

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja yang dapat mempengaruhi peserta didik agar dapat mengembangkan dan mewujudkan potensi diri peserta didik sebaik-baiknya (Rahman et al., 2023). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat.

Menurut Permendikdasmen No. 12 Tahun (2025) Pasal 1 Ayat 4 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. Sejalan dengan hal tersebut menurut UUNomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 3 mengatur bahwa, Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat diberikan melalui jalur formal, informal, dan/atau informal, termasuk jalur pendidikan formal melalui taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA), atau bentuk serupa lainnya; saluran pendidikan informal seperti kelompok bermain (KB), tempat penitipan anak (TPA), atau bentuk serupa lainnya; dan jalur pendidikan informal seperti pendidikan keluarga atau pendidikan yang terorganisasi secara lingkungan.

Pada masa ini anak berada pada fase fondasi atau masa emas (*golden age*), di mana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada fase krusial ini, fokus pembinaan beralih dari sekadar aspek perkembangan individu menuju kemampuan fondasional yang terintegrasi. Masa emas juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap masa pertumbuhan dan perkembangan berikutnya. Periode masa emas ini hanya berlangsung satu kali dalam seumur hidup dalam setiap individu (Safitri et al., 2023).

Usia emas (*golden age*) merupakan usia yang sangat baik bagi anak untuk diberikan rangsangan dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, anak mempunyai beberapa unsur perkembangan yang harus dikembangkan sesuai dengan kebijakan kurikulum mandiri dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025. Peraturan ini menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kriteria kompetensi yang harus dicapai anak secara menyeluruh, yang mencakup tiga elemen utama: nilai-nilai agama dan budi pekerti; jati diri; serta dasar-dasar literasi, matematika sains, teknologi, teknik, dan seni (STEAM). yang mana salah satu elemen terpentingnya adalah penguasaan dasar-dasar literasi dan numerasi untuk menjamin kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Sebagai kemampuan fundamental, aspek literasi dan numerasi tidak hanya mencakup pemahaman angka dan operasi matematika dasar, namun juga melibatkan kemampuan penalaran dan penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Supriyanto, 2025). Berdasarkan rumusan dari tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, literasi dan numerasi merupakan kemampuan serta pengetahuan dalam mengaplikasikan berbagai angka dan simbol matematika dasar. Kecakapan ini digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan praktis di kehidupan sehari-hari sekaligus untuk mengkaji informasi yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, maupun bagan. Lalu hasil dari interpretasi data tersebut berfungsi sebagai dasar dalam membuat prediksi dan mengambil keputusan (Rahmadeni, 2022). Dalam konteks anak usia dini, kecakapan literasi dan numerasi bermula dari kemampuan dasar dalam pengenalan angka.

Pengenalan angka adalah kemampuan anak untuk mengenali simbol angka. Pengenalan angka penting bagi anak-anak karena menjadi dasar untuk mempelajari konsep matematika di pendidikan selanjutnya. Pemahaman angka perlu diberikan kepada anak-anak sejak dini untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya (Angraeni & Mahmud, 2019).

Memasuki era *Society 5.0*, pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, adaptif dan responsif terhadap perubahan, terlebih lagi pada era ini menempatkan teknologi sebagai alat integral dalam meningkatkan kualitas hidup manusia, termasuk dalam lingkup pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya bagi Generasi *Alpha* kini bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan agar proses pembelajaran lebih selaras dengan dunianya. Perkembangan yang semakin pesat tersebut memerlukan transformasi pembelajaran yang tidak hanya berbasis pada pengetahuan, namun juga menekankan pada integrasi teknologi sehingga membentuk proses pembelajaran yang humanis, inovatif dan adaptif (Hafizah, 2023).

