



Pengaruh Media Papan Jurang (Papan Penjumlahan dan Pengurangan) terhadap Kemampuan Berhitung Pemula

The Effect of the Jurang Board Media (Addition and Substraction Board) on Early Numeracy Skills

Villa Parera^{1*}, Darwin Effendi², Tuti Firdayani¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

²Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding author : villafarera19@gmail.com

Received : 10-6-2025 ; Revision : 10-3-2026 ; Accepted : 26-3-2026 ; Available Online : 6-5-2026

Abstrak: Matematika merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting untuk perkembangan anak usia dini. Kemampuan berhitung yang baik dapat menjadi fondasi bagi kemampuan akademis yang lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan jurang (papan penjumlahan dan pengurangan) terhadap kemampuan berhitung pemula pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* berupa Lembar Kerja Anak (LKA) dengan tugas mengenal angka 1-10, mewarnai, dan menghitung gambar hewan serangga. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 34,60, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 59,5. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif untuk anak-anak, serta mendorong penggunaan media kreatif dalam pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan berhitung pemula; media papan jurang; pendidikan anak usia dini

Abstract: Mathematics is one of the fundamental skills that is important for early childhood development. Good numeracy skills can serve as a foundation for more advanced academic abilities. This study aims to determine the effect of the jurang board media (addition and subtraction board) on early numeracy skills in children aged 5-6 years. The method used was a pre-experimental design with an one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 20 children selected through purposive sampling. Data were collected through pretest and posttest in the form of worksheet involving tasks such as recognizing numbers 1-10, coloring, and counting pictures of insects. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. The results showed that the average pretest score was 34.60, while the average posttest score increased to 59.5. Hypothesis testing using the paired sample T-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. This study contributes to the development of engaging and interactive mathematics learning methods for children and encourages the use of creative media in early childhood education.

Keywords: beginner counting skills; jurang board media; early childhood education

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, di mana anak-anak mulai mendapatkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi kognitif dan sosial mereka. Di Indonesia, perhatian terhadap pendidikan anak usia dini semakin meningkat, dengan berbagai program dan kurikulum yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Namun, meskipun ada kemajuan, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung, yang merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk pendidikan selanjutnya. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini perlu terus ditingkatkan dan dioptimalkan melalui berbagai strategi, termasuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif, sebagaimana ditekankan dalam studi tentang upaya peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini (Rukajat & Makbul, 2022).

Berdasarkan observasi, terdapat sejumlah temuan yang mengkhawatirkan terkait kemampuan berhitung anak-anak usia 5-6 tahun. Data ini diperoleh melalui metode observasi langsung (partisipatif), di mana peneliti mengamati aktivitas belajar anak secara intensif. Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi (*checklist*) yang dirancang untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal angka, menyebutkan urutan, dan menghitung benda secara real-time. Dari hasil pengamatan terhadap kelompok yang terdiri dari 20 anak, teridentifikasi bahwa 15 anak, atau sekitar 75% dari total, belum mampu mengenal angka dengan baik. Pengenalan angka adalah langkah awal yang krusial dalam pembelajaran matematika, di mana anak-anak diharapkan dapat mengenali dan membedakan angka dari 1 hingga 10, yang merupakan dasar untuk memahami konsep bilangan yang lebih kompleks.

Selain itu, anak-anak tersebut juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan urutan bilangan. Kemampuan untuk menyebutkan urutan bilangan tidak hanya penting untuk berhitung, tetapi juga untuk memahami konsep lebih lanjut seperti penjumlahan dan pengurangan. Ketidakmampuan ini menunjukkan bahwa anak-anak belum sepenuhnya memahami hubungan antara angka dan urutan, yang dapat menghambat perkembangan kognitif mereka dalam matematika. Lebih lanjut, dalam hal menghitung benda di sekitar mereka, banyak anak yang tidak dapat melakukan aktivitas sederhana seperti menghitung jumlah mainan, buku, atau benda lain yang ada di lingkungan mereka. Kemampuan menghitung benda adalah keterampilan dasar yang sangat penting, karena ini membantu anak-anak mengaitkan angka dengan objek nyata, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka tentang konsep matematika.

