

## PERMAINAN BOWLING MATHEMATIC GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Aulia Salma Alifia<sup>1</sup>, Ruqqoyah Fitri<sup>2</sup>✉

<sup>(1)</sup> PG PAUD, PPG Pra Jabatan I, Universitas Negeri Surabaya

<sup>(2)</sup> PG PAUD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v7i1.11966

### Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah guna meningkatkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak yang berusia 5 hingga 6 tahun melalui permainan bowling mathematics game melalui metode tindakan kelas dengan model Kemmis dan MC Taggart. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dianalisa melalui statistik deskriptif sederhana. Subjek penelitian ini adalah 25 anak yang memiliki usia 5 hingga 6 tahun dan hasilnya menyimpulkan bahwa persentase ketuntasan pada indikator menyebutkan lambang bilangan pra tindakan sebesar 48%, siklus 1 sebesar 60% dan siklus 2 sebesar 87%, membilang benda pra tindakan sebesar 40%, 55% pada siklus 1 serta 84% pada siklus 2, lalu menggunakan bilangan untuk berhitung pra tindakan sebesar 28%, siklus 1 sebesar 43% dan siklus 2 sebesar 81%. Hasil tersebut bisa menyimpulkan bahwa bowling mathematics game mampu meningkatkan kemampuan anak berusia 5 hingga 6 tahun dalam berhitung permulaan.

**Kata Kunci:** Anak Usia 5-6 Tahun, Berhitung Permulaan, Bowling Mathematic Game.

### Abstract

The purpose of this research is to improve the initial numeracy skills of children aged 5 to 6 years with the help of a bowling mathematics game through the class action method with the Kemmis and MC Taggart models. Data was collected through observation sheets and analyzed through simple descriptive statistics. The subjects of this study were 25 children aged 5 to 6 years and the results concluded that the percentage of completeness on the indicators mentioning the symbols of pre-action numbers was 48%, cycle 1 was 60% and cycle 2 was 87%, pre-action items were 40%, 55% in cycle 1 and 84% in cycle 2, then using numbers to calculate pre-action by 28%, cycle 1 by 43% and cycle 2 by 81%. These results can be concluded that the bowling mathematics game can improve the ability of children aged 5 to 6 years to start arithmetic.

**Keywords:** beginning counting, bowling mathematic game, kids matured 5-6 years

Copyright (c) 2023 Aulia Salma Alifia, Ruqqoyah Fitri

✉ Corresponding author :

Email Address : ruqqoyahfitri@unesa.ac.id

Received May 27, 2023, Accepted July 22, 2023. Published July 24, 2023.

## PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan anak sebelum sekolah dasar (SD) dikenal dengan pendidikan anak usia dini (PAUD). Dengan PAUD, anak mengembangkan aspek perkembangan yang berbeda-beda, tergantung tahap perkembangan dan usia anak, antara lain nilai agama dan moral, seni, bahasa, sosioemosional, kognitif, serta aspek fisik dan motorik. Salah satu perkembangan yang berkembang pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif diharapkan nantinya memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan dasar serta mengasah kreativitas sesuai dengan kebutuhannya (Mayar, et al., 2019).

Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir anak. Piaget menjelaskan ada empat fase dalam perkembangan kognitif anak yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasional konkrit, dan fase operasional formal. Perkembangan kognitif pada anak usia dini terutama pada usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yaitu, anak mulai menguasai pemikiran simbolik. Berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak, dengan berpikir simbolik menjadi langkah awal berpikir praoperasional pada anak usia dini (Farida, 2019).

Berpikir simbolik terdiri dari menghitung jumlah benda dari satu sampai sepuluh, mengetahui konsep bilangan dan mengetahui lambang bilangan. Kemampuan anak berhitung berkembang sedikit demi sedikit. Pernyataan tersebut sesuai dengan Solikhah et al., (2019) menjelaskan tahap-tahap dimana anak belajar berhitung yaitu, dimulai dengan mengurutkan bilangan dan memahami hubungan antara bilangan dan benda, kemudian anak memahami dasar berhitung dan pengurangan sebagai pengenalan dasar aritmatika anak. Mengembangkan kemampuan berhitung anak sangat penting bagi anak untuk memahami dan menguasai matematika (Kurniati et al., 2022).

