matematika secara menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 0, sedangkan nilai T_{tabel} sebesar 25 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (25)$, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini.

Lebih lanjut, permainan ini mendorong anak untuk menggunakan bahasa matematis dalam interaksi sosial. Dalam praktiknya, guru atau pendidik sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti “Berapa jumlahnya?”, “Mana yang lebih banyak?”, atau “Apa yang terjadi jika kita menambahkan satu lagi?” Pertanyaan-pertanyaan ini bukan hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga memperkenalkan konsep-konsep dasar dalam berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perbandingan, dan pengelompokan.

Dari sudut pandang Piaget tentang teori perkembangan kognitif, anak dengan usia 3–4 tahun taraf praoperasional, posisi mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek dan peristiwa di dunia nyata. Dalam konteks ini, gambar berfungsi sebagai representasi konkret yang dapat membantu anak memahami konsep abstrak seperti angka dan jumlah. Oleh karena itu, penggunaan gambar dalam permainan memberikan jembatan antara pemahaman konkret anak dengan pemahaman matematis yang lebih kompleks. Hal ini selaras dengan pandangan Bruner mengenai *enactive* dan *iconic representation* yang mendahului pemahaman simbolis.

Permainan tebak gambar juga memberikan tempat untuk anak belajar secara aktif dan konstruktif. Saat anak terlibat dalam permainan, mereka termotivasi untuk mencoba, berpikir, dan mengeksplorasi. Proses interaktif ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berhitung secara akademik, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran matematika sejak dini. Dengan cara ini, permainan menjadi jembatan antara pembelajaran dan kesenangan, yang mampu menghilangkan tekanan belajar dan menggantinya dengan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di PPT Sanggar Melati Surabaya, tampak bahwa

anak-anak usia dini yang terlibat secara aktif dalam permainan tebak gambar menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung, baik dalam mengenal angka, menghitung jumlah benda, maupun membedakan kuantitas. Permainan ini menyajikan kerangka berpikir secara nyata bagi anak dalam menerapkan ide berhitung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Anak-anak tampak lebih antusias, aktif, dan percaya diri saat menghadapi tugas-tugas berhitung setelah diberikan stimulus melalui permainan ini.

Selain itu, aspek sosial emosional juga turut berkembang melalui permainan ini, terutama saat anak bermain dalam kelompok kecil. Interaksi dengan teman sebaya dan guru selama permainan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana anak dapat saling membantu, mengoreksi, dan belajar bersama. Dalam situasi ini, anak belajar untuk menyampaikan pendapat, menerima masukan, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Semua proses ini secara tidak langsung mendukung perkembangan kognitif dan numerik anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini tidak hanya memperkenalkan konsep matematika secara kontekstual, tetapi juga membangun fondasi berpikir logis, kemampuan bahasa matematis, serta rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik anak usia dini untuk memanfaatkan permainan seperti tebak gambar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terencana, terstruktur, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di PPT Sanggar Melati Surabaya, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, di mana diperoleh nilai T hitung sebesar 0, lebih kecil dari T tabel sebesar 25 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung setelah penerapan permainan tebak gambar. Permainan ini terbukti efektif dalam membantu anak mengenal angka, menghitung benda konkret, serta mencocokkan jumlah objek dengan simbol angka melalui pendekatan yang menyenangkan. Selain

meningkatkan kemampuan berhitung, aktivitas ini juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek kognitif lainnya, seperti logika berpikir, konsentrasi, dan daya ingat. Lebih lanjut, pembelajaran melalui permainan turut memfasilitasi interaksi sosial anak, sejalan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Pendekatan visual dan kontekstual yang diterapkan dalam permainan ini sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek, namun masih memerlukan dukungan konkret dalam memahami konsep abstrak, termasuk konsep matematika dasar. Oleh karena itu, permainan tebak gambar dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan pemahaman konsep abstrak. Pembelajaran berbasis permainan seperti ini juga selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pendekatan aktif, tematik, dan menyenangkan. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian ini, permainan tebak gambar layak dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga aplikatif dan relevan untuk diterapkan di berbagai lembaga PAUD. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, N., & Fitriyani, R. (2021). Pengaruh media gambar terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 45–52.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran berbasis bermain di PAUD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran kooperatif: Meningkatkan kecerdasan sosial anak*. Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pedoman pembelajaran di PAUD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khadijah, S., & Wulandari, T. (2020). Penggunaan media gambar sebagai alat bantu berhitung anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 8(2), 30–37.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human development* (10th ed.). McGraw-Hill.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Rachmawati, Y., & Kurniawati, D. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 123–133.

Saida, N., Sa, N., & Veronica, N. (2024). *Pengaruh B&C Book terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Kelompok A di TK ABA 01 Surabaya*.