Kondisi ini menjadi perhatian serius bagi pendidik dan orang tua, karena kemampuan berhitung yang baik merupakan fondasi yang sangat penting untuk kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan dasar (Paba et al., 2021). Tanpa penguasaan dasar-dasar berhitung, anak-anak mungkin akan kesulitan dalam mengikuti pelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tepat, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif, untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berhitung mereka dengan lebih baik.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai metode pembelajaran matematika untuk anak usia dini, masih terdapat gap yang signifikan dalam

penggunaan media yang interaktif dan menarik, seperti media papan jurang. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Suarni, 2022) dan (Muria & Rakikahrahmawati, 2023), lebih banyak berfokus pada penggunaan media tradisional atau metode konvensional, seperti abakus dan kartu angka, yang sering kali kurang menarik bagi anak-anak. Misalnya, penelitian Suarni menunjukkan bahwa penggunaan media abakus dapat meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi tidak mengeksplorasi bagaimana media tersebut dapat menarik perhatian anak-anak secara visual dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh Jenni Muria menunjukkan bahwa media papan hitung berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung anak, namun tidak membahas secara mendalam tentang bagaimana media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran, masih ada kekurangan dalam pendekatan yang lebih inovatif dan menarik bagi anak-anak.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi gap tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas media papan jurang dalam meningkatkan kemampuan berhitung pemula. Media papan jurang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Dengan fokus pada media yang lebih menarik, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif untuk anak usia dini.

Keunikan penelitian ini terletak pada media papan jurang yang hadir sebagai alat peraga interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana (1-10) bagi anak usia dini. Kebaruan konseptual media ini terletak pada integrasi aspek visual, kinestetik, dan elemen permainan (gamifikasi) yang tidak ditemukan pada papan hitung konvensional. Dalam praktiknya, anak tidak sekadar menyusun angka secara statis, melainkan terlibat aktif dalam simulasi 'petualangan' dengan menghitung gambar serangga berwarna, lalu menempelkannya ke dalam slot 'jurang' sesuai jumlah operasi yang diminta.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak. Misalnya, penelitian oleh (Gia Damayanti Putri Djumaati et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media papan multifungsi secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian oleh (Sari & Zulminiati, 2024) juga menemukan bahwa media papan hitung memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh media papan jurang terhadap kemampuan berhitung pemula.

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk mempersiapkan mereka dalam belajar matematika. Menurut (Kertani et al., 2022), kemampuan ini mencakup pengenalan angka, menyebutkan bentuk angka, dan melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung yang baik akan membantu anak dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Selain itu, menurut (Ulfah & Felicia, 2019), kemampuan berhitung juga melibatkan pemahaman tentang hubungan antara angka dan objek yang dihitung. Anak-anak perlu belajar untuk mengaitkan angka

dengan jumlah benda konkret di sekitar mereka, yang akan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep bilangan dan operasi dasar. Proses ini penting untuk membangun fondasi yang kuat dalam matematika, yang akan bermanfaat saat mereka melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Kajian teori lainnya oleh (Aniqoh et al., 2022) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Media yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, anak-anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga mengembangkan minat dan kecintaan terhadap matematika, yang sangat penting untuk pembelajaran jangka panjang.

Media pembelajaran, seperti papan jurang, berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep matematika. Menurut (Fadilah et al., 2023), media pembelajaran yang menarik dapat memperjelas penyajian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media papan jurang, yang dirancang untuk interaksi visual dan kinestetik, diharapkan dapat membantu anak memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik. Kajian teori oleh Hadiyanti dalam (Gia Damayanti Putri Djumaati et al., 2024) menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, seperti menggunakan media papan jurang, dapat meningkatkan retensi informasi pada anak. Ketika anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar, mereka cenderung lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Aktivitas kinestetik ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus yang penting dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan jurang terhadap kemampuan berhitung pemula pada anak usia 5-6 tahun. Dengan mengukur kemampuan berhitung sebelum dan setelah penggunaan media, diharapkan dapat diperoleh data yang valid mengenai efektivitas media ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik untuk anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik dalam memilih media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

