

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Analisis Univariat

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.1, diketahui bahwa dari 30 responden di SDN 77 Kota Bengkulu terdapat 18 responden laki-laki dan 12 responden perempuan. Dengan demikian, jumlah responden laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan. Karakteristik jenis kelamin dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik responden dan bukan sebagai variabel yang secara khusus dianalisis terhadap perubahan kemampuan berhitung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian S. Lisnawati, (2023) Penelitian tersebut melibatkan 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, sehingga jumlah siswa laki-laki lebih banyak dibandingkan siswa perempuan. Komposisi tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu jumlah responden laki-laki lebih banyak daripada responden perempuan.

Berdasarkan teori Mariamah et al., (2021) jenis kelamin merupakan salah satu karakteristik yang dapat digunakan dalam menggambarkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut secara khusus menganalisis kemampuan berhitung siswa berdasarkan jenis kelamin dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecenderungan kemampuan berhitung antara siswa laki-laki dan perempuan.

Menurut asumsi peneliti, lebih banyaknya responden laki-laki dibandingkan perempuan dalam penelitian ini merupakan gambaran dari karakteristik sampel yang diperoleh di SDN 77 Kota Bengkulu. Perbedaan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin tidak dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa salah satu jenis kelamin memiliki kemampuan berhitung yang lebih baik. Kemampuan berhitung anak dapat berkembang melalui proses pembelajaran, latihan, pengalaman, serta stimulasi yang sesuai. Oleh karena itu, jenis kelamin dalam penelitian ini hanya digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden, sedangkan efektivitas terapi bermain stik es krim dan kertas origami dianalisis berdasarkan perubahan kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberikan terapi.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa dari 30 responden terdapat 18 anak (60,0%) berusia 7 tahun dan 12 anak (40,0%) berusia 8 tahun. Dengan demikian, sebagian besar responden dalam penelitian ini berusia 7 tahun. Anak usia 7–8 tahun berada pada periode perkembangan yang memungkinkan mereka mulai memahami konsep secara lebih logis, tetapi masih membutuhkan benda atau pengalaman konkret untuk memahami konsep yang bersifat abstrak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Azzahra et al., (2023) mengenai kesesuaian teori kognitif Jean Piaget pada kemampuan anak tahap operasional konkret usia 7–8 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak pada usia 7–8 tahun berada dalam tahap operasional konkret dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir berdasarkan pengalaman konkret.

Berdasarkan teori Nuryati & Darsinah, (2021) perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis dan memahami berbagai konsep, tetapi proses berpikirnya masih lebih mudah dilakukan dengan bantuan benda atau pengalaman yang konkret. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak pada tahap operasional konkret perlu menjadi pertimbangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, termasuk dalam pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

Menurut asumsi peneliti, dominannya responden berusia 7 tahun dalam penelitian ini merupakan gambaran karakteristik usia anak yang menjadi sampel di SDN 77 Kota Bengkulu. Usia 7 tahun merupakan tahap awal anak berada pada periode operasional konkret, sehingga anak masih membutuhkan pengalaman langsung dan benda-benda yang dapat diamati serta dimanipulasi dalam proses memahami konsep berhitung. Oleh karena itu, pemberian terapi bermain menggunakan stik es krim dan kertas origami sesuai dengan karakteristik perkembangan responden karena kedua media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas bermain. Peneliti berasumsi bahwa pendekatan bermain dengan menggunakan benda konkret dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep berhitung sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

3. Kemampuan Berhitung Sebelum Diberikan Terapi Bermain Stik Es Krim

Berdasarkan Tabel 4.3, sebelum diberikan terapi bermain stik es krim, dari 15 responden terdapat 4 anak (26,7%) dengan kemampuan berhitung

kategori kurang, 6 anak (40,0%) kategori cukup, dan 5 anak (33,3%) kategori baik. Dengan demikian, sebagian besar anak sebelum diberikan terapi bermain stik es krim berada pada kategori cukup. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal anak masih beragam. Sebagian anak telah mampu melakukan aktivitas berhitung dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan stimulasi untuk memahami konsep bilangan, jumlah, urutan, dan operasi hitung sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Afriza & Ismaniar, (2022) mengenai efektivitas penggunaan media stik es krim dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7-8 tahun. Pada hasil pengukuran awal (pretest) terhadap 8 anak, diketahui bahwa 6 anak (75%) berada pada kategori tidak berkembang dan 2 anak (25%) berada pada kategori belum berkembang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan menggunakan media stik es krim, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung. Setelah diberikan tindakan, terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan teori Nurwendah & Azzahri, (2021) kemampuan berhitung anak berkembang melalui proses pengenalan bilangan, membilang, mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana, oleh karena itu kegiatan membilang menggunakan media stik es krim dapat membantu menstimulasi kemampuan kognitif dan berhitung anak. Sebelum diberikan stimulasi, anak masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka sesuai lambang bilangan dan menghitung jumlah benda. Penggunaan stik es krim sebagai media konkret

dapat membuat anak lebih tertarik dan fokus dalam melakukan aktivitas berhitung.

