

Pengaruh Implementasi Media *Busybook* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak (4-5 tahun) Kelas A2 Di KB. Al-Huda Banyubunih Galis

Salwa^{1✉}, Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat²

PIAUD, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Ibrohimy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media busybook terhadap kemampuan berhitung anak (4-5) kelas A2 di KB. Al-Huda Banyubunih galis bangkalan. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen quasi, yang menjadi sample dalam penelitian ini adalah anak kelas A2 dimana pemilihannya didasarkan pada beberapa pertimbangan khusus oleh penulis. Dalam penelitian ini menggunakan perbandingan dimana jumlah sample dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Dimana Pada kelompok eksperimen ini diterapkan media *busybook* dalam kegiatan berhitungnya, sedangkan untuk kelompok kontrol tetap menggunakan buku paket tema. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi.

Setelah penulis melakukan analisis data, hasil dari pengimplementasian media busybook terhadap kemampuan berhitung anak kelas A2 kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat dari analisis penilaian guru terhadap penggunaan media busybook, yang memperoleh nilai rata-rata antara 3-5 dengan parameter nilai yang “cukup tinggi”, sedangkan analisa data tes mengenai kemampuan berhitung sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test dengan SPSS 22 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil posttest anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut didukung dengan perolehan hasil rata-rata nilai kelompok kontrol yaitu 6.73 sedangkan perolehan hasil rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 9.67.

Kata kunci : Implementasi media *busybook*, kemampuan berhitung anak

Copyright (c) 2021 Salwa

✉Corresponding author :

Email Address : salwa.14januari@gmail.com

Received 10-10-2020 , Accepted 11-10-2020, Published 27-03-2021

PENDAHULUAN

Kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin baik membawa dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya, secara berangsur-angsur perhatian pemerintah mulai tertuju kepada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Perhatian tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah Indonesia sebagai anggota PBB terhadap hasil pertemuan dunia Education For All, yang mana pertemuan tersebut menegaskan tentang komitmen terhadap pendidikan dan perawatan anak usia dini yang akan menentukan perkembangannya, sejak saat itulah hingga saat ini PAUD mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan.¹

Pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memberikan stimulasi terhadap anak dalam mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis, selain itu juga memberikan pengalaman serta pengetahuan dengan berbagai macam bentuk pembelajaran yang ringan, menyenangkan, dan mengesankan bagi anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak usia dini adalah pribadi yang unik, penuh imajinatif, dan memiliki banyak potensi dalam dirinya, maka dari itu masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk membentuk pola karakter anak, mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, serta mengembangkan kemampuan dasar yaitu bahasa, kognitif dan fisik.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan yakni kemampuan kognitif. Istilah kognitif itu sendiri merupakan kemampuan untuk mengerti sesuatu, dalam hal ini “mengerti” berarti menunjukkan kemampuan untuk menangkap arti.² Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat, Salah satunya yakni *Mathematical Intelligence* merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan angka dan logika, dalam hal ini seseorang memiliki kepekaan pada memahami pola-pola logis dan numeris, dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang, kemampuan yang sering muncul ialah berhitung, menalar, serta memecahkan masalah.³ Kegiatan berhitung yang diajarkan sejak usia dini masih dalam konteks yang sederhana dan masih bersifat konkret atau nyata, biasanya dalam pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebaiknya anak harus dilibatkan secara langsung, keterampilan menghitung juga mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya.⁴ Neni utami mengungkapkan parameter kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun antara lain : 1) Mampu menyebut urutan bilangan dari 1 – 10, 2) Mampu menghitung benda hingga 10 benda, 3) Mengenal lambang bilangan 1 – 10, 4) Mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10, 5) Mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan benda-benda yang berkisar antara bilangan 1 – 10.⁵

¹ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), Hal. 2.

² Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), Hal.133.

³ M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), cet.ke-2, Hal.142.

⁴ Ririn Marlina, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta’ush Shibyan Singocandi Kudus”, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Hal.67.

⁵ Neni Utami Adiningsih, *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis*, (Bandung: PT. Karya Kita, 2008), Hal.

Kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat dengan karakteristik anak sehingga tidak dapat merusak pola perkembangannya. Kegiatan pembelajaran berhitung yang berfokus pada kegiatan belajarmelalui bermain atau bermain seraya belajar akan meningkatkan perkembangan anak secara optimal. Menurut Emma pembelajaran yang dikemas dengan metode bermain lebih baik jika terus dikembangkan. Maka, semakin banyak permainan matematika, anak akan semakin terbiasa menerima pelajaran sambil bermain. Dengan hal itu, efektivitas belajar akan semakin meningkat.⁶ Agar terdapat suasana yang menyenangkan dan tidak bosan, maka diperlukan benda-benda sebagai media yang dapat menarik minat anak.⁷

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Kemampuan berhitung anak Kelas A2 di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Desa Banyubunih galis bangkalan menunjukkan masih banyak anak yang kurang memenuhi harapan dalam kemampuan berhitungnya. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya anak yang masih belum bisa mengenal konsep bilangan dengan baik. Terlihat pada saat pembelajaran kegiatan berhitung, anak bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10, namun penyebutannya masih belum berurutan bahkan anak masih mengalami kesulitan mengenal bentuk bilangannya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung murid Kelas A2 di KB. Al-Huda belum optimal. Permasalahan tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik, guru cenderung lebih banyak memanfaatkan buku-buku tema bergambar, dimana anak diperintahkan membuka lembar kerja dan dituntut untuk menyelesaikan tugasnya secara tertulis, misalnya menebal angka. Sebagaimana penjabaran sebelumnya mengenai penggunaan metode, bahan, serta materi pembelajaran agar mudah dipahami anak dan menyesuainya dengan karakter batiniah anak.

Maka dari itu, media menjadi peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dimana siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dengan baik.⁸ Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikapnya. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE), yang terbagi menjadi dua golongan yakni APE luar ruangan dan APE dalam ruangan.⁹

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *busybook* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung anak. *Busybook* merupakan media yang tepat dan sesuai dengan pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini. *Busybook* yaitu buku yang dapat membuat anak sibuk saat mengerjakannya/memainkannya yang memiliki unsure edukatif, media ini juga aman dan nyaman untuk anak sebab terbuat dari bahan yang lunak, menarik, tahan lama, dan beraneka ragam bentuk aktivitas permainannya. Menurut Risa Mufliharsi, *BusyBook* adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, terbuat dari kain (terutama flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus maupun kemampuan kognitif anak.¹⁰

⁶ Emma Sovia, *Buat Anak Anda JAGO EKSAKTA!*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), Hal.123.

⁷ Suyadi, dan Maulidya, *KONSEP DASAR PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), Hal. 34.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), cet-17, Hal.3

⁹ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak*, Hal.152.

¹⁰ Risa Mufliharsi, "Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya PKK", *Jurnal ISSN 2338-0306 Universitas Indraprasta PGRI*, Vol.5, No.2, (Desember, 2017), Hal.150.

Aktivitas permainan dalam *busybook* ini dapat dirancang sesuai kebutuhan anak, media ini berbentuk seperti buku yang terdapat beberapa lembar dari kain flannel, dimana tiap lembar memiliki berbagai macam dan pola permainan berhitung, salah satu contoh yakni terdapat 10 angka dan 10 bentuk wortel yang masing-masing memiliki perekat dengan cara bermainnya yaitu menghitung dan mencocokkan angka dengan jumlah daun wortel yang sesuai, misalnya Anak akan mencocokkan angka 1 dengan wortel yang memiliki jumlah daun 1, angka 2 dengan wortel yang memiliki jumlah daun 2, dan seterusnya. Maka dengan kegiatan seperti contoh, anak dapat belajar berhitung dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang dihitung secara nyata.

