

**PENGARUH *GAME* EDUKASI *NUMBER KIDS*
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
NUR ILAAHI LUBUK BUAYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

AINI SHAFI RAHMITA

NIM. 19022064

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH GAME EDUKASI *NUMBER KIDS* TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TAMAN KANAK-KANAK NUR ILAHI
LUBUK BUAYA

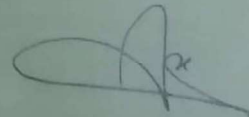
Nama : Aini Shafa Rahmita
NIM/BP : 19022064/2019
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Mei 2024

Disetujui Oleh

Kepala Departemen,

Dosen Pembimbing,



Dr. Serli Marlina, M.Pd

Dra. Zulminiati, M.Pd

NIP. 198604162008122004

NIP. 196012251986032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Game Edukasi *Number Kids* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Nur Ilahi Lubuk Buaya

Nama : Aini Shafa Rahmita

NIM/BP : 19022064/2019

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Mei 2024

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zulminiati, M.Pd

1.

2. Anggota : Dra. Sri Hartati, M.Pd

2.

3. Anggota : Indra Yeni, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aini Shafa Rahmita

NIM : 19022064

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : Pengaruh *Game* Edukasi *Number Kids* terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan berlaku.

Padang, 29 Mei 2024

Peneliti,



Aini Shafa Rahmita
NIM. 19022064

ABSTRAK

Aini Shafa Rahmita. 2024. Pengaruh Game Edukasi Number Kids Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi anak mengalami kesulitan dalam memahami kemampuan berhitung, dan kurangnya penggunaan media pendukung yang digunakan guru terhadap kemampuan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh *game* edukasi *number kids* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Experiment*. Populasi adalah seluruh murid Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya, dengan sampelnya yaitu kelas B3 (Kontrol) dan kelas B5 (Eksperimen) yang masing-masing berjumlah 14 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan 5 butir item instrumen pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) menggunakan bantuan aplikasi *software IBM Statistics SPSS 25*.

Berdasarkan analisis data, pada kelompok eksperimen hasil rata-rata pre-test 12,57 dan post test 18,07. Sementara pada kelas kontrol hasil pre-test 10,71 dan post-test 15,57. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data untuk kelas eksperimen dengan *game* edukasi *number kids* dan kelas kontrol vidio pembelajaran berdistribusi normal dan homogeny. Dengan hasil kemampuan berhitung anak pada kelas kontrol dan eksperimen pada tahap post-test diperoleh rata-rata kelas ekperimen 18,07 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata post-test 15,57. kemudian nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *game* edukasi *number kids* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya.

Kata kunci: Kemampuan berhitung, *Game* edukasi number kids, Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah S.W.T atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi *Number Kids* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya” Selanjutnya sholawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah membawa umat manusia khususnya umat islam dari alam kebodohan ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia serta di akhirat.

Dalam penulisan Skripsi ini, peneliti banyak mendapat dukungan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk, nikmat, serta memberikan, kemudahan kepada hambanya.
2. Ibu Dra. Zulminiati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan banyak memberikan bantuan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan memperoleh imbalan berlipat ganda dari Allah SWT.

3. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan dorongan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Indra Yeni M.Pd selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan dorongan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dr. Serli Marlina M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Kepala sekolah, guru dan anak didik di TK Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang yang telah mengizinkan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Berjuta-juta terima kasih untuk Ayahanda Agusnil dan Ibunda Puti Narwati yang telah mendidik, membesarkan, menyekolahkan, selalu memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan do'a yang tiada hentinya beliau ucapkan kepada ALLAH SWT demi kesuksesan anaknya.
9. Saudara-Saudari tersayang kepada Dedi Putra, Yudha Ardianzha, Sesra Mursida, dan Yulianti yang telah menasehati, memberikan do'a, dukungan, semangat, memberikan berbagai saran saat ananda mengalami

kesulitan dan membantu material untuk memenuhi keperluan ananda, dan keperluan dalam menyelesaikan skripsi.