Kondisi era digital ini didukung oleh data *The Asian Parent Insight* pada tahun 2014, sebuah penelitian di kawasan Asia Tenggara yang melibatkan setidaknya 2.417 orang tua pemilik gawai di Singapura, Thailand, Filipina, Malaysia, dan Indonesia. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak usia 3-8 tahun, telah menggunakan gawai, sebanyak 67% di antaranya menggunakan milik orang tua, 18% menggunakan milik saudara, dan sisanya sebesar 14% menggunakan milik sendiri (*The Asian Parent Insight*, 2014). Dari hasil survei penelitian ini dapat dibuktikan bahwa pengguna gawai saat ini tidak hanya orang dewasa atau remaja saja, namun anak usia 3-8 tahun juga menggunakan gawai. Tingginya akses anak terhadap teknologi ini menuntut adanya media yang tepat agar penggunaan gawai tidak berdampak buruk, melainkan dapat bermanfaat terhadap pembelajaran pada jenjang anak usia dini.

Pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat proses eksplorasi kompetensi peserta didik berlangsung secara alami dan tentunya dengan mengikuti perkembangan zaman, sehingga memberikan suasana penuh dengan keceriaan dan dapat menumbuhkan motivasi dan kecintaan belajar anak sejak dini (Suyadi, 2014). Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian anak adalah kegiatan dengan menggunakan sebuah media. Anak-anak membutuhkan sebuah media dalam proses pembelajaran, karena anak usia empat sampai lima tahun belum mampu berpikir

secara abstrak (Lestari et al., 2024). Upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu anak bisa belajar dengan menggunakan media *game* digital belajar angka. Media *game* digital belajar angka, yaitu salah satu bentuk media yang sesuai dengan kebutuhan anak di era digital saat ini. *Game* digital edukatif merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan dan dirancang khusus untuk memberikan pengalaman edukatif atau pembelajaran yang disajikan secara menyenangkan, dinamis, dan interaktif kepada para pemainnya. Tujuan utamanya adalah memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menumbuhkan motivasi belajar. *Game* digital menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, penuh warna, suara dan animasi yang dapat menarik perhatian anak dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Wibowo & Ahmad, 2020). Selain itu, *game* digital belajar angka juga memungkinkan anak belajar mandiri dan aktif, sesuai dengan prinsip *learning through play* dalam kurikulum PAUD.

Media *game* digital belajar angka merupakan media pembelajaran yang mengadaptasi teknologi permainan sebagai upaya menstimulasi pemahaman mengenal angka bagi anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk anak usia 3-8 tahun dan menyajikan berbagai permainan mengenal angka yang interaktif dan bertingkat, seperti mengenal angka, menjumlahkan benda, dan konsep dasar matematika. Dengan fitur-fitur menarik dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, aplikasi belajar angka dapat menjadi media yang efektif untuk merangsang perkembangan anak khususnya mengembangkan salah satu kemampuan mengenal angka anak usia dini (Najuah et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal di RA Nurussakinah, bahwa kemampuan mengenal angka di kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Hal ini ditandai ketika peneliti mengamati kegiatan anak yang sedang melakukan pembiasaan sebelum memulai pembelajaran, masih ada beberapa anak yang belum bisa menyebutkan angka dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah benda. Selain itu juga media yang dipakai oleh guru untuk belajar mengenal angka masih

terbilang sedikit serta kurang menarik bagi anak. Kondisi ini diperparah oleh terbatasnya penggunaan alat dan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan jenuh, terkhusus karena cenderung menggunakan Lembar Kerja Harian (LKH). Akibatnya, durasi pembelajaran menjadi tidak efektif dan terlalu lama, sehingga menyebabkan anak-anak mudah jenuh dan cepat bosan (Maryati et al., 2022).