Berhitung pada anak usia dini merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan belajar anak dalam matematika, seperti berhitung, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, mengenal perbedaan dan mengenal konsep bilangan. Oleh karena itu penting untuk memberikan pembelajaran insentif yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berhitung permulaan pada anak usia dini. Sementara itu, apa yang terjadi di lapangan pada saat pra tindakan di kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik telah mengidentifikasi beberapa permasalahan pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Masalah ditemukan, terdapat 13 dari 25 anak tidak dapat menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan lambang bilangan, 15 dari 25 anak bingung ketika guru meminta mereka untuk melafalkan lambang bilangan menggunakan benda, dan 18 dari 25 anak mengalami kesulitan ketika guru meminta mereka berhitung dengan lambang bilangan.

Masalah ini juga berkaitan dengan guru, di kelas guru hanya menggunakan media papan tulis dalam tugas pembelajaran dan anak disuruh menulis di buku. Pembelajaran tersebut membuat anak bosan dan mengeluh kelelahan. Permasalahan ini sejalan dengan permasalahan penelitian Suardika (2022), bahwa kurangnya media konkrit yang mendorong perkembangan aspek kognitif anak, penggunaan lingkungan pembelajaran konkrit hanya terbatas pada beberapa kegiatan pembelajaran dan pembelajaran lebih fokus pada tugas untuk anak-anak, baik di lembar kerja maupun di majalah anak-anak. Nurjanah (2017) menemukan bahwa sebagian besar anak mengalami hambatan berhitung setelah keterampilan berhitung anak pertama kali diidentifikasi di TK Budi Asih. Hal ini dikarenakan banyak anak yang dapat menyebutkan angka 1-10 tanpa memahamii arti dari angka tersebut. Anak-anak ini tampaknya tidak dapat menghitung benda dan dapat menjumlahkan benda yang dihitung.

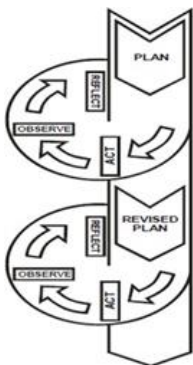
Diperlukan seorang pendidik yang memahami bagaimana menstimulasi perkembangan potensi anak secara optimal, karena guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Banyak cara yang bisa digunakan untuk mendukung kemampuan berhitung sejak dini, salah satunya melalui alat permainan bowling. Salah satu permainan yang dapat menginspirasi, menarik, serta membuat anak-anak senang dalam belajar adalah bowling. Anak-anak dapat memahami dan mempelajari lambang bilangan dengan baik melalui bowling dengan berbagai pin yang ada dalam permainan tersebut sehingga kemampuan kognitif dan motoriknya akan berkembang secara bersamaan (Clara et al., 2022).

Permainan mampu menciptakan perasaan yang bahagia dan menyenangkan bagi pemainnya (Salik, 2019). Permainan menjadi media yang dapat mengembangkan potensi anak-anak. Agar anak-anak dapat belajar dengan aktif dan penuh kegembiraan, permainan bowling mathematic dimanfaatkan oleh peneliti dalam mengasah kemampuan berhitung permulaan pada anak tersebut. *Bowling mathematic game* menstimulasi kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, membilang benda dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Permainan Bowling Mathematic Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”**.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong jenis tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart. Sukardi (2019) menyatakan PTK jenis ini memiliki 4 tahapan berupa perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, serta refleksi. Penelitian ini diselenggarakan di UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik tahun pelajaran 2022/2023 semester 2. Subyek yang penelitian ini adalah 25 peserta didik dari kelas TK B-2.