10. Keluarga besar peneliti yang telah memberikan semangat, dan motivasi, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

11. Sahabat-sahabat ananda, Amelia Afrisna. Ummi Hanifah, Hopipa Indah, Annisa Aprilyani, Zulhandi Al Fadia, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa ananda sebutkan satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya karena selalu mendukung dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalankan semua proses ini, Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada ananda mendapatkan pahala dari ALLAH SWT dan terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan kepada ananda menjadi amal kebaikan dan mendapat imbalan yang setimpal oleh ALLAH SWT. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka itu peneliti menerima kritikan dan saran yang sifatnya membangun sebagai motivasi dan perbaikan untuk peneliti selanjutnya.

Padang, 29 Mei 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR BAGAN.....	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Asumsi Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Populasi dan sampel.....	37
C. Variabel dan Data.....	39
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Analisis Data	62
C. Pembahasan.....	66

BAB V PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian.....	36
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	38
Tabel 3. Sampel Penelitian	39
Tabel 4. Kisi-kisi intrumen penelitian perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun	41
Tabel 5. Instrument Pernyataan Instrumen Pernyataan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak.....	41
Tabel 6. Instrumen Penilaian (Rubrik) Kemampuan Berhitung Anak.....	43
Tabel 7. Validator.....	46
Tabel 8. Uji Validitas Menggunakan SPSS 25.	47
Tabel 9. Perbandingan r hitung dan r tabel	48
Tabel 10. Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS 25 Reliability Statistics	49
Tabel 11. Frekuensi Hasil Pre-Test Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B5 di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya	54
Tabel 12. Frekuensi Hasil Pre-Test Kemampuan Berhitung	55
Tabel 13. Frekuensi Hasil Post-Test Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya.....	56
Tabel 14. Nilai statistic dan Frekuensi Post-Test Eksperimen.....	57
Tabel 15. Frekuensi Hasil Pre-Test Kemampuan Berhitung Anak Kelas B3 di Taman Kank-kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya	58
Tabel 16. nilai statistic dan Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol.....	59
Tabel 17. Frekuensi Hasil Post-Test Kemampuan Berhitung Anak Kelas B3 di Taman Kanak-Kanak	59
Tabel 18. nilai statistic dan frekuensi Post-test control.....	60
Tabel 19. Perbedaan Pre-Test dan Post Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	60
Tabel 20. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25.0	63
Tabel 21. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25.0	64
Tabel 22. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 25.0	65
Tabel 23. Independent Simple Test SPSS 25.0.....	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Konseptual.....	34
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan awal aplikasi number kids.....	30
Gambar 2. Aplikasi Number kids.....	30
Gambar 3. Menunjuk angka sesuai yang diperintahkan	31
Gambar 4. Menghubungkan titik-titik berbentuk angka	31
Gambar 5. Menyusun jumlah benda disesuaikan dengan	31
Gambar 6. Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan.....	32
Gambar 7. Mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan	32
Gambar 8. Peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu	109
Gambar 9. Anak memainkan <i>game</i> edukasi number kids.....	109
Gambar 10. Anak menghubungkan titik berbentuk angka.....	110
Gambar 11. Menghitung jumlah lego disesuaikan dengan lambang bilangannya	110
Gambar 12. Anak mendengarkan penjelasan peneliti tentang kegiatan dan aturan permainan.....	111
Gambar 13. Peneliti menjelaskan cara menggunakan <i>game</i> edukasi number kids pada anak sesuai permainan	111
Gambar 14. Anak menunjuk angka yang diminta sesuai perintah.....	111
Gambar 15. Anak menghubungkan titik berbentuk angka.....	112
Gambar 16. Berhitung bersama dengan anak	112
Gambar 17. Anak menyusun jumlah benda disesuaikan dengan lambang bilangan	112
Gambar 18. Anak menghubungkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan	113
Gambar 19. Anak mencocokkan angka sesuai dengan jumlah benda	113
Gambar 20. Berhitung bersama dengan anak	114
Gambar 21. Anak menunjuk angka yang diminta sesuai perintah.....	114
Gambar 22. anak menghubungkan titik berbentuk angka 20.....	114
Gambar 23. Anak menyusun jumlah benda disesuaikan dengan lambang bilangan.....	115
Gambar 24. Anak menghubungkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan	115
Gambar 25. Anak mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	115
Gambar 26. Guru berhitung bersama dengan anak.....	116
Gambar 27. Anak menghubungkan titik-titik berbentuk angka.....	116
Gambar 28. Guru menampilkan video pembelajaran berhitung.....	117
Gambar 29. Anak menyebutkan angka sesuai dengan ditunjuk guru	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	79
Lampiran 2 Instrumen Penilaian.	80
Lampiran 3. Kriteria Penilaian.	81
Lampiran 4. Tabel Instrumen Validasi Anak.....	82
Lampiran 5. Tabel Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	83
Lampiran 6. Tabel Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	84
Lampiran 7. Tabel Nilai Frekuensi Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen....	84
Lampiran 8. Tabel Nilai Frekuensi Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	85
Lampiran 9. Tabel Uji Hipotesis.....	86
Lampiran 10. Tabel Uji Normalitas	86
Lampiran 11. Tabel Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 12. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas.....	89
Lampiran 13. Modul Ajar	90
Lampiran 14. Dokumentasi Validasi TK Yayasan Amalan.....	109
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi	110
Lampiran 16. Surat Izin Validasi	120
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.. Masa ini disebut masa keemasan (*golden age*) masa dimana anak sangat kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Khairi (2018) anak usia dini merupakan seseorang yang sedang mengalami tahapan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, dapat dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini berada pada rentang usia yang sangat urgent dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena berada pada masa dimana kecerdasannya yang sangat luar biasa.