Peneliti memilih media *game* digital belajar angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini karena pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan cara biasa. Anak-anak yang tumbuh di era digital ini sangat suka dengan *game*. Melalui *game* ini, peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan tampilan yang menarik, suara, dan gambar yang bisa membuat angka lebih mudah dipahami. Fitur audio-visual ini membantu anak belajar angka dengan cara yang aktif dan interaktif, sehingga memudahkan peserta didik untuk menguasai kemampuan mengenal angka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan *Game* Digital Belajar Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini” (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut ini dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui media *game* digital belajar angka (kelas eksperimen) di Kelompok B1 RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui media *flashcard* (kelas kontrol) di Kelompok B2 RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan mengenal angka anak usia dini antara media *game* digital belajar angka dengan media *flashcard* di Kelompok B RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui media *game* digital belajar angka (kelas eksperimen) di Kelompok B1 RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
2. Kemampuan mengenal angka anak usia dini melalui media *flashcard* (kelas kontrol) di Kelompok B2 RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
3. Perbedaan kemampuan mengenal angka anak usia dini antara media *game* digital belajar angka dengan media *flashcard* di Kelompok B RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan teori di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak. Temuan penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah mengenai peran *game* digital edukatif terhadap aspek mengenal angka pada anak yang merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pandangan baru mengenai integrasi teknologi dalam kerangka pendidikan Islam. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan era *society* 5.0 dan karakteristik Generasi *Alpha* yang akrab dengan teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, kegiatan penelitian ini juga memberikan dampak baik bagi beberapa kalangan. Diantaranya sebagai berikut ini:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan berharga bagi pengelola dan manajemen lembaga PAUD untuk mempertimbangkan integrasi teknologi digital dalam kurikulum dan fasilitas pembelajarannya. Penerapan *game* digital edukatif yang terbukti efektif dapat menjadi indikator peningkatan mutu pendidikan di lembaga-lembaga tersebut, sejalan dengan visi pendidikan modern yang adaptif dengan perkembangan saat ini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program pelatihan bagi guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pedoman praktis bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran mengenal angka bagi anak usia dini yang lebih menarik dan efektif. Dengan mengetahui potensi *game* digital belajar angka, pendidik dapat mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi ini sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman dan pengetahuan tentang cara melakukan penelitian yang baik dan benar khususnya mengenai kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan menggunakan media *game* digital belajar angka.

E. Kerangka Berpikir

Game edukasi digital merupakan *game* yang bersifat khusus mempunyai isi pembelajaran atau memuat materi pembelajaran dan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga menghasilkan pengalaman baru seperti perasaan gembira dan senang dengan materi yang terkandung dalam *game* edukasi digital (Wibawanto, 2020). *Game* edukasi digital dibuat dengan tujuan khusus sebagai sarana pendidikan, salah satunya untuk belajar mengenal angka. *Game* dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game*, peserta didik dituntut untuk belajar agar bisa menyelesaikan permasalahan yang ada. (Najuah et al., 2022).

Salah satu bentuk media digital yang mempunyai potensi besar dalam pendidikan anak usia dini adalah *game* digital edukatif. Permainan ini menawarkan perpaduan antara hiburan dan pembelajaran, dengan visual yang menarik, suara dan animasi yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian anak dan meningkatkan motivasi belajarnya (Nadia et al., 2025). Selain itu, *game* digital yang dirancang dengan baik dapat mendorong anak untuk belajar mandiri, mengeksplorasi dan memecahkan masalah, hal ini sejalan dengan prinsip *learning by doing* dan *project-based learning* dalam Kurikulum Mandiri (Nurbaya et al., 2023).

Media *game* digital belajar angka, adalah suatu aplikasi edukasi yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka, menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan anak mengenal angka, berhitung, dan memahami konsep dasar matematika melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Desain visual dan interaktifnya sangat sejalan dengan tahapan pra-operasional Piaget dan prinsip material konkret ala Montessori. Aplikasi ini juga bisa menjadi daya tarik anak untuk belajar mengenal angka mulai dari angka satuan, puluhan, sampai dengan ratusan hanya dengan melalui gawai, karena biasanya anak usia dini akan lebih tertarik terhadap hal yang baru (Fitrah & Sartika, 2025). *Game* digital belajar angka ini memiliki banyak fitur menarik, seperti: 1) Fitur audio yang dapat membantu anak untuk menyebutkan angka yang ada di layar, 2) Fitur mencocokkan angka dengan jumlah benda, 3) Fitur menghitung menggunakan jari,