Lembar observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif sederhana. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus tindakan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan berhitung permulaan mereka melalui permainan bowling mathematic game. Kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sukardi, 2019).

Indikator dalam penelitian ini adalah dari Clara et.al (2022) dan penelitian tahun 2014 oleh Permendikbud 137 Tentang Standar Nasional PAUD (2014), yang mengulas tentang menyebutkan lambang bilangan, membilang benda dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan setidaknya 75% siswa yang mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan, sejalan dengan penjelasan Tampubolon (Pangesti, 2019) yaitu mencapai nilai BSH (berkembang sesuai harapan) sesuai kesepakatan antara guru kelas dan peneliti.

Sebelum melakukan PTK, peneliti menyiapkan beragam berkas rancangan sebelum mengajar dengan metode PTK ini, antara lain berkas penilaian, penggunaan (estimasi) waktu, rancangan pengelolaan kelas, penataan pembelajaran, metode dan sumber belajar, penyediaan lingkungan, pengelolaan materi, RPPM, serta RPPH. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan teknik persentase. Hasil observasi dievaluasi pada setiap pertemuan berdasarkan persentase total anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah siswa tuntas

$N$  = Jumlah siswa keseluruhan

100% = Konstanta

Perolehan data berasal dari lembar observasi yang diisi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Apabila terjadi peningkatan persentase hasil kegiatan dari kegiatan pertama ke kegiatan berikutnya, maka treatment yang diberikan dinyatakan berhasil dan anak mampu meningkatkan kemampuannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan mengambil data pra tindakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung permulaan pada Kelas TK B-2 sebelum diterapkan permainan *bowling mathematic game* yang kemudian diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 1. Penilaian Pra Tindakan**

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria ketuntasan
Menyebutkan Lambang Bilangan	48%	Belum Tuntas
Membilang Benda	40%	Belum Tuntas
Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung	28%	Belum Tuntas

Hal ini menunjukkan bahwa hasil pra tindakan tingkat kemampuan berhitung permulaan pada Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik masih belum mencapai target yang ada karena nilainya masih rendah. Setelah mengetahui hasil pra tindakan kemudian peneliti melaksanakan tindakan siklus 1 selama 4 kali pertemuan. Meskipun masih ada anak-anak yang bermain sendiri atau malu-malu, namun pelajaran berhitung permulaan melalui *bowling mathematic game* pada siklus 1 dapat meningkatkan semangat dan perhatian anak-anak.

Pendampingan dan penjelasan permainan bowling mathematic dilakukan oleh guru pada siklus 1, pada saat bermain bowling ketika pin bowling terjatuh guru meminta anak menyebutkan lambang bilangan pada pin bowling yang jatuh, kemudian guru meminta anak mengambil kartu bilangan sesuai dengan bilangan terakhir yang disebutkan anak dan mengerjakan soal yang terdapat di belakang kartu bilangan, anak mengerjakan soal dengan semampunya dan merasa kesulitan saat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Ketika anak-anak bermain bowling mathematic game mulai terlihat kemampuan anak pada Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik masih rendah dalam berhitung permulaan, berikut tabel penilaian tindakan siklus 1 :

**Tabel 2. Penilaian Tindakan Siklus 1**

Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria ketuntasan
Menyebutkan Lambang Bilangan	60%	Belum Tuntas
Membilang Benda	55%	Belum Tuntas
Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung	43%	Belum Tuntas

Sama halnya dengan siklus sebelumnya, peneliti mengadakan 4 pertemuan pada siklus kedua. Hari pertama siklus kedua, sebelum bermain *bowling mathematic game* guru mengajak anak bermain hitung dengan trik “bilangan besar 6-10 di mulut, bilangan kecil 1-5 di jari” anak menjadi mudah dalam berhitung, anak-anak terlihat sudah tidak malu-malu lagi.

