

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu kebutuhan pokok yang sangat penting ialah dengan adanya pendidikan. Orang tua dan guru sebagai pendidik pertama bagi anak memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan, dimana seorang pendidik dapat lebih aktif dan kreatif dalam memberikan rangsangan-rangsangan terhadap kemampuan yang dimiliki anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara normal dan memiliki kesiapan untuk masa mendatang (Mursid, 2016:61).

Anak Usia Dini merupakan sosok individu yang mengalami proses pertumbuhan yang sangat pesat bagi perkembangan selanjutnya dan juga merupakan individu yang berbeda, unik, serta memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada dasarnya perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuannya dalam memberikan alasan tersebut mengacu kepada perkembangan otak itu sendiri (Mursid, 2016:64). Pembentukan karakter dan kecerdasan anak diketahui terletak pada usia 0-5 tahun. Berdasarkan hal tersebut pemerintah Indonesia menetapkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai bagian tak terpisahkan dalam keseluruhan sistem pendidikan nasional (Susilowati, 2014 :154).

Adapun aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yakni meliputi aspek bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama moral, seni dan kognitif. Keenam aspek tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan pemberian stimulus pada tahap usia perkembangannya masing-masing. Salah satu aspek diatas yaitu aspek kognitif memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk memudahkan anak dalam belajar memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Oleh karena itu, aspek kognitif tersebut, diharapkan anak dapat mempermudah anak mengenal konsep sains dan matematika sederhana (Juniarti, 2015:17).

Karakteristik pada setiap anak pastilah berbeda begitupun dalam tingkat pencapaiannya. Dikutip dari buku peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 tahun 2014 yang menjelaskan bahwa salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini khususnya pada rentang usia 4-5 tahun adalah kemampuan dalam mengenal konsep bilangan. Hal tersebut berkaitan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk anak usia 4-5 tahun yaitu: (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf. Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan juga merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Sari Dewi, 2014:15).

Dikutip dari jurnal (Siti Fadryana Fitroh, 2015:52) yang menyatakan bahwa matematika PAUD ialah kegiatan belajar tentang konsep matematika yang dilakukan melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Pada dasarnya pengembangan pembelajaran PAUD ialah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain inilah anak dapat memperkaya pengalamannya dengan berbagai hal (Mursid, 2016:59). Penggunaan media diperlukan untuk menggantikan hal yang dirasa abstrak dengan benda nyata atau konkret sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Sehingga anak dapat belajar dan memahami konsep bilangan dengan baik.

Sebagaimana disebutkan oleh Tajudin (2008:23) bilangan merupakan banyaknya benda, jumlah, satuan sistem matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak, oleh sebab itu diperlukan media yang dapat menghubungkan antara konsep-konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Bilangan juga merupakan konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Adapun lambang bilangan atau angka merupakan simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan.

Penggunaan media manipulatif dianggap sebagai media yang tepat dalam mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini. Media juga merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian dan kemampuan anak, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yakni *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar (Mukhtar Latif, 2013:151). Media untuk anak usia dini yang digunakan haruslah mampu membawa anak pada dunia mereka, yaitu dunia anak yang bebas guna mencapai berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar.

Kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan serta alat-alat atau sarana penunjang yang digunakan juga dapat menambah pengetahuan baru bagi anak (Susilowati, 2014 : 154). Adapun dalam pemilihan media dibutuhkan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru yang tepat. Hal tersebut sangatlah penting, dimana penggunaan media yang digunakan dapat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Seefeldt dan Wasik (2008 :128) menyatakan bahwa media manipulatif merupakan alat permainan yang berukuran kecil dan dapat diletakan di atas meja sehingga membantu anak dalam mengembangkan daya pikirnya dan membantunya dalam pola pikir sistematis serta terampil dalam bekerja . Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan juga bisa didapatkan dengan barang-barang sederhana yang ada di lingkungan sekitar. Misalnya untuk media manipulatif itu sendiri bahan atau alat yang bisa digunakan seperti kertas, lidi, kancing, manik-manik, dadu, *puzzle*, dakon, kelereng, gelas, dll bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Dalam jurnal (Widyaningrum, 2011:69) Bruner mengungkapkan bahwa pemberian kesempatan pada anak dalam kegiatan belajar memanipulasi benda atau alat peraga akan memberikan pengalaman nyata bagi anak dalam memahami keteraturan pola-pola pada benda atau alat peraga yang digunakan. Selain itu, teori Bruner ini merupakan langkah yang paling baik dalam belajar matematika bagi

anak usia dini dimana langkah permulaannya lebih kepada penggunaan pembelajaran konsep yang dikaitkan dengan hal yang harus dipelajari anak (Simanjuntak, 1993: 70). Selain media harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak juga harus diperhatikan pula capaian tujuan pembelajarannya, karakteristik, dan jenis rangsangan belajar yang diinginkan sehingga dapat menyenangkan dan memberi kepuasan bagi anak (Mukhtar Latif, 2013:155).