METODE

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes berhitung (*pretest* dan *posttest* berbentuk soal gambar benda dengan instruksi lisan sederhana), dan dokumentasi hasil belajar selama *treatment*. Proses penelitian dilakukan dalam tiga tahap: *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, *treatment* menggunakan media papan jurang selama enam pertemuan (masing-masing 30-45 menit dengan kegiatan interaktif seperti mencocokkan angka, menghitung lompatan jurang, dan operasi dasar), serta *posttest* untuk mengukur peningkatan.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* design dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest* Design untuk mengukur pengaruh media papan jurang (papan penjumlahan dan pengurangan) terhadap kemampuan berhitung pemula anak usia 5-6 tahun di salah satu TK IT Palembang. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan

bahwa 75% dari mereka (15 anak) belum mampu mengenal angka 1-10 dengan baik sebagai indikator utama kemampuan berhitung permulaan. Proses penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, anak-anak diberikan tes untuk mengukur kemampuan berhitung mereka sebelum menggunakan media papan jurang. Selanjutnya, pada tahap *treatment*, anak-anak diajarkan menggunakan media papan jurang selama enam pertemuan, di mana mereka terlibat dalam kegiatan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang penjumlahan dan pengurangan. Setelah *treatment*, *posttest* dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung anak-anak.

Data kuantitatif yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji t berbasangan (*paired sample t-test*) setelah melalui uji prasyarat normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan homogenitas (Levene's test) untuk memastikan asumsi parametrik terpenuhi. Analisis ini bertujuan menentukan signifikansi perbedaan (dengan $\alpha=0,05$), dengan kriteria keberhasilan jika nilai $p < 0,05$ menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berhitung anak setelah intervensi media papan jurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *pretest* menggambarkan kemampuan berhitung pemula anak sebelum menggunakan media papan jurang. Tabel berisi nilai jumlah dan skor prosentase kemampuan berhitung dari 20 anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Data Pretest

No.	Inisial Anak	Jumlah Nilai	Skor (%)
1	ARGA	35	55
2	DAP	32	50
3	FDP	35	55
4	H	34	53
5	IW	32	50
6	MA	37	58
7	MHA	35	55
8	MPW	35	55
9	MAZ	36	56
10	MFR	32	50
11	MKE	34	53
12	MKA	36	56
13	NA	38	59
14	NA	37	58
15	RBR	35	55
16	RH	34	53
17	SAH	34	53
18	SA	35	55
19	YDA	34	53
20	AF	32	50

Data *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pemula anak usia 5–6 tahun masih rendah sebelum perlakuan. Nilai terendah 32 dan tertinggi 38, dengan rata-rata jumlah nilai 34,60 dan skor persentase 54,06%. Artinya, sebagian besar anak berada di bawah kategori cukup (>60%), sehingga kemampuan berhitung pemula masih tergolong rendah.

Distribusi frekuensi *pretest* menunjukkan pembagian kelas nilai berdasarkan banyaknya anak dengan nilai dalam interval tertentu. Data menggunakan 5 kelas dengan panjang interval 2. Tabel 2 menyajikan distribusi frekuensi dari hasil *pretest*:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest

Interval Kelas	Frekuensi (Fi)	Rata-Rata Tengah (Xi)
50 - 51	4	35
52 - 53	5	32
54 - 55	6	35
56 - 57	2	34
58 - 59	3	32

Distribusi frekuensi *pretest* dengan 5 kelas (interval lebar 2) memperlihatkan bahwa kelas 54–55 memiliki frekuensi tertinggi (6 anak), diikuti kelas 50–51 dan 52–53 yang masing-masing sebanyak 4 dan 5 anak. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak berada di level menengah–rendah, menguatkan temuan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan masih terbatas (Mujtahidin et al., 2024). Dengan demikian, terdapat kebutuhan akan intervensi media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Data *posttest* menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung setelah perlakuan menggunakan media papan jurang. Berikut nilai jumlah dan skor persen dari *posttest* ke-20 anak.