4) Berbagai macam pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk mengenal angka.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media *game* digital belajar angka merupakan inovasi teknologi edukasi yang efektif dan relevan, karena dapat membuat anak usia dini menjadi lebih tertarik untuk belajar menggunakan gawai melalui media *game* digital belajar angka. Karena terdapat fitur-fitur yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan berbagai macam cara yang menarik.

Menurut Robbins dan Judge (2015), kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Sejalan dengan itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan.

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol angka. Mengenal angka sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Memperkenalkan angka atau pengertian angka kepada anak PAUD merupakan hal yang sangat penting dan sulit. Hal ini dikarenakan pengertian bilangan bersifat abstrak. Sementara itu, pola berpikir anak PAUD bersifat konkret dan bukan abstrak. Akibatnya, selain isyarat verbal, anak usia dini memerlukan isyarat visual seperti model atau benda mainan agar dapat mengenali pengertian angka (Nurjannah & Trianggono, 2024).

Angka merupakan simbol atau notasi tertulis yang mewakili suatu bilangan, kuantitas atau jumlah, berbeda dengan bilang yang bersifat abstrak. Sriningsih (2009) menyebut angka sebagai lambang bilangan yang digunakan sebagai alat bantu. Angka berfungsi untuk menghitung dan mengukur, serta menjadi simbol universal (0-9) yang penting dalam matematika.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak untuk memahami dan mengaitkan simbol atau notasi tertulis (lambang bilangan) dengan konsep jumlah atau kuantitas yang diwakilinya. Dengan demikian anak dari yang awalnya belum tahu angka menjadi

tahu dan mengenal angka, maka anak dapat mengetahui bentuk angka dan memaknainya.

