

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan 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 (Lindiawati, 2024). Pendidikan Anak Usia Dini atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang akan datang. Untuk itu dalam memberikan pendidikan juga harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar tidak salah perlakuan dalam mengembangkan aspek-aspek yang sudah dimiliki anak (Lindiawati, 2024). Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (UU Sisdiknas, 2003).

Usia 0-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang mulai terbentuk di mana perkembangan otak anak berlangsung dengan sangat cepat. Pada masa ini, anak akan menyerap berbagai informasi, baik berupa kata-kata maupun perilaku, baik positif maupun negatif dari orang-orang di sekitarnya, sehingga pendidikan anak usia dini dikatakan sebagai peletak dasar atau fondasi tumbuh kembang anak selanjutnya. Hal ini didasari oleh penelitian para ahli di bidang *neuroscience* terhadap pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa perkembangan otak pada manusia terjadi sangat pesat yaitu 80% dari keseluruhan otak orang dewasa terjadi pada masa usia dini dari usia 0-6 tahun (Hernawati, 2019). Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam QS An-Nahl (16) Ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur."

Berdasarkan ayat di atas dalam konteks perkembangan anak usia dini (*The Golden Age*), Al-Qur'an memberikan landasan filosofis melalui Surah An-Nahl ayat 78 yang menegaskan bahwa Allah Swt. membekali setiap individu yang terlahir dengan tiga modal dasar pembelajaran atau potensi utama: Pendengaran (*As-Sam'u*), Penglihatan (*Al-Abshār*), dan Hati Nurani (*Al-Af'idah*) yang diartikan sebagai akal, pemahaman, dan pusat emosi. Ayat ini secara implisit menunjuk pada masa pembentukan yang kritis sejak manusia lahir, di mana indra dan hati nurani menjadi saluran utama bagi anak usia dini untuk menyerap informasi, dan membentuk pemahaman dasar. Oleh karena itu, stimulasi optimal terhadap ketiga modal dasar ini pada masa-masa awal kehidupan yang secara ilmiah disebut masa emas menjadi fondasi esensial bagi peletakan dasar perkembangan kecerdasan dan karakter anak selanjutnya.

Pernyataan di atas juga diperkuat oleh pendapat Teyler dalam Hernawati (2019) yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak manusia berisi sekitar 100 milyar hingga 200 milyar sel saraf. Sel saraf akan berkembang sangat pesat jika mendapat stimulus dari lingkungan. Stimulus yang diberikan sejak usia dini sangat menunjang keberhasilan tumbuh kembang anak selanjutnya. Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam meletakkan fondasi perkembangan anak secara holistik, termasuk aspek kognitif.

Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk dikembangkan pada usia 5-6 tahun adalah kemampuan mengenal angka. Kemampuan mengenal angka bukan hanya sekadar mengenali angka, tetapi juga memahami konsep bilangan, melakukan operasi hitung sederhana, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kemampuan mengenal angka di usia dini akan menjadi bekal penting bagi anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan memecahkan masalah dalam kehidupan (Ula, 2023).

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat mengatur pola pikirnya. Salah satu kemampuan berpikir untuk anak usia dini adalah konsep mengenal bilangan, menghitung, dan mengklasifikasikan benda sesuai dengan angka. Tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi untuk anak usia dini yaitu anak menaruh perhatian pada simbol-simbol di sekitarnya. Hal ini untuk menumbuhkan keterampilan berhitung anak untuk melanjutkan pendidikan tingkat Sekolah Dasar usia 6-12 tahun (Ula, 2023)

Menurut Piaget dalam Laili (2023) anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap pra-operasional konkret, dan kemampuan berhitung mereka masih dalam tahap awal pengembangan. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep-konsep dasar matematika seperti: menghitung objek secara konkret, mengenali angka dan simbol matematika, memahami konsep dasar seperti "lebih banyak" dan "lebih sedikit", mulai memahami konsep konservasi, klasifikasi, dan seriasi. Namun, anak-anak pada tahap ini masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep matematika yang lebih abstrak dan kompleks. Anak masih memerlukan pengalaman dan interaksi dengan objek konkret untuk memahami konsep matematika.