Tabel 3. Data Posttest

No.	Inisial Anak	Jumlah Nilai	Skor (%)
1	ARGA	60	94
2	DAP	58	91
3	FDP	60	94
4	H	61	95
5	IW	59	92
6	MA	58	91
7	MHA	60	94
8	MPW	58	91
9	MAZ	59	92
10	MFR	61	95
11	MKE	61	95
12	MKA	58	91
13	NA	61	95
14	NA	62	97
15	RBR	58	91

16	RH	60	94
17	SAH	62	97
18	SA	56	88
19	YDA	62	97
20	AF	56	88

Setelah perlakuan menggunakan media papan jurang, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan berhitung anak. Data *posttest* menunjukkan nilai terendah 56 dan tertinggi 62, dengan rata-rata jumlah nilai 59,5 dan skor persentase 92,97%. Peningkatan rata-rata skor dari 54,06% menjadi 92,97% mencerminkan bahwa anak tidak hanya mampu mengenali angka dan melakukan operasi sederhana, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep bilangan (Insiyyah et al., 2025).

Distribusi frekuensi untuk data *posttest* juga dibagi dalam 5 kelas dengan panjang interval 2, menunjukkan sebaran nilai setelah perlakuan. Tabel 4 menyajikan distribusi frekuensi dari hasil *posttest*:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Posttest

Interval Kelas	Frekuensi (Fi)	Rata-Rata Tengah (Xi)
88 - 89	2	132,5
90 - 91	5	135,5
92 - 93	2	138,5
94 - 95	8	141,5
96 - 97	3	144,5

Distribusi frekuensi *posttest* dengan 5 kelas (lebar 2) memperlihatkan bahwa kelas 94–95 memiliki frekuensi tertinggi (8 anak), diikuti kelas 90–91 dengan 5 anak. Kelas 88–89 dan 92–93 masing-masing memiliki 2 anak, dan kelas 96–97 memiliki 3 anak. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mencapai tingkat kemampuan berhitung yang baik, bahkan sebagian besar berada di rentang >90%. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian (Gia Damayanti Putri Djumaati et al., 2024) dan (Hadun et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi dan pemahaman anak dalam belajar matematika.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,093 untuk *pretest* dan 0,118 untuk *posttest*, keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat digunakan (Sari & Zulminiati, 2024). Dalam desain *paired sample* (data *pretest*-*posttest* pada subyek yang sama), uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test memang dapat dilakukan, namun interpretasinya lebih ditujukan untuk memastikan bahwa varians selisih antara *pretest* dan *posttest* tidak berbeda secara signifikan, bukan untuk membandingkan dua kelompok yang berbeda (Herak & Seran, 2025).

Dalam penelitian ini, nilai signifikansi Levene's Test 0,827 menunjukkan bahwa varians selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* homogen, sehingga asumsi teknis untuk *Paired Sample T-test* sedikit terpenuhi. Hasil uji *t paired sample* menunjukkan mean selisih 39,000, dengan standard deviation 3,598 dan standard error mean 0,805. Nilai *t*

hitung sebesar $-48,472$ dengan signifikansi (2-tailed) $0,000$ jauh lebih besar dari t tabel ($1,729$). Nilai t hitung yang sangat tinggi untuk sampel kecil ($n=20$) dapat terjadi karena selisih antara pretest dan posttest sangat besar, sehingga perlu dikaji ulang dengan memastikan tidak ada kesalahan input atau perhitungan. Namun, jika data sudah valid, nilai ini menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan (media papan jurang) sangat kuat dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak (Ayu & Manuaba, 2021; Putri & Ardi, 2021).

Efikasi media papan jurang dalam meningkatkan kemampuan berhitung pemula didasarkan pada sinergi antara prinsip teoritis dan implementasi praktis. Secara teoretis, media ini berakar pada teori konstruktivisme (Azis et al., 2025), yang menempatkan anak sebagai agen aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi fisik seperti menghitung, menggeser, dan mengkoordinasikan angka. Sejalan dengan pandangan Slavin, media ini berfungsi sebagai alat manipulatif konkret yang krusial bagi anak usia dini dalam menginternalisasi konsep bilangan dan operasi matematika dasar (Anang Amiruddin Nugroho et al., 2025).