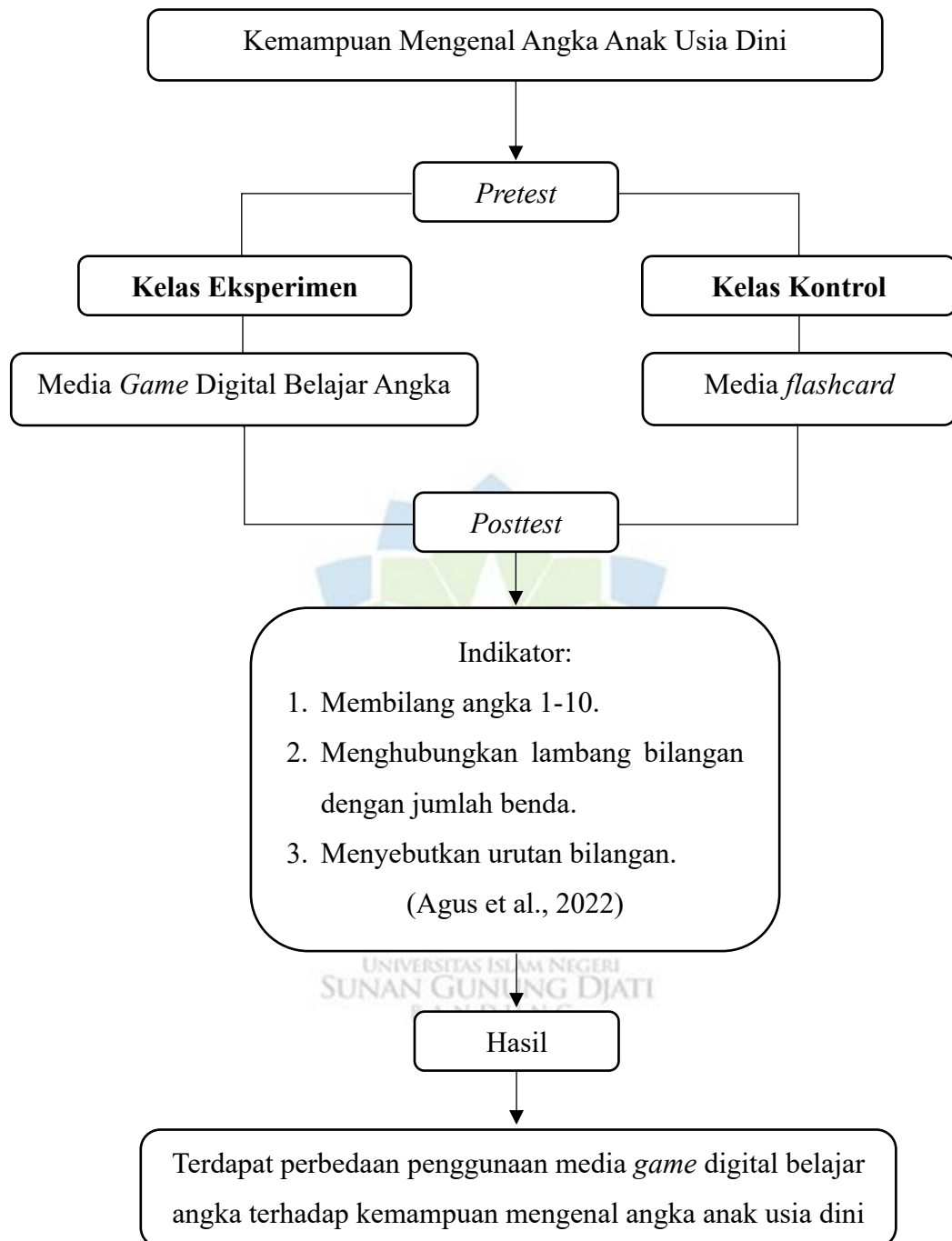
Penguasaan konsep mengenal angka ini didasari oleh pentingnya literasi dan numerasi, yang menurut tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Tujuan ini selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka di fase fondasi. Berdasarkan Capaian Pembelajaran PAUD pada elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni (Permendikdasmen, 2025), anak usia dini dituntut untuk mengenali dan memahami berbagai informasi, gagasan, dan keterampilan serta menunjukkan pemahaman konsep matematika dasar seperti bilangan, urutan, dan operasi. Secara spesifik, penguasaan kemampuan mengenal angka yang optimal ditunjukkan melalui indikator seperti: 1) Membilang angka 1 sampai 10, 2) Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan 3) Menyebutkan urutan bilangan (Agus et al., 2022). Indikator-indikator operasional ini pada dasarnya bersumber dan dikembangkan langsung dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, khususnya pada aspek perkembangan kognitif (berpikir simbolik) anak.

Pembelajaran yang efektif harus melibatkan alat bantu dan interaksi, sesuai dengan pandangan teori sosiokultural Lev Vygotsky (Insani, 2024) yang menekankan bahwa perkembangan dan pembelajaran dimediasi oleh alat-alat budaya dan dukungan bertahap atau disebut dengan *scaffolding* dalam *Zona of Proximal Development* (ZPD) anak. Selain itu, teori konstruktivisme Bruner dalam (Mandar & Sihono, 2025) memberikan kerangka bagaimana proses kognitif anak bekerja, yaitu memfasilitasi transisi pemahaman dari mode ikonik visualisasi objek menuju mode simbolik seperti pengenalan lambang angka 1-10. Oleh karena itu, stimulasi mengenal angka harus dioptimalkan dengan media yang dapat berperan sebagai alat mediasi yang solid untuk mencapai tujuan literasi dan numerasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berasumsi bahwa media *game* digital belajar angka mampu memberikan stimulus pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu penelitian kuasi eksperimen ini dilakukan dengan membandingkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini antara kelompok yang menggunakan media *game* digital belajar angka dengan kelompok yang menggunakan media *flashcard*. Perbandingan ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris pengaruh signifikan dari media *game* digital belajar angka terhadap hasil belajar anak dalam mengenal angka.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis atau yang disebut juga dengan hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih diduga oleh peneliti karena masih membutuhkan pembuktian kebenarannya. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian sebelum penelitian tersebut dilaksanakan. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu *hupo* (sementara) dan *thesis*, yang berarti pernyataan atau dugaan. Sederhananya bisa dikatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang kebenarannya harus diuji. Hipotesis juga memiliki pengertian sebagai suatu jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris (Muin, 2023).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diformulasikan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. *H₀*: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game* digital belajar angka dengan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.
2. *H_a*: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game* digital belajar angka dengan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