Piaget dalam Laili (2023) menekankan bahwa anak-anak tidak dapat dipaksa untuk memahami konsep matematika yang terlalu abstrak atau kompleks sebelum mereka siap secara kognitif. Oleh karena itu, pembelajaran matematika pada anak usia 5-6 tahun harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif mereka dan menggunakan objek konkret untuk memfasilitasi pemahaman.

Kekurangan dalam pembelajaran di RA Hikmatul Huda terlihat dari kurangnya media pembelajaran yang baru dan menarik, sehingga tidak mampu membuat anak aktif berinteraksi dan tidak membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap angka. Proses pembelajaran masih bersifat repetitif dan monoton karena hanya menyebutkan angka secara lisan tanpa adanya media yang bervariasi. Media yang digunakan guru masih sebatas kartu angka yang hanya ditunjukkan dan disebutkan saja. Kartu (card) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang atau kotak yang berisi lambang bilangan (Hasni, 2019).

Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan media interaktif kartu bingo. Permainan kartu bingo yaitu sebuah permainan yang melibatkan pencocokan angka, dapat dimodifikasi secara spesifik untuk melatih kemampuan mengenal angka anak usia dini. Menurut Suyanto, (2005), permainan edukatif seperti bingo dapat merangsang aktivitas otak anak serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Melalui elemen permainan, kompetisi sehat, dan visualisasi angka, Kartu Bingo dapat mengubah proses belajar mengenal angka yang tadinya membosankan menjadi aktivitas yang ditunggu-tunggu. Interaksi yang terjadi antar siswa dengan media akan memacu mereka untuk berpikir cepat, berkolaborasi, dan secara tidak langsung melatih kecepatan serta akurasi berhitung mereka.

Berdasarkan observasi awal di RA Hikmatul Huda ditemukan indikasi rendahnya kemampuan numerasi pada sebagian anak usia dini di RA Hikmatul Huda. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi saat berinteraksi dengan angka, kecenderungan untuk menghindari permainan atau latihan yang melibatkan angka, serta belum mampu mengenali atau menyebutkan angka sederhana 1-10.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Kartu Bingo Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung melalui media pembelajaran interaktif kartu bingo?
2. Bagaimana kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung melalui media kartu angka?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung antara media pembelajaran interaktif kartu bingo dengan media kartu angka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung melalui media pembelajaran interaktif kartu bingo
2. Kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung melalui media kartu angka
3. Perbedaan kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung antara media pembelajaran interaktif kartu bingo dengan media kartu angka

D. Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka anak dengan menggunakan media interaktif kartu bingo.

2. Manfaat Praktis

Selain daripada memberikan manfaat secara teoretis, kegiatan penelitian ini juga memberikan manfaat bagi beberapa kalangan. Di antaranya sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi sekolah, media kartu bingo ini dapat digunakan sebagai media untuk mendukung pengembangan kemampuan mengenal angka anak usia dini di RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung.
- b. Manfaat bagi pendidik, dapat menambah pengetahuan pendidik mengenai kemampuan mengenal angka anak usia dini, khususnya melalui media interaktif kartu bingo.
- c. Manfaat bagi anak, diharapkan aktivitas yang menggunakan media kartu bingo memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka tertarik dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka mereka.
- d. Manfaat bagi penulis dapat memperluas wawasan dan memberikan pengalaman langsung mengenai dampak penggunaan media interaktif kartu bingo terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini, serta berfungsi sebagai pedoman dalam menangani masalah mengenal angka pada anak.

E. Kerangka Berpikir

Kognitif biasanya dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir atau kecerdasan. Kognitif mencakup pemahaman yang lebih luas tentang proses berpikir dan pengamatan, serta perilaku yang membantu individu mendapatkan pengetahuan atau yang diperlukan untuk menerapkan pengetahuan tersebut. Perkembangan kognitif mengindikasikan kemajuan dalam cara berpikir anak. Keterampilan anak dalam menggabungkan berbagai cara berpikir untuk mengatasi beragam masalah bisa dijadikan indikasi dari perkembangan kecerdasan.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan daya pikir dan daya ingat seseorang melalui pembelajaran yang aktif. Perkembangan kognitif adalah yang mendasari untuk mengembangkan aspek lainnya. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang,

perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat mengatur pola pikirnya. Salah satu kemampuan berpikir untuk anak usia dini adalah konsep mengenal bilangan, menghitung, dan mengklasifikasikan benda sesuai dengan angka. Menurut Noviyanti & Hasibuan, tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi untuk anak usia dini yaitu anak menaruh perhatian pada simbol-simbol di sekitarnya (Ula, 2023).