Sangat penting bagi anak untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan aktivitas pada penggunaan media manipulatif. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan melalui pengamatan observasi di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran, serta wawancara kepada guru atau wali kelas kelompok A ditemukan di kelas A dari 21 orang anak, hanya sebagian kecil anak yang mampu mengenal lambang bilangan serta menyebutkan bilangan dari 1-10 dengan benar dan tidak ragu lagi. Pada aspek mengenal lambang bilangan sebagian anak masih mengalami kesulitan, padahal sekolah sudah menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menyediakan berbagai media manipulatif untuk kegiatan bermain anak dan untuk proses pembelajaran di sekolah.

Aktivitas penggunaan media manipulatif sering dilakukan oleh anak kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran, namun pada kenyataannya kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok A tergolong masih rendah. Hal ini terbukti ketika anak-anak ditanya mengenai lambang bilangan dari media yang digunakan saat bermain, sebagian anak masih mengalami kesulitan dan kebingungan dalam menjawab lambang bilangan yang ditunjukkan, belum pahamnya mengenai lambang bilangan 1-10 serta rendahnya rasa ingin tahu anak akan mengenal lambang bilangan menjadi salah satu faktor penghambat pada kemampuan mengenal konsep bilangan.

Fenomena di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif dengan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian melalui sebuah judul: "Hubungan Antara Aktivitas Anak Pada

Penggunaan Media Manipulatif Dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan”  
(Penelitian di Kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran).

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran?
2. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif dengan kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran
3. Hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada di kelompok A Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Pangandaran.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
  - b. Sebagai konsep informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi anak

- 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
  - 2) Mendukung semangat belajar anak didik terhadap pengembangan konsep berhitung anak.
  - 3) Menanamkan perilaku melalui kebiasaan sehari-hari.
  - 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang maupun masa mendatang.
- b. Bagi guru
- 1) Memudahkan guru untuk melatih pengembangan kemampuan berhitung anak.
  - 2) Guru dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui media manipulatif.
  - 3) Membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti
- 1) Dapat memotivasi peneliti untuk terus belajar dan menggali pengetahuan mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan.
  - 2) Dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar yang bermakna sehingga memiliki kredibilitas tinggi dalam dunia pendidikan.

### **E. Kerangka Berpikir**

Dalam mencapai tujuan pendidikan proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar. Pada lingkungan belajar terdapat dua aspek yang sangat menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, media memiliki kedudukan yang sangat penting di dalamnya (Mursid, 2016:40).

Pada proses pembelajaran penggunaan media akan sangat membantu guru dalam menjelaskan sesuatu, terutama dalam hal pembelajaran anak usia dini yang sangat membutuhkan alat atau bahan untuk mempermudah pemahamannya dalam belajar. Daryanto (2013:32) menjelaskan bahwa media merupakan sarana atau alat

terjadinya proses belajar mengajar. Dalam pengenalan konsep matematika anak media yang digunakan relatif sama dengan media pembelajaran lainnya.

Adapun salah satu media yang dapat digunakan untuk memahami konsep matematika pada anak usia dini ialah dengan menggunakan media manipulatif. Menurut Hardiana (2011:8) menyatakan bahwa alat peraga manipulatif merupakan suatu alat bantu pelajaran yang digunakan guru untuk menerangkan materi pelajaran dan berkomunikasi dengan anak, sehingga konsep materi yang diajarkan akan lebih mudah dimengerti oleh anak (Misyati, 2013:3). Media manipulatif juga dapat menyederhanakan konsep yang sulit dan dapat menjelaskan konsep secara lebih konkret.