Selain itu, pendekatan *play-based learning* (Amanda & Wahyuningsih, 2025), memastikan bahwa papan jurang menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif anak. Pendekatan ini juga selaras dengan teori *multiple intelligences* (Kusumawati et al., 2024), di mana keterlibatan aspek logika-matematika dan kinestetik secara simultan memungkinkan anak untuk memahami konsep numerik melalui pengalaman lintas indera yang bermakna.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, evaluasi kritis terhadap metodologi tetap diperlukan. Keterbatasan utama terletak pada ukuran sampel yang terbatas ($n = 20$) serta nilai statistik yang sangat tinggi, yang mengharuskan adanya verifikasi ketat untuk memastikan validitas data dan menghindari potensi bias atau kesalahan teknis. Selain itu, diperlukan penguatan argumen teoritis dalam pembahasan untuk memperdalam validitas kausalitas perlakuan. Sebagai tindak lanjut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi fondasi bagi pengembangan media papan jurang yang lebih inovatif dengan mengintegrasikan konteks sosial-budaya lokal. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lingkup observasi serta mengeksplorasi efektivitas media serupa dalam skala yang lebih luas, guna memberikan kontribusi yang lebih komprehensif bagi pedagogi matematika di pendidikan anak usia dini (PAUD).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan jurang (papan penjumlahan dan pengurangan) secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung pemula anak usia 5-6 tahun di TK IT - Fathiyyah Palembang, yang membuktikan hipotesis bahwa terdapat pengaruh positif dari media tersebut terhadap kemampuan berhitung anak. Data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar $34,60$ menjadi *posttest* sebesar $59,5$, serta hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi variasi media pembelajaran lainnya dan metode pengajaran yang

dapat lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak, serta melakukan penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran ini terhadap perkembangan kemampuan matematika anak. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>
- Anang Amiruddin Nugroho, Tiara Nila Agustina, Dwi Royyand Firdaus Maarif, Subkhani Kusuma Dewi, Aulia Maudy Hasnaning Afifa, Erlina Indrawati, & Devita Musyarofah. (2025). Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4371–4383. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2169>
- Aniqoh, A. N., Khan, R. I., Iswantinegtyas, V., & Sugiarto. (2022). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 826–832. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/wm6yyf11>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7. <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.9726>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gia Damayanti Putri Djumaati, Sri Wahyuningsi Laiya, & Yenti Juniarti. (2024). Pengaruh Media Papan Multifungsi terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 207–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1375>
- Hadun, F., Anwar, H., & Huljannah, M. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN JURANG PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 170–181. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i2.8059>
- Herak, R., & Seran, L. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1805–1814. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6983>
- Insiyyah, A., Hudah, N., Fauziah, R. R., & Efendi, M. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Jurang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Peserta Didik Di Kelas Ii Min 1 Gresik. *INSTRUKTUR Jurnal*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(02), 314–323.
- Kertani, N. A., Affandi, L. H., & Khair, B. N. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Dasar Siswa Kelas IIA di MI Darul Hikmah Darek Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1026>
- Kusumawati, N. I., Supriadi, A., & Tendri, M. (2024). Hubungan antara Gaya Belajar Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Multiple Intelligences. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 7(2), 98. <https://doi.org/10.32502/jp2m.v7i2.7800>
- Mujtahidin, S., Hardiant, F., & Rachman, S. A. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Muria, J., & Rakikahrahmawati, R. (2023). Pengaruh Media Papan Hitung terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 14 Ampang Padang. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 1(2), 122–129. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v1i2.2042>
- Paba, E., Noge, M. D., & Wau, M. P. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR KESULITAN MEMBACA MENULIS DAN BERHITUNG SISWA KELAS 1 SDI BOBAWA KECAMATAN GOLEWA SELATAN KABUPATEN NGADA TAHUN 2020. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 265–276. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i2.246>
- Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik tentang Materi Protista Kelas X SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Rukajat, A., & Makbul, M. (2022). Risalah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam Strategi Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Pohon Hitung. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 8(4), 1386–1398. https://doi.org/doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v8i4.383
- Sari, E. N., & Zulminiati. (2024). Pengaruh Media Papan Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Lillah Kota Padang. 8(Jurnal Pendidikan Tambusai 42149), 42149–42156.
- Suarni, N. L. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini melalui Media Abakus Kelompok B TK PGRI 2 Mataram. *ALSYS*, 2(5), 604–614. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i5.565>
- Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM NATIONAL COUNCIL OF TEACHERS OF MATHEMATICS (NCTM) PADA ANAK. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i2.5642>