Menurut asumsi peneliti, kemampuan berhitung responden sebelum diberikan terapi bermain stik es krim yang sebagian besar berada pada kategori cukup menunjukkan bahwa kemampuan awal anak belum sepenuhnya optimal dan masih membutuhkan stimulasi. Perbedaan kategori kemampuan berhitung pada kondisi awal dapat terjadi karena setiap anak memiliki pengalaman belajar, tingkat pemahaman, serta kemampuan yang berbeda. Anak yang berada pada kategori baik kemungkinan telah memiliki pengalaman dan stimulasi berhitung yang lebih baik, sedangkan anak yang berada pada kategori kurang masih membutuhkan bantuan dalam memahami konsep dasar berhitung. Oleh karena itu, terapi bermain menggunakan stik es krim diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep bilangan dan melakukan aktivitas berhitung

4. Kemampuan Berhitung Setelah Diberikan Terapi Bermain Stik Es Krim

Berdasarkan Tabel 4.4, setelah diberikan terapi bermain stik es krim, dari 15 responden terdapat 6 anak (40,0%) dengan kemampuan berhitung kategori cukup dan 9 anak (60,0%) kategori baik. Tidak terdapat lagi anak dalam kategori kurang. Jumlah anak dengan kategori baik meningkat dari 5 anak (33,3%) sebelum intervensi menjadi 9 anak (60,0%) setelah intervensi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung secara deskriptif setelah diberikan terapi bermain stik es krim.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anggarini, (2024) hasil Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pretest-posttest dan melibatkan 58 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada kelas yang diberikan media stik es krim mengalami peningkatan, dengan peningkatan nilai rata-rata katagori baik sebesar 36,89, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media stik es krim efektif dalam pembelajaran matematika ditinjau dari kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Berdasarkan teori Nurwendah & Azzahri, (2021) pembelajaran menggunakan media konkret, penggunaan benda nyata dapat membantu anak memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Stik es krim dapat digunakan sebagai benda konkret untuk membantu anak menghitung, mengelompokkan, mengurutkan, dan memahami jumlah secara langsung. menjelaskan bahwa kegiatan membilang menggunakan media stik es krim dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Sebelum menggunakan media tersebut, anak masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka sesuai lambang bilangan dan menghitung jumlah benda. Setelah menggunakan stik es krim dan media pendukung lainnya, anak menjadi lebih tertarik, antusias, serta lebih fokus dalam melakukan kegiatan berhitung.

Menurut asumsi peneliti, peningkatan kemampuan berhitung setelah diberikan terapi bermain stik es krim terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang berada pada kategori baik, yaitu dari 5 anak (33,3%) sebelum intervensi

menjadi 9 anak (60,0%) setelah intervensi. Selain itu, tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori kurang setelah diberikan terapi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain stik es krim memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melakukan aktivitas berhitung secara langsung dengan memegang, memindahkan, mengelompokkan, dan menghitung stik sehingga konsep bilangan lebih mudah dipahami. Peneliti berasumsi bahwa suasana bermain yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran, sehingga membantu menstimulasi kemampuan berhitung anak.

5. Kemampuan Berhitung Sebelum Diberikan Terapi Bermain Kertas Origami

Berdasarkan Tabel 4.5, sebelum diberikan terapi bermain kertas origami, terdapat 5 anak (33,3%) dengan kemampuan berhitung kategori kurang, 7 anak (46,7%) kategori cukup, dan 3 anak (20,0%) kategori baik. Dengan demikian, sebagian besar responden memiliki kemampuan berhitung dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung awal pada kelompok kertas origami masih beragam. Kondisi ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkret dan melibatkan anak secara aktif.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Indrawatiningsih et al., (2024) mengenai pemanfaatan origami sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut dilakukan pada 25 siswa kelas V, hasil penelitian menunjukkan

bahwa pada saat pretest hanya 20% siswa yang dapat melipat siswa yang dapat menjawab soal dengan benar.