Penggunaan *busybook* pada kegiatan pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat diantaranya: (1) Dapat meningkatkan kemampuan anak sesuai konsep pengenalan yang disampaikan, (2) Anak usia dini dapat mengeksplorasi kemampuan berpikirnya secara alamiah dengan bermain tanpa merasa sedang melakukan proses belajar, (3) Anak usia dini menjadi mandiri, karena didorong rasa ingin tahu yang besar ingin melakukan perintah yang diberikan oleh guru tanpa bantuan guru.¹¹

METODOLOGI

Metode penelitian yang dipakai menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis eksperimen quasi. Sebagaimana pengertian penelitian eksperimen yakni penelitian tentang kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara eksperimental dalam satu kondisi atau lebih dengan membandingkan hasil setelah dikontrol atau tidak.¹² Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang pada langkah pertama masing-masing diberikan pembelajaran yang sama dalam beberapa pertemuan, setelah itu akan dilakukan pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur kondisi awal, selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan (treatment media *busybook*) sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Lalu, kedua kelompok diberi posttest, setelah itu dapat dilakukan perbandingan antara kondisi awal dan kondisi akhir pada kelompok yang diberikan perlakuan maupun kelompok yang tidak diberi perlakuan.

Populasi pada penelitian ini adalah anak usia dini sebagai peserta didik KB. Al-Huda Banyubunih Galis Bangkalan, yang mana lembaga pendidikan ini berada dibawah naungan yayasan as-syafi'i muthar. Sedangkan pada pengambilan sampelnya menggunakan *Purposive Sampling* yaitu responden yang terpilih menjadi anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri atau diambil dengan maksud dan tujuan tertentu. Maka sesuai dengan tahapan usia anak dalam kriteria kemampuan berhitung, yang menjadi sasaran pada penelitian ini yaitu kelas A2, yang akan dibagi 2 kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengumpulan datanya menggunakan Tes, yg penilaiannya menggunakan Instrumen dengan format ceklis. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut : Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan pengaruh treatment dianalisis dengan uji beda statistic t-test dengan SPSS 22. Yakni dengan membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t

¹¹ Sara Wibiarani, "Penggunaan Busy Book dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di Era Milenial", *Jurnal SENDIKA FKIP UAD*, Vol.2, No. 1, (Desember, 2018), Hal.13.

¹² Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), cet-4, Hal.40.

(t-tes). Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada anak kelas A2 di KB. Al-Huda yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian tersebut berjalan selama kurang lebih 3 bulan, dimana langkah pertama kami melakukan beberapa kali pertemuan yang terhitung sebanyak 6 kali untuk memberikan materi ajar mengenai pembelajaran berhitung dengan metode klasikal yakni menggunakan buku paket tema, setelah itu kami melakukan Tes (pre-test) terhadap kedua kelompok, dan hasil tes tersebut dihitung menggunakan SPSS 22. Berikut tabelnya :

Table 1. hasil perhitungan pre-test menggunakan SPSS 22.

| | | t-test for Equality of Means | | | |
|-------|-----------------------------|------------------------------|--------|-----------------|------------------|
| | | t | df | Sig. (2-tailed) | Means Difference |
| Nilai | Equal variances assumed | -.515 | 28 | .611 | -.333 |
| | Equal variances not assumed | -.515 | 27.732 | .611 | -.333 |

Berdasarkan table diatas, diperoleh nilai independent sample test pada bagian *Equal variances assumed*. Diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,61 > 0,05, maka sebagaimana teori Suharsimi dalam penentuan taraf signifikansinya jika nilai sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa HA ditolak dan HO diterima. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan berhitung awal anak sama atau tidak ada perbedaan yang signifikan.

Selanjutnya, langkah kedua kami menerapkan media *busybook* saat kegiatan pembelajaran, yang diterapkan pada kelompok eksperimen. Penerapan media tersebut berlangsung selama 6 kali pertemuan, lalu dilanjutkan dengan melakukan Tes (posttest) terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana hasil test tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Table 2. hasil perhitungan posttest dengan menggunakan SPSS 22.