Adapun contoh bahan media manipulatif diantaranya ialah kertas karton, kertas warna, kertas lipat, timbangan, sedotan, lidi, dakon, koin, kartu, dadu, *puzzle*, mozaik, manik-manik, kancing, dll. Bahan media manipulatif ini juga sangat bagus digunakan untuk alat peraga pengenalan konsep matematika di kelas rendah karena dapat membuat hal yang dirasa abstrak menjadi lebih konkret (Herawati, 2018).

Menurut Jerome Bruner dalam teori belajarnya mengungkapkan bahwa keaktifan anak dalam proses belajar lebih penting dan lebih baik dalam mengenal perbedaan kemampuan. *Discovery learning Environment* sangat diperlukan dalam proses belajar, dimana anak dapat melakukan eksplorasi dengan sendiri dan juga penemuan-penemuan baru atau pengertian yang mirip dengan apa yang anak ketahui dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung bagaimana keteraturan pola-pola yang terdapat pada benda yang sedang diperhatikannya (Widyaningrum, 2011:68).

Selain itu, teori Bruner ini juga merupakan langkah yang paling baik dalam belajar matematika dimana langkah permulaannya lebih kepada penggunaan pembelajaran konsep yang dikaitkan dengan hal yang harus dipelajari anak (Simanjuntak, 1993: 70). Adapun tahapan-tahapan pembelajaran pada teori Jerome Bruner dalam teori belajar diantaranya sebagai berikut:

### 1. Tahap Enaktif

Tahap enaktif merupakan suatu tahapan dimana pengetahuan yang secara aktif dipelajari dan dikenalkan dengan menggunakan benda-benda konkret atau situasi yang nyata. Dimana anak terlibat langsung dalam hal memanipulasi suatu konsep bilangan dengan objek atau media manipulatif di lingkungan sekitar untuk belajar, baik dengan menyebutkan nama-nama media manipulatif yang digunakannya maupun dengan memilih sendiri media manipulatif yang disukainya. Sehingga dari pengalamannya tersebut anak dapat mengingat dengan jelas aktivitas belajar yang pernah dilakukannya dan dapat menemukan ide-ide atau struktur-struktur tentang suatu konsep.

### 2. Tahap Ikonik

Tahap ikonik merupakan suatu tahapan dimana pengetahuan diwujudkan dengan bentuk bayangan visual yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi nyata yang terdapat pada tahap enaktif. Pada tahap ini, anak dapat mengenal konsep banyak sedikit dari kreasi media manipulatif yang disediakan dengan menyusun 3-5 benda secara berurutan.

### 3. Tahap Simbolik

Tahap simbolik merupakan suatu tahapan dimana pengetahuan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol verbal (huruf-huruf, kata-kata atau kalimat-kalimat), maupun lambang-lambang matematika. Dalam tahapan ini anak didasarkan pada berpikir abstrak dan fleksibel. Anak dapat mengenal konsep bilangan maupun lambang huruf dalam bentuk simbol-simbol abstrak tanpa menggunakan benda konkret atau semi konkret. Seperti anak dapat langsung menuangkannya dalam bentuk tulisan atau coretan sesuatu yang dapat mendeskripsikan sesuatu yang spesifik, baik gambar benda manipulatif maupun simbol huruf yang dikenalnya (Widyaningrum, 2011).

Adapun indikator aktivitas penggunaan media manipulatif ini, penulis setuju dengan tahapan belajar Bruner yang diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap enaktif (Menyebutkan media manipulatif yang ada disekitar)
2. Tahap ikonik (Menyusun 3-5 media manipulatif secara berurutan)

3. Tahap simbolik (Menggambar sesuatu yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik)

Selain media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak, juga harus diperhatikan pula tujuan pembelajaran, karakteristik, dan jenis rangsangan belajar yang diinginkannya sehingga dapat menyenangkan dan memberi kepuasan bagi anak (Mukhtar Latif, 2013:155).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 707) kemampuan merupakan kesanggupan untuk melakukan sesuatu. Mengenal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah mengetahui, sedangkan bilangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2006:150) merupakan jumlah atau banyaknya benda. Dalam hal ini kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini bukan pembelajaran yang menuntut anak mampu berhitung dalam jumlah banyak. Melainkan anak dapat belajar mengenal konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Dalam pengenalan bilangan ini anak dituntut untuk mampu mengenal makna dan nilai dari suatu lambang bilangan. Kemampuan inilah yang menjadi modal dasar anak dikehidupan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan bilangan.