Kemampuan simbolik berarti kemampuan yang bersifat konkret yang dapat dilihat dengan pancaindra. Anak dapat mengeksplorasi dengan melihat, memegang, meraba, dan menghitung benda. Mengenal konsep angka dapat diajarkan saat anak usia 5-6 tahun. Hal ini untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung anak untuk melanjutkan pendidikan tingkat Sekolah Dasar usia 6-12 tahun (Ula, 2023). Menurut Hamalik, kemampuan mengenal angka adalah kemampuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran dalam mengenal angka sehingga anak secara mental akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran matematika tentang mengenal angka pada jenjang selanjutnya (Wahyuningsih, 2015).

Kemampuan mengenal angka pada anak salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif anak usia dini. dalam peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 5 Tahun 2022 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak terdiri atas 1) Belajar dan pemecahan masalah, 2) Berpikir logis, 3) berpikir simbolik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022). Adapun faktor yang dapat dipengaruhi yaitu faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan mengenal angka misalnya pengenalan yang kurang menyenangkan dan media pengenalan angka yang kurang menarik perhatian anak sehingga kemampuan mengenal angka pada anak masih rendah (Hasanah, 2022)

Kemampuan mengenal angka adalah fondasi penting dalam matematika yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan dasar yang dimiliki anak untuk mengenali, menyebut, dan memahami simbol-simbol angka. Keterampilan ini

tidak hanya esensial untuk kehidupan sehari-hari, tetapi juga sebagai persiapan anak PAUD menuju jenjang pendidikan dasar.

Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Permendikbudristek) Nomor 5 Tahun 2022, aspek perkembangan kemampuan mengenal angka menjadi salah satu target pencapaian kognitif anak usia dini. Berdasarkan rujukan tersebut indikator yang digunakan peneliti adalah 1). menyebutkan lambang bilangan dari 1 hingga 10 karena angka 1 sampai 10 ini adalah angka pertama yang digunakan anak sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar (Marsitoh, 2005). 2). menuliskan angka sesuai yang dilihatnya. Lebih dari sekadar menghafal, 3). mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangannya dan 4). menyebutkan angka saat diperlihatkan lambang bilangannya (Hasanah, 2022). Dengan demikian, penguasaan konsep angka pada anak usia dini melibatkan pemahaman yang holistik, mulai dari pengenalan simbol hingga aplikasinya dalam aktivitas sehari-hari.

Media pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada penyampaian informasi saja, tetapi juga harus mampu menciptakan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media yang menarik dan tidak monoton, salah satunya dengan mengintegrasikan unsur permainan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, permainan dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak.

Permainan yaitu aktivitas yang esensial untuk anak-anak, terutama bagi anak usia dini di mana mereka belajar dan berkembang dengan cara bermain. Permainan bingo merupakan cara yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran (Nurdin, 2005). Permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan bingo merupakan suatu permainan kartu yang berisi angka atau huruf. Guru memberi isyarat ketika angka atau huruf

dipanggil. Kartu bingo juga yaitu permainan yang menggunakan tabel dan berisi angka dengan ordo 4x4 yang di dalam permainan ini anak akan berlomba untuk mendapatkan tiga deret secara horizontal dan vertikal agar anak dapat berteriak “bingo” sebagai tanda bahwa anak telah berhasil meraih kemenangan. Dengan begitu maka permainan bingo dapat menjadikan anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena permainan yang menggunakan media permainan dapat membuat anak lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran (Nurpadila, 2024).

Sintak pembelajaran media kartu bingo yaitu meliputi kegiatan awal, inti, dan evaluasi. Dengan Langkah Langkah 1). Pada kegiatan awal dimulai dengan guru membuka kelas melalui salam, do'a, dan tepuk semangat. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada anak mengenai angka 1 sampai 10. Guru kemudian memperkenalkan media Kartu Bingo beserta tujuan pembelajarannya dan menjelaskan aturan permainan secara sederhana disertai contoh yang diberikan oleh guru.