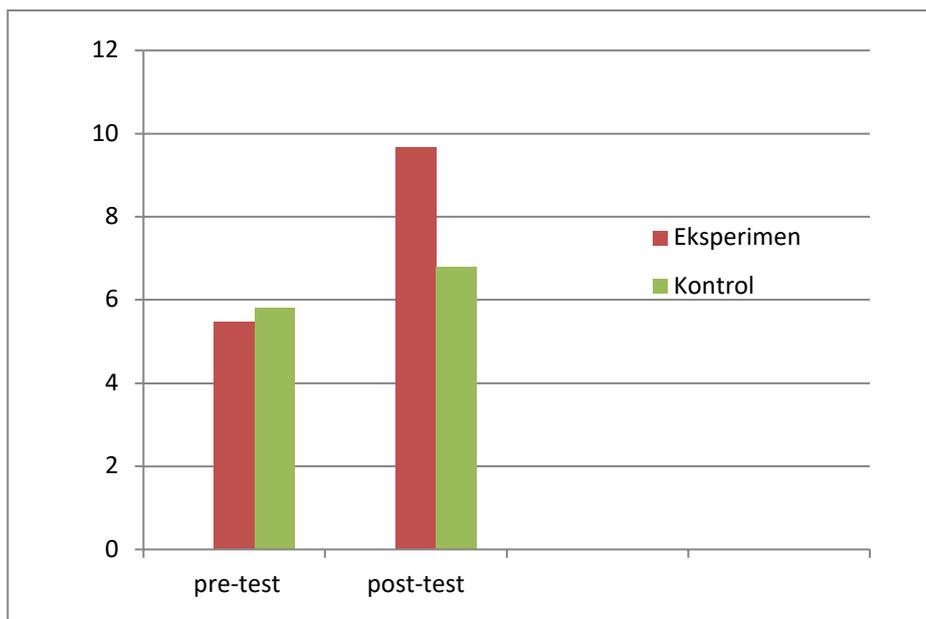
| | | t-test for Equality of Means | | | |
|-------|-------------------------|------------------------------|----|-----------------|------------------|
| | | t | df | Sig. (2-tailed) | Means Difference |
| Nilai | Equal variances assumed | -4.474 | 28 | .000 | -2.933 |

| | | | | | |
|--|--|---------------|---------------|-------------|---------------|
| | Equal variances not assumed | -4.474 | 26.209 | .000 | -2.933 |
|--|--|---------------|---------------|-------------|---------------|

Berdasarkan table diatas, diperoleh nilai independent sample test pada bagian *Equal variances assumed*. Diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_A diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberikan treatment berupa media busybook dan yang tidak.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dapat dilihat dari nilai rata-rata, Pada *pre-test* kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 5.47, sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 5.80 yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan. Dan Pada *post-test* kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 9.67, sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 6.73 yang artinya adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih berpengaruh dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini :



Grafik 1. Perbandingan nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Demikian dapat disimpulkan dari penjelasan tabel tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak kelompok eksperimen yang menggunakan media *busybook* dengan kelompok kontrol yang masih menggunakan metode klasik.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak kelas A2 (4-5 Tahun) dapat meningkat dengan pengimplementasian media *busybook*. Dengan media *busybook* ini anak mampu berhitung dengan menyebutkan angka 1-10 secara berurutan, mampu mengurutkan angka 1-10 secara berurutan, juga mampu menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar begitupun sebaliknya. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Suparti pada artikelnya tentang meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 dengan menggunakan papan flannel, Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf. Karena penyajiannya seketika menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel dapat membuat sajian lebih efisien.¹³ Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh suparti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan planel dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak.¹⁴ ¹⁴Media papan flannel ini sama dengan media *busybook* namun bedanya hanya pada bentuknya yg menyerupai buku.