Pendidikan merupakan suatu dasar yang sangat penting yang berperan penting karena hakikatnya yang mendidik dan merubah pola kehidupan seseorang kearah yang lebih baru melalui kegiatan proses pembelajaran. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan diberikan kepada setiap orang dari sejak dini yang dapat dilakukan dikeluarga, sekolah, maupun di masyarakat.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa: PAUD adalah suatu upaya pembinaan

yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan bagi anak usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan aspek Nilai Agama Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Fisik Motorik anak dengan menggunakan berbagai pendekatan yaitu yang berorientasi pada kebutuhan anak, belajar sambil bermain, melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif, lingkungan yang kondusif menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini salah satunya adalah kemampuan kognitif. Menurut Jalil dan Hawang (2018) perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu atau dapat dikatakan juga sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif berarti akan memudahkan anak mengetahui kemampuan umum yang lebih luas dan mampu memecahkan masalah yang ia hadapi.

Secara sederhana perkembangan kognitif anak usia dini terdiri atas dua bidang yaitu logika-matematika dan sains. Berhitung termasuk dalam

bidang logika-matematika yang meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan berpikir dengan menggunakan logika. Keterampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Aunio (2019) kemampuan berhitung merupakan pijakan awal anak dalam mempelajari matematika di sekolah. Anak perlu memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami kegiatan lain dalam matematika. Dengan mempelajari kemampuan berhitung, maka akan memudahkan anak dalam mempelajari matematika di sekolah formal dan juga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Sedangkan menurut Klinken dan Juleff (2015) mengungkapkan bahwa tingkatan paling dasar proses kemampuan berhitung yaitu, pertama, angka bilangan perlu dibacakan secara pasti sesuai urutan, kedua setiap item yang dihitung harus ditandai dengan kata bilangan dengan korespondensi satu-satu agar akurat dan akhirnya pemahaman anak-anak berkembang dan mengerti bahwa angka terakhir dalam hitungan mewakili keseluruhan total item yang dihitung.