Teknik pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga *t hitung* dengan *t tabel* melalui ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka *H₀* diterima dan *H_a* ditolak.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Digital Belajar Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini” (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Nurussakinah Binong Jati Kecamatan Batununggal Kota Bandung) antara lain:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Angraeni dan Bonita Mahmud (2019) berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle di Taman Kanak-Kanak”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif meningkatkan kognitif anak, di mana aktivitas belajar anak dalam

mengenai angka pada siklus I hanya mencapai 38% (kategori cukup) dan mengalami peningkatan pesat pada siklus II menjadi 84% dengan kategori baik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama berfokus pada peningkatan aspek perkembangan kognitif dan secara spesifik meneliti kemampuan mengenali angka pada anak usia dini di kelompok B. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu penelitian terdahulu ini menggunakan media *puzzle*, sementara peneliti menggunakan media *game* digital belajar angka, selain itu juga terletak pada jenis penelitiannya yaitu peneliti pada studi tersebut menerapkan desain penelitian tindakan kelas sementara penulis memilih jenis penelitian kuantitatif.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Veryawan dan Masliyah Hasibuan (2020) berjudul “Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenali Angka Pada Anak Usia Dini”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan kartu angka, kemampuan anak mengenali lambang bilangan 1-10 meningkat drastis, dari kondisi awal yang sangat rendah menjadi 33% pada siklus I, dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 86,7% pada siklus II. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama berfokus pada peningkatan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu menggunakan media kartu angka, sedangkan peneliti menggunakan media *game* digital belajar angka dan subjek yang diteliti oleh penelitian terdahulu adalah kelompok A sedangkan peneliti adalah kelompok B, selain itu juga terletak pada jenis penelitiannya yaitu peneliti pada studi tersebut menerapkan desain penelitian tindakan kelas sementara penulis memilih jenis penelitian kuantitatif.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reski Wahyuni dan Sukmawati (2020) berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenali Angka Melalui

Media Papan Flanel Angka di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa".

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar anak yang pada siklus I mencapai 55,76% (kriteria Mulai Berkembang) dan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 83,16% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti lakukan yaitu berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media papan flanel angka, sedangkan peneliti menggunakan media *game* digital belajar angka dan subjek yang diteliti oleh penelitian terdahulu adalah kelompok A sedangkan peneliti adalah kelompok B, selain itu juga terletak pada jenis penelitiannya yaitu peneliti pada studi tersebut menerapkan desain penelitian tindakan kelas sementara penulis memilih jenis penelitian kuantitatif.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri Rahmadani & Elise Muryanti (2023) berjudul "Pengaruh *Game* Edukasi 'Secil' Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak".

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan di mana pada kelompok eksperimen yang diberikan intervensi menggunakan *game* memperoleh skor rata-rata pre-test sebesar 26,5 dan melonjak drastis pada post-test menjadi 44,3. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian kuasi eksperimen pada anak Kelompok B, dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Perbedaannya terletak pada variabel kemampuan yang diukur, yaitu penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan membaca permulaan, sedangkan peneliti menggunakan media *game* digital untuk memengaruhi kemampuan mengenal angka.