Berdasarkan teori Respitawulan, (2021) pembelajaran matematika pada anak, konsep yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami apabila diberikan melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang melibatkan anak secara langsung. Origami dapat digunakan sebagai media konkret karena anak dapat melihat, memegang, melipat, membentuk, dan mengamati objek secara langsung. menjelaskan bahwa penggunaan origami dalam pembelajaran matematika permulaan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, termasuk kemampuan menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

Menurut asumsi peneliti, kemampuan berhitung responden sebelum diberikan terapi bermain kertas origami yang sebagian besar berada pada kategori cukup menunjukkan bahwa kemampuan awal anak masih belum optimal dan masih membutuhkan stimulasi. Perbedaan kategori kemampuan berhitung pada kondisi awal dapat terjadi karena setiap anak memiliki pengalaman belajar, tingkat pemahaman, dan stimulasi yang berbeda. Penggunaan kertas origami sebagai media bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan karena anak terlibat secara langsung dalam aktivitas dengan benda yang dapat dilihat dan disentuh.

6. Kemampuan Berhitung Setelah Diberikan Terapi Bermain Kertas Origami

Berdasarkan Tabel 4.6, setelah diberikan terapi bermain kertas origami, dari 15 responden terdapat 4 anak (26,7%) dalam kategori cukup dan 11 anak (73,3%) dalam kategori baik. Tidak terdapat lagi anak dalam kategori kurang. Jumlah anak dalam kategori baik meningkat dari 3 anak (20,0%) menjadi 11 anak (73,3%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif terdapat peningkatan kemampuan berhitung setelah diberikan terapi bermain menggunakan kertas origami.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Indrawatiningsih et al., (2024). hasil penelitian tersebut dilakukan pada 25 siswa kelas V, setelah diberikan pembelajaran menggunakan media origami, persentase siswa yang dapat menjawab dengan benar meningkat menjadi 80%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi setelah penggunaan media origami dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori, Respitawulan (2021) melalui penelitian mengenai penggunaan origami sebagai media pengenalan matematika permulaan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media origami dapat digunakan dalam pembelajaran matematika anak dan dapat mendukung kemampuan berpikir logis, berpikir simbolik, serta berpikir visual-spasial. Pada aspek berpikir simbolik, penggunaan origami dapat diarahkan pada kemampuan mengenal lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

Menurut asumsi peneliti, peningkatan kemampuan berhitung setelah diberikan terapi bermain kertas origami terlihat dari meningkatnya jumlah

anak dalam kategori baik, yaitu dari 3 anak (20,0%) sebelum intervensi menjadi 11 anak (73,3%) setelah intervensi. Selain itu, tidak terdapat lagi anak dalam kategori kurang setelah diberikan terapi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan kertas origami dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak secara langsung. Anak tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga melakukan aktivitas dengan media yang dapat dilihat dan disentuh sehingga konsep bilangan dan berhitung menjadi lebih mudah dipahami. Peneliti berasumsi bahwa kegiatan bermain yang menarik dan melibatkan aktivitas langsung dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak selama proses pembelajaran, sehingga membantu menstimulasi kemampuan berhitung.

5.2 Analisis Bivariat

1. Pengaruh Terapi Bermain Stik Es Krim terhadap Kemampuan Berhitung

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.8, hasil uji Wilcoxon pada kelompok yang diberikan terapi bermain stik es krim diperoleh nilai $Z = 1,121$ dengan $p\text{-value} = 0,001$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain stik es krim. Dengan demikian, secara statistik pemberian terapi bermain stik es krim berpengaruh terhadap perubahan kemampuan berhitung anak usia sekolah di SDN 77 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lisnawati et al., (2025) hasil penelitian tersebut menggunakan *uji Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan $p\text{-value} = 0,001$ ($p < 0,05$), untuk mengetahui perubahan kemampuan

berhitung sebelum dan sesudah diberikan program pembelajaran menggunakan media stik es krim. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung yang signifikan setelah diberikan program pembelajaran menggunakan media stik es krim.

Berdasarkan teori pembelajaran, Nurwendah dan Azzahri (2021) kemampuan berhitung anak dapat berkembang melalui pengalaman langsung, latihan, dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia sekolah dasar masih lebih mudah memahami konsep matematika apabila konsep tersebut disajikan melalui benda yang dapat dilihat, disentuh, dipindahkan, dan dihitung secara langsung. Stik es krim merupakan salah satu media konkret yang dapat digunakan untuk menghubungkan konsep bilangan yang bersifat abstrak dengan objek nyata. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melakukan aktivitas menghitung, mengelompokkan, mengurutkan, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana menggunakan stik secara langsung.

Menurut asumsi peneliti, adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain stik es krim dapat terjadi karena media stik es krim memberikan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan anak secara langsung. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melakukan aktivitas menghitung dan memanipulasi benda secara langsung. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk bermain dapat membuat anak lebih aktif, tertarik, dan fokus selama proses terapi. Kondisi tersebut diduga membantu anak dalam memahami konsep bilangan, jumlah, urutan, serta operasi hitung sederhana.