Menurut Maesaroh dkk (2019) kemampuan berhitung ini sangat dibutuhkan oleh anak usai dini karena ditujukan untuk menstimulasi kemampuan berpikir serta memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap yang lebih tinggi lagi. Berdasarkan penjelasan tersebut, sudah seharusnya dalam kegiatan pembelajaran berhitung diterapkan dengan

menggunakan metode dan media yang dapat menarik serta menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan menggunakan metode dan suatu media yang tepat menjadikan anak merasa tidak terbebani dan senang melakukan kegiatan pembelajaran berhitung.

Berdasarkan pengamatan peneliti di taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang. Peneliti mendapati ada beberapa permasalahan yang terjadi seperti, kemampuan berhitung anak masih belum berkembang seperti, anak belum bisa menghitung benda yang ada disekitarnya, anak dapat menyebutkan angka tapi tidak dapat menunjukkan lambang bilangannya. ada juga anak yang tahu angkanya tetapi belum bisa menunjukan benda dengan jumlah yang sesuai dengan bilangan tersebut. Disamping itu kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran, sehingga anak terlihat bosan dan kurang antusias.

Sehubungan dengan hal diatas, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sehingga anak tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses belajar dikelas. Aspek kemenarikan ini bisa dilakukan dengan pemilihan materi dan desain (Afriyanti, 2019). Salah satunya dengan menggunakan *game* edukasi berbasis android “*Number Kids*” ini untuk menarik perhatian anak agar memainkan *game* yang memiliki fungsi pembelajaran khususnya dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak.

Game adalah salah satu contoh multimedia yang dapat dapat dipadukan dengan pembelajaran yang disebut dengan permainan dengan

tujuan pembelajaran (*education game*). Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak dalam memahami pelajaran yang diberikan, metode pembelajaran untuk anak usia dini juga belajar sambil bermain (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *game* edukasi yang sudah ada di play store yaitu game “*number kids*” yang dirancang untuk membantu anak-anak dalam belajar kegiatan pembelajaran berhitung. Materi dan permainan *game number kids* yang digunakan tidak semua diterapkan kepada anak hanya beberapa materi disesuaikan dengan indikator pencapaian perkembangan anak untuk usia 5-6 tahun. *Game* ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, menyenangkan, dan digunakan untuk menambah pengetahuan anak dengan menggunakan media yang interaktif dan menarik (Hermansyah, 2015). Dengan begitu anak akan memiliki pengalaman yang baru dalam pembelajaran kegiatan berhitung.

Berdasarkan uraian diatas maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh *Game* Edukasi *Number Kids* terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya “**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam memahami kemampuan berhitung

2. Media yang diberikan guru tidak memberikan motivasi belajar bagi anak dalam kemampuan berhitung
3. Guru belum mampu menciptakan media yang menarik bagi anak untuk belajar berhitung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti membatasi masalah Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh *game* edukasi *number kids* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya?”.

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah besarnya pengaruh *game* edukasi *number kids* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Pengaruh *Game* Edukasi *Number Kids* terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya”.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Bagi bidang keilmuan, dapat menambah bahan referensi ilmiah mengenai kegiatan pembelajaran khususnya tentang pengaruh *game* edukasi “number kids” terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Nur Ilahi Lubuk Buaya .

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi anak adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.
- b. Manfaat bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan pengetahuan bagi pendidik tentang *game* edukasi dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.
- c. Manfaat bagi guru yaitu sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, guru diharapkan dapat menerapkan media media lain atau media *game* edukasi “*number kids*” dalam membentuk kemampuan berhitung anak.
- d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan acuan atau referensi atau perbandingan yang berkaitan dengan permasalahan yang peneliti kaji. Hasil dapat dijadikan rujukan untuk mendalami dan mengembangkan penelitian yang lebih dalam mengenai pengaruh *game* edukasi “*number kids*” terhadap kemampuan berhitung anak.