2). Pada kegiatan inti, guru membagikan kartu bingo berukuran 4x4 berisi angka 1-10 dan membagikan kancing sebagai penanda kepada setiap anak. Guru menyebutkan angka secara acak, lalu anak mencari dan menandai angka tersebut pada kartunya. Permainan dilakukan berulang sampai ada anak yang berhasil mendapatkan salah satu tanda mendatar, menurun, atau diagonal, kemudian berteriak "Bingo!". Guru memberikan pujian dan reward, serta mengulang permainan 2-3 kali dengan variasi angka.

3). Kegiatan penutup dan evaluasi. Di akhir kegiatan, guru mengajak anak menyebutkan kembali angka-angka yang ada di kartu secara bersama-sama dan bertanya tentang angka yang telah dimainkan. Guru memberikan penguatan bahwa bermain bingo dapat membantu anak lebih hafal bentuk angka. Selanjutnya guru melakukan penilaian menggunakan lembar observasi dan menutup kegiatan dengan bernyanyi serta berdoa.

Permainan bingo merupakan kegiatan yang ditargetkan untuk guru menyelesaikan permasalahan yang muncul di kelas yaitu salah satu permasalahan dalam mengenal angka. Keuntungan dari permainan ini adalah anak-anak dapat

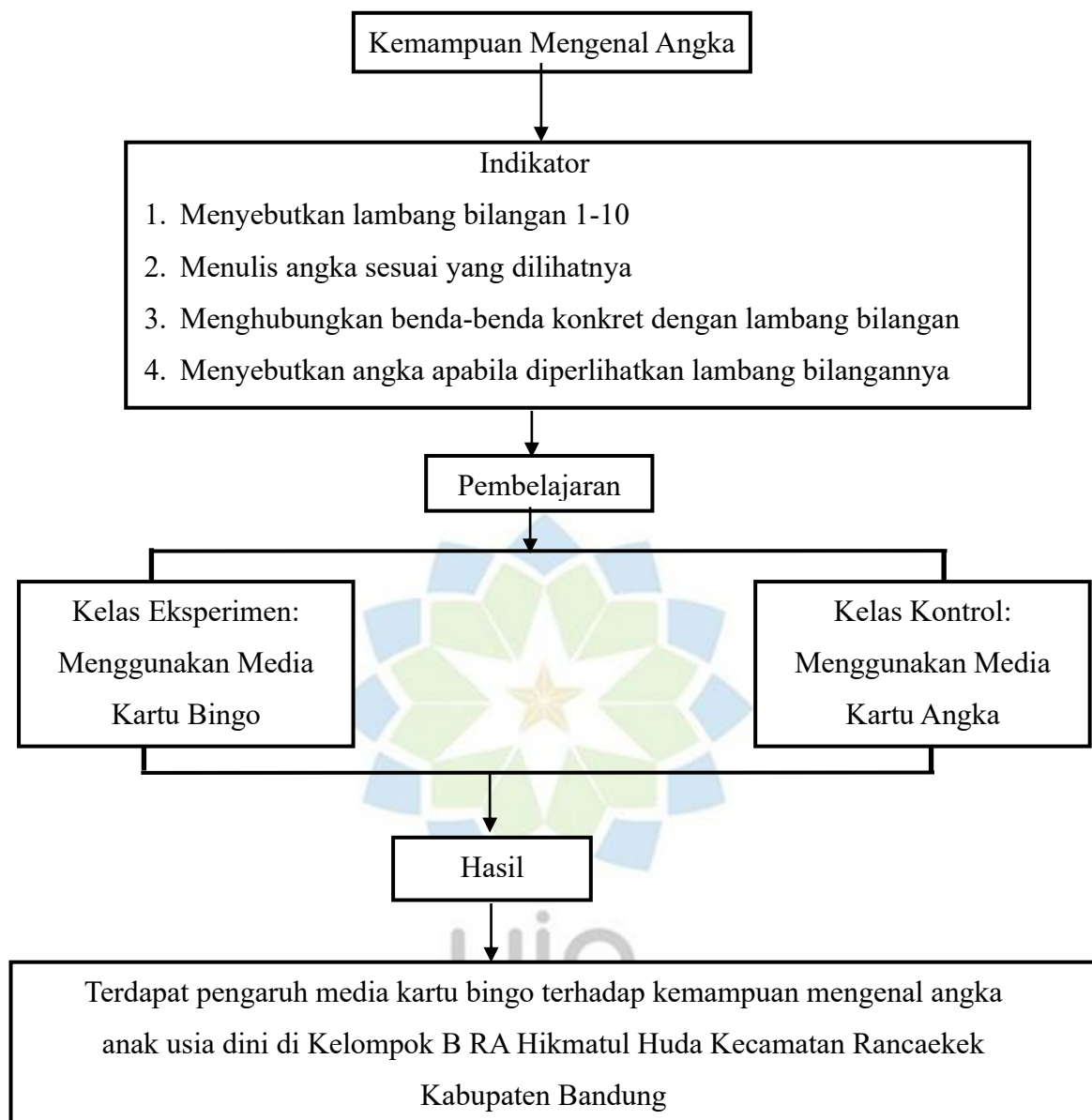
meningkatkan kemampuan mengenal angka mereka dan juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Bahan yang digunakan dalam permainan bingo bagus, mudah, dapat disajikan dengan tabel huruf dan juga gambar-gambar sesuai kebutuhan yang bisa menarik perhatian anak (Pohan, 2023).