Pada penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika untuk anak usia dini haruslah dengan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak akan tergugah dengan sendirinya untuk belajar berhitung. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan seperti yang sudah disebutkan diatas yakni dengan belajar melalui bermain, dan media *busybook* ini merupakan alat untuk membantu proses belajar anak sebagaimana ia bermain. Dimana anak sibuk memainkan *busybook* secara sukarela tanpa adanya unsur paksaan. Hal tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Medinda Romlah dkk pada jurnalnya yang membahas mengenai Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa, Terbukti bahwa kegiatan bermain sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada aspek pemahaman konsep bilangan sebab menurutnya sejak dini kemampuan berhitung harus ditingkatkan, salah satu metode atau kegiatan yang digunakan adalah kegiatan bermain. Ia juga menyatakan bahwa kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya.¹⁵

Dalam pemilihan media *busybook* terlebih dahulu peneliti memahami apa makna dan kegunaan dari *busybook* sendiri, yakni sebuah media pembelajaran yang interaktif, terbuat dari kain flannel yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana, yang kegunaannya dapat merangsang beberapa aspek perkembangan anak dan yang paling menonjol yakni

¹³ Suparti, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015", *Artikel Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, simki.unpkediri.ac.id*, Hal.8

¹⁴ *Ibid.*, Hal.12

¹⁵ Medinda Romlah, dkk, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa", *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol 1 (2), Hal.73-75

pada perkembangan kognitifnya, sebab aktivitas permainan didalamnya bermacam-macam yang mana anak harus melatih dirinya untuk berfikir memecahkan permasalahan yang ada. Karena media memegang peranan penting dalam proses belajar anak tingkat PAUD guna untuk menarik perhatian anak agar mereka mau melakukan proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Cahyono yang menyatakan bahwa salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Pembelajaran dengan menggunakan media bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak bosan sehingga tertarik mengikuti proses belajar mengajar, juga dalam pemanfaatan media harus didukung dengan keadaan di lapangan seperti financial, lingkungan, maupun kesadaran tenaga pengajar dalam hal pemanfaatan media.¹⁶

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *busybook* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak kelas A2 (4-5 tahun), hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 22 yaitu pada penghitungan datanya memperoleh nilai Independent sample test pada bagian Equal variances assumed yang diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti H_A diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut juga semakin diperkuat oleh perbandingan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok control yang memperoleh masing-masing 9.67 – 6.73.

Demikian kemampuan berhitung antara lain menyebutkan angka dengan benar, mengurutkan angka, dan menghubungkan jumlah benda dengan angka yang sesuai dapat meningkat melalui penggunaan media *busybook*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah yang senantiasa menerima kegiatan penelitian ini, juga kepada teman-teman sejawat atas dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Diyah Safitri dkk. (2019). Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Di Ra Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Elisa Malapata. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Endah Hendarwati. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi*, 1(1).

¹⁶ Agus Cahyono, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017). Hal.7-10

- Himmatul Fariyah. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka. *Jurnal Teladan*. 2(1).
- usnuzziadatul Khairi. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Naili Rohmah. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Resti Wulansari. (2016). Pengembangan Media 3 Dimensi Bina Diri untuk Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(2).
- Ririn Marlina dan Purwadi. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga Tk Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2 (2).
- Risa Mufliharsi. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal ISSN 2338-0306 Universitas Indraprasta PGRI*, 5(2).
- Samik NR & Sudarsini. (2018). Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 4(1).
- Sara Wibiarani. Penggunaan Busy Book dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di Era Milenial. *Jurnal SENDIKA FKIP UAD*, 2(1).
- Trisna Yulianto. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Busy Book Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Hambatan Majemuk Kelas X Di Slb Negeri 1 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7(7).
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5 (2).
- Enny Sutrisni dan Marisa. (2018). *Strategi Pembelajaran di Lembaga PAUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka).
- Fadlillah, M. (2018). *Bermain dan Permainan AUD* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP).
- Marlina, Ririn. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus". *Jurnal Penelitian PAUDIA*.
- Masitoh, dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta : Universitas Terbuka).
- Mulyani, Novi. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Neni Utami Adiningsih. (2008). *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis-Matematis* (Bandung: PT. Karya Kita).
- Sovia, Emma. (2015). *Buat Anak Anda JAGO EKSAKTA!* (Yogyakarta: DIVA Press).
- Susanto, Ahmad. (2011). *PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenada Media Group).
- Suyadi dan Maulidya. (2013). *KONSEP DASAR PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Weaver, Mary. (2003). *365 Kegiatan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Primamedia Pustaka).