Copley (2001:47) menyebutkan bahwa bilangan ialah lambang atau simbol dari suatu obyek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan ini memiliki tampilan atau bentuk yang saling berkaitan. Bilangan yang dilambangkan dengan angka merupakan suatu konsep abstrak. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa bilangan merupakan konsep yang abstrak, oleh karena itu dalam hal mengenalkan konsep bilangan terutama pada anak usia dini haruslah dibarengi dengan alat peraganya bukan hanya tampilan bahasa saja atau gambar semata. Konsep bilangan pada anak usia dini akan berkembang dalam waktu yang lama dan juga bertahap serta dibutuhkan media yang konkret untuk mendukung pemahaman anak (Susilowati, 2014:157).

Permendiknas No.58 Tahun 2009 menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi dua pengembangan yaitu sains dan matematika. Dalam pengembangan matematika itu sendiri dibagi atas 3 kemampuan yakni; (1)

pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna ukur dan pola, (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (Kemendiknas, 2010:12-13).

Sesuai juga dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak untuk usia 4-5 tahun yaitu: (1) membilang banyaknya benda satu sampai sepuluh, (2) mengenal konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, (4) mengenal lambang huruf. Berdasarkan hal tersebut pengenalan konsep bilangan satu sampai sepuluh pada anak usia dini sudah dapat diperkenalkan sejak dini dan merupakan awal dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun penulis setuju, bahwa untuk indikator yang dapat digunakan pada kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai berikut:

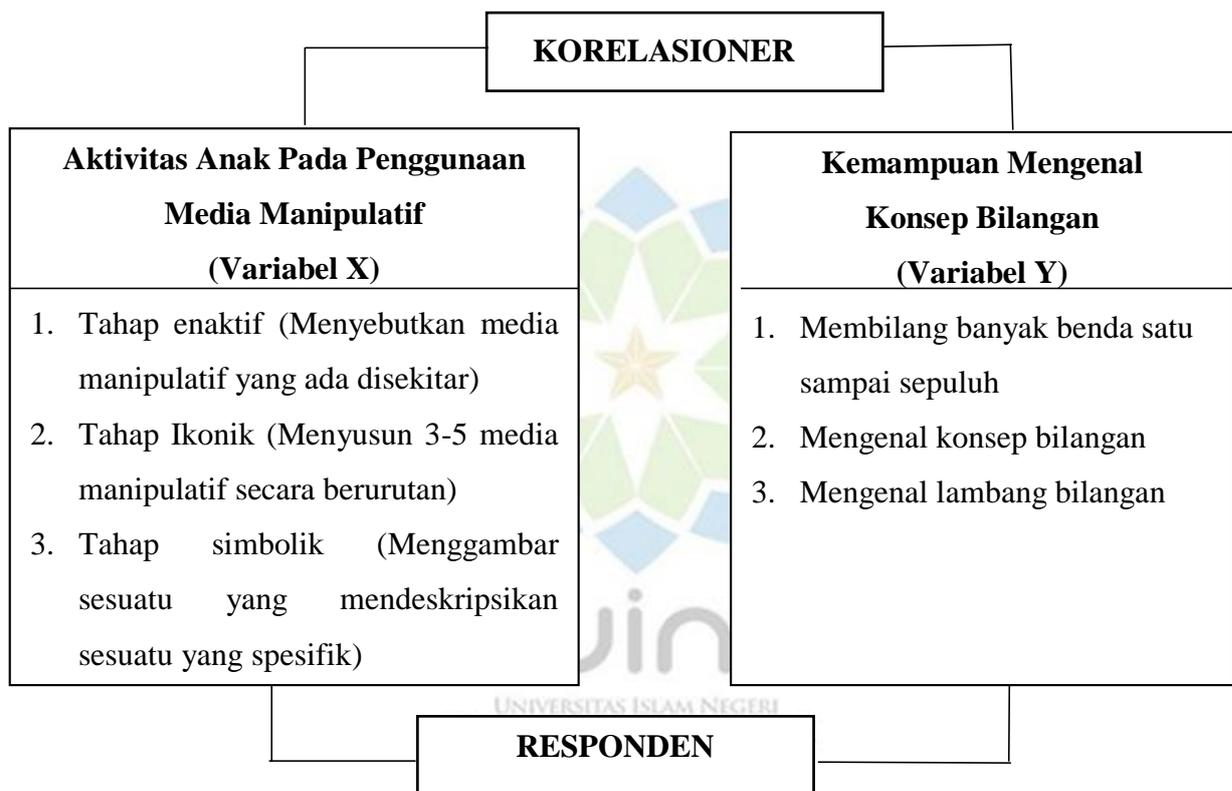
1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan

Dalam Buku Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak (2007) dijelaskan bahwa permainan berhitung di taman kanak-kanak seyogyanya dapat dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu:

1. Penguasaan konsep, dimana anak dapat memahami sesuatu berdasarkan peristiwa atau benda yang nyata. Misalnya mengenal warna, bentuk dan menghitung bilangan.
2. Masa transisi, dimana anak berada pada proses peralihan antara pemahaman konkret menuju pengenalan lambing bilangan abstrak. Hal ini harus dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan anak.
3. Lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh (Susilowati, 2014:158).

Oleh karenanya, aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dianggap sangat berhubungan. Dimana keduanya terhubung dalam konsep matematika yang mudah

dan menyenangkan bagi anak usia dini. Pengenalan bilangan pada anak usia dini akan menjadi mudah dan menyenangkan jika dibarengi dengan penggunaan media manipulatif yang kreatif. Aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif ini juga memudahkan anak dalam mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda. Adapun uraian kerangka berpikir diatas dapat digambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema bagan kerangka pemikiran

## F. Hipotesis

Salah satu ciri penelitian kuantitatif ialah adanya hipotesis (*hypothesis*). Istilah ini merupakan gabungan kata *hypo* yang artinya “di bawah” dan *thesa* yang artinya “kebenaran”. Dengan demikian yang dimaksud hipotesis ialah jawaban sementara yang tingkat kebenarannya masih harus diuji, karena hipotesis merupakan kesimpulan teoritis yang disimpulkan dari tinjauan pustaka atau teori (Triyono, 2013:123). Menurut Sugiono (2012:96), hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut, maka diperlukan pendekatan statistik korelasi dengan rumusan sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif dengan kemampuan mengenal konsep bilangan

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan media manipulatif dengan kemampuan mengenal konsep bilangan

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan  $t$  hitung dengan  $t$  tabel pada taraf signifikan tertentu, maka untuk menguji kebenaran hipotesis di atas digunakan kriteria sebagai berikut: jika  $t$  hitung  $\geq t$  tabel, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya ada hubungan signifikan antara variabel X dengan variabel Y; jika  $t$  hitung  $\leq t$  tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) di tolak, artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Issabella Hasiana dan Aniek Wirastania yang berjudul: Pengaruh musik dalam mengembangkan kemampuan mengenal bilangan siswa kelompok A di TK Lintang Surabaya, dengan menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen design (eksperimen semu). Menyatakan bahwa Program bimbingan dengan menggunakan media musik yang telah disusun dapat dikatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama dalam hal mencari hubungan atau pengaruh terhadap kemampuan mengenal bilangan anak usia dini dan juga kelompok yang dijadikan penelitiannya. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan untuk anak dan juga penggunaan metode penelitian yang digunakannya (Wirastania, 2017).

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Akil Musi, Saddarudin dan Mulyadi yang berjudul: Implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan anak melalui jenis penelitian

tindakan kelas (PTK). Menyatakan bahwa pembelajaran melalui aplikasi education games untuk anak usia dini merupakan media alternatif yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak melalui konsep edutainment. Pengaplikasian education games ini sama seperti mencocokkan benda dengan angka. Penerapan permainan edukasi berbasis budaya lokal ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan pada setiap siklusnya. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Dan perbedaannya dengan penelitian ini dapat dilihat dari segi penggunaan media yang lebih modern yaitu menggunakan media teknologi software (perangkat lunak), jenis penelitian yang digunakan serta tujuan dan tempat penelitiannya (Muhammad Akil Musi, 2017).

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ike Mustika Sari (dalam jurnal Sari, 2013) yang berjudul: Pengaruh permainan manipulatif dengan manik-manik terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun di TK Lakshmi 12 Surakarta, melalui penelitian eksperimen dengan bentuk *one group pre test post test design*. Menyatakan bahwa permainan manipulatif dengan manik-manik terbukti memiliki pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama dalam penggunaan media manipulatif dan juga kelompok anak yang diteliti, sedangkan perbedaannya terletak dari jenis penelitian yang digunakan dan juga jenis variabel terikatnya.