2. Pengaruh Terapi Bermain Kertas Origami terhadap Kemampuan Berhitung

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil uji Wilcoxon pada kelompok yang diberikan terapi bermain kertas origami diperoleh nilai $Z = 2,526$ dengan $p\text{-value} = 0,001$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain kertas origami. Dengan demikian, secara statistik pemberian terapi bermain kertas origami berpengaruh terhadap perubahan kemampuan berhitung anak usia sekolah di SDN 77 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Amanda & Hidayat, (2024).hasil penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan one group pretest-posttest dan melibatkan 30 responden. Analisis data dilakukan menggunakan *uji Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil uji menunjukkan nilai $Z = -3,945$ dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain origami. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain origami dapat memberikan perubahan yang signifikan pada kemampuan anak setelah diberikan intervensi.

Berdasarkan teori pembelajaran Respitawulan (2021) matematika, kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan melalui pengalaman langsung dengan menggunakan media yang konkret dan menarik. Oleh karena itu origami dapat digunakan sebagai media pengenalan matematika permulaan yang mendukung kemampuan berpikir simbolik, termasuk mengenal lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk

berhitung, serta mencocokkan bilangan dengan lambangnya. Penggunaan kertas origami memungkinkan anak untuk melihat, memegang, melipat, dan memanipulasi objek secara langsung sehingga konsep matematika yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan kertas origami dalam kegiatan bermain dapat menjadi salah satu media yang sesuai untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan berhitung anak.

Menurut asumsi peneliti, adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain kertas origami dengan nilai $p\text{-value} = 0,001$ ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa kegiatan bermain menggunakan kertas origami dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan berhitung anak. Kegiatan bermain yang melibatkan anak secara langsung membuat anak tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga melakukan aktivitas dengan media yang dapat dilihat dan disentuh. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat berlatih mengenal jumlah, menghitung, mengelompokkan, dan menghubungkan jumlah dengan konsep bilangan secara lebih konkret. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan media origami yang dikombinasikan dengan kegiatan bermain dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian anak sehingga membantu anak dalam memahami konsep berhitung.

3. Perbandingan Efektivitas Terapi Bermain Stik Es Krim dan Kertas Origami Dalam Kemampuan Berhitung

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.9, diperoleh Mean Rank kelompok terapi bermain stik es krim sebesar 13,40, sedangkan kelompok terapi bermain kertas origami sebesar 17,60. Hasil uji Mann-Whitney

menunjukkan nilai $U=81,000$, $Z=-1,325$, dan $p=0,185$. Karena nilai $p=0,185 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara terapi bermain stik es krim dan terapi bermain kertas origami terhadap perubahan kemampuan berhitung pada anak usia sekolah di SDN 77 Kota Bengkulu. Meskipun secara deskriptif Mean Rank kelompok kertas origami lebih tinggi dibandingkan kelompok stik es krim, perbedaan tersebut belum menunjukkan adanya perbedaan efektivitas yang bermakna secara statistik.

Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan Rizal & Sulastri, (2023) Penelitian tersebut menggunakan kertas origami dan stik es krim berwarna sebagai permainan edukatif. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa penggunaan kertas origami memperoleh nilai $p\text{-value}=0,000 < 0,05$ dengan nilai $Z=4,140$, sedangkan penggunaan stik es krim juga memperoleh $p\text{-value}=0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat efektivitas permainan edukatif menggunakan kertas origami maupun stik es krim dalam meningkatkan motorik halus dan berhitung pada anak.

Berdasarkan teori menurut Mimah et al., (2026) pembelajaran menggunakan media konkret, anak akan lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak apabila pembelajaran melibatkan benda yang dapat dilihat, disentuh, dipindahkan, dan dimanipulasi secara langsung. Media konkret dapat membantu anak menghubungkan konsep bilangan dengan objek nyata sehingga kegiatan berhitung menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

Menurut asumsi peneliti, tidak adanya perbedaan yang signifikan antara terapi bermain stik es krim dan kertas origami terhadap kemampuan berhitung anak usia sekolah di SDN 77 Kota Bengkulu disebabkan karena kedua media sama-sama bersifat konkret, menarik, dan dapat dimanipulasi secara langsung oleh anak dalam kegiatan bermain. Stik es krim maupun kertas origami dapat digunakan untuk kegiatan menghitung, mengelompokkan, menyusun, dan mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan sehingga keduanya memberikan stimulasi yang relatif sama terhadap kemampuan berhitung. Meskipun kelompok kertas origami memiliki Mean Rank lebih tinggi (17,60) dibandingkan kelompok stik es krim (13,40), hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai $p=0,185>0,05$, sehingga perbedaan tersebut tidak signifikan. Peneliti berasumsi bahwa perubahan kemampuan berhitung juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal, konsentrasi, minat, pemahaman instruksi, dan keterlibatan anak selama terapi bermain, sehingga jenis media bukan satu-satunya faktor yang menentukan perubahan kemampuan berhitung anak.