



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA MAGIC BOX ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fadilla Nindi Prasasti, Upik Elok Endang Rasmani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: fadilla20@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang mendasari penelitian ini yaitu ditemukan anak-anak masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, seperti ketika anak melakukan presensi dengan berhitung, anak-anak masih kesulitan dalam memberikan jawaban. Selanjutnya pada kegiatan mewarnai lambang bilangan 1-10, anak-anak masih sulit dalam mengurutkan. Kemudian pada kegiatan berhitung dan menghubungkan gambar dengan jumlahnya anak masih salah dalam memberikan jawaban. Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait penerapan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dengan model Kurt Lewin. Sumber data yang digunakan diperoleh dari anak