Media pembelajaran interaktif kartu bingo merupakan permainan edukatif yang dapat dimodifikasi sesuai yang akan diajarkan kepada anak, termasuk untuk mengenal angka. Media ini melibatkan aktivitas bermain sambil belajar, yang mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media bingo dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan motivasi belajar anak

Dalam proses pembelajaran, media kartu bingo memberikan stimulus visual dan aktivitas fisik yang membantu anak memahami dan mengenal angka melalui proses yang lebih konkret dan interaktif. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka melakukan latihan untuk mengenal angka secara berulang tanpa merasa terbebani, karena proses belajar terjadi dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat (Nurjanah, 2019)

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berasumsi bahwa anak yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kartu bingo akan memiliki kemampuan mengenal angka yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, untuk membuktikan asumsi tersebut, dilakukan penelitian kuasi eksperimen dengan membandingkan kemampuan berhitung siswa antara kelompok yang menggunakan media kartu bingo dan kelompok yang tidak menggunakannya.

Untuk lebih memudahkan pemahaman kerangka berpikir, mengenai pengaruh media kartu bingo terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban singkat atas rumusan masalah penelitian yang ditulis dalam bentuk kalimat pernyataan. hipotesis dianggap sebagai jawaban sementara, karena hasil yang disajikan hanya merupakan pernyataan yang didasarkan pada teori yang relevan dan tidak didasarkan pada realisasi eksperimental yang dilakukan dengan menggunakan berbagai data dan informasi.

Oleh karena itu, hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara berdasarkan pada rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2014).

Adapun hipotesis yang diajukan berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh media kartu bingo terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini yang dilakukan penelitian di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung.

Ha : Terdapat pengaruh media kartu bingo terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini yang dilakukan penelitian di Kelompok B RA Hikmatul Huda Kabupaten Bandung.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t statistik dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya media pembelajaran interaktif kartu bingo berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal angka.

Jika nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_o diterima dan H_a ditolak, artinya media pembelajaran interaktif kartu bingo tidak berpengaruh secara signifikan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media kartu bingo pada anak usia dini terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini, di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isabella dkk yang berjudul "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok A". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu bilangan. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal angka. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yaitu melalui kartu angka, sedangkan peneliti menggunakan media kartu bingo.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari yang berjudul "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal angka. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yaitu menggunakan media puzzle sedangkan peneliti menggunakan media kartu bingo.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Reski Wahyuni yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui media papan flanel angka. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal angka. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penggunaan media yaitu menggunakan media papan flanel sedangkan peneliti menggunakan media kartu bingo.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sry Rezky yang Berjudul " Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Di Tk Nurul Fajri Aceh Selatan". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bingo dalam mengenalkan huruf pada anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang media kartu bingo. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada kemampuan yang diteliti yaitu kemampuan mengenal huruf sedangkan peneliti kemampuan mengenal angka.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Marta Sirait yang Berjudul "Pengaruh Permainan Bingo Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 4 – 5

Tahun di TK Negeri 24 Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar”. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang media kartu bingo. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada kemampuan yang diteliti yaitu kemampuan perkembangan keaksaraan sedangkan peneliti kemampuan mengenal angka.