Hasil pengamatannya menunjukkan anak-anak menjadi lebih semangat, aktif, dan berani khususnya ketika sedang melakukan *bowling mathematic game*. Fokus dan kemampuan pemahaman cara bermain *bowling mathematic game* pada anak mulai terbentuk sehingga hasil akhir dari siklus kedua ini menyimpulkan kemampuan berhitung permulaan pada Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik telah memenuhi target keberhasilan dan meningkat dengan baik. Berikut data selengkapannya:

**Tabel 3. Penilaian Tindakan Siklus 2**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria ketuntasan</b>
Menyebutkan Lambang Bilangan	87%	Tuntas
Membilang Benda	84%	Tuntas
Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung	81%	Tuntas

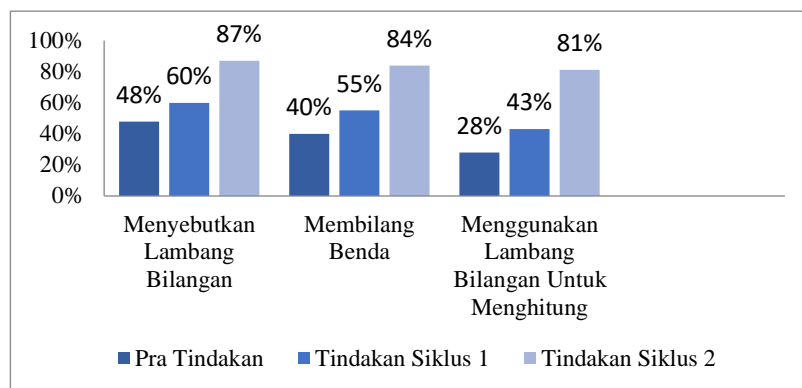
Peneliti melakukan perbandingan hasil penilaian kerja kemampuan berhitung permulaan pada Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik dari ketiga tahapan atau siklus tindakan setelah data hasilnya didapatkan.

### **Pembahasan**

Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan dasar dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak biasanya dimulai dari lingkungan terdekat anak sehingga anak mampu meningkatkan kemampuan tersebut pada tahap mengenai penjumlahan dan pengurangan (Ira Zulkifli, 2020). Kemampuan berhitung pada anak usia dini berdasarkan pada proses kognitif yang mendasar, misalnya dalam proses pemecahan masalah kode angka, simbol angka, menyelesaikan permasalahan, dan memperoleh informasi dengan menjalankan fungsi motoriknya (Cameron et al., 2019). Yuliani, Antara & Magta (2017) menyebutkan bahwa terdapat beberapa indikator yang menyatakan anak dapat berhitung permulaan, yakni mampu menyebut angka 1-20 di usia ke 5 sampai 6 dan mampu menyebut angka 1-10 pada usia keempat.

Mengacu pada pengamatan awal yang peneliti lakukan di Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik, diketahui bahwa perlu adanya peningkatan kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui pembelajarn yang inovatif karena anak-anak merasa bosan jika hanya diberi metode konvensional seperti menuliskan apa yang ada di papan tulis ke buku tulis mereka masing-masing. Kemampuan anak dalam berhitung sulit berkembang akibat pemberian metode belajar yang biasa dan terkesan membosankan. Damayati et al (2020) mengatakan, metode belajar sambil melakukan permainan perlu dilakukan dandiberikan di satuan pendidikan PAUD agar kemampuan berhitung permulaan mereka dapat berkembang dengan baik. Oktriyani (2017) menyebutkan Anak-anak akan mendapatkan bekal kemampuan berhitung yang baik dan kesiapan yang matang dalam menjalani jenjang pendidikan berikutnya jika diberikan pembelajaran yang menarik seperti permainan berhitung.

Terdapat 3 indikator yang dijadikan fokus utama pada seluruh siklus penelitian ini, yakni: menyebutkan lambang bilangan, membilang benda dan menggunakan bilangan untuk menghitung. Berikut adalah data hasil persentase jumlah anak pada pengukuran penilaian kemampuan berhitung permulaan setiap indikatornya di masing-masing siklus:



**Gambar 2. Grafik Persentase Perbandingan Hasil Data Pra Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2**

Berdasarkan analisis data dan perbandingan persentase hasil yang sebelumnya dilakukan, peneliti menyatakan bowling mathematic game terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak-anak Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik dalam berhitung permulaan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase anak yang mampu: menyebutkan lambang bilangan sebanyak 87% anak tuntas dan 13% anak belum tuntas, membilang benda sebanyak 84% anak tuntas dan 16% anak belum tuntas, dan menggunakan bilangan untuk menghitung sebesar sebanyak 81% anak tuntas dan 19% anak belum tuntas. Keseluruhan indikator tersebut mencapai persentase lebih dari target awal peneliti, yakni 75%.

Para guru mampu menyajikan pembelajaran berhitung permulaan dengan baik dan peneliti selalu melakukan perbaikan pelaksanaan treatment di setiap siklusnya, sehingga terjadilah peningkatan kemampuan anak sehingga penelitian lanjutan tidak perlu dilakukan oleh peneliti pada Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, peneliti menyatakan bahwa kemampuan anak-anak Kelas TK B-2 UPT TK Negeri Pembina Kec. Manyar, Kab. Gresik dalam berhitung permulaan dapat meningkat melalui pemberian metode bowling mathematic game pada tindakan siklus 2. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase anak yang mampu: menyebutkan lambang bilangan sebanyak 87% anak tuntas dan 13% anak belum tuntas, membilang benda sebanyak 84% anak tuntas dan 16% anak belum tuntas, dan menggunakan bilangan untuk menghitung sebesar sebanyak 81% anak tuntas dan 19% anak belum tuntas. Keseluruhan indikator tersebut mencapai persentase lebih dari target awal peneliti, yakni 75%. Permainan bowling mathematic game yang dilengkapi dengan pin bowling berwarna-warni dilengkapi angka-angka dan kartu angka yang beragam mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan pada anak dalam mengasah kemampuan berhitung permulaan.

## DAFTAR PUSTAKA

Cameron, C. E., Kim, H., Duncan, R. J., Becker, D. R., & Mc Clelland, M. M. (2019). Bidirectional and co-developing associations of cognitive, mathematics, and literacy skills during kindergarten. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 62(December 2018), 135–144. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.02.004>



- Clara, N., Pradana, P.H., Nabillah & Irma, A.. (2020). Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 72–81. <http://dx.doi.org/10.33387/cp.v2i1.2036>
- Damayanti, M. S., Rasmani, U. E. E., & Syamsuddin, M. M. (2020). Penerapan Metode Jolly Phonics Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1). <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.32822>
- Ira Zulkifli, T. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di Tk Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Tunas Cendekia*, 3(1), 113–121. <https://doi.org/10.24256/tunas%20cendekia.v3i1.1378>
- Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D. (2022). Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2846–2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Paud Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 1113–1119. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.328>
- Nurjanah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 105–119. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p105-119.645>
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinada Kecamatan Kotto Tengah Padang. Universitas Negeri Padang : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 86. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i1.510>
- Pangesti, N. P. (2019). Peningkatan Kemampuan Mottorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Book (Penelitian Tindakan Kelas di TK Pelita 1 Mudal Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019). Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Kumara Cendekia*. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35022>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014).
- Salik, A. Y. (2019). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal di Kelas A Taman Kanak-Kanak (TK) Wijaya Kusuma Taman Sidoharjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : *Skripsi*. <https://123dok.com/document/zx06pn4z-pengaruh-terhadap-kemampuan-membaca-wijaya-kusuma-taman-sidoarjo.html>
- Solikhah, A., Mulyono, H., & Wahyuningsih, S. (2019). Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 462. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.33092>
- Suardika, I. K., Marsono., & Jayadiningrat, M., G. (2022). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media bahan alam. 5, 21–32. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10218](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10218)
- Sukardi. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani, Dwi. Antara. P.A., M.(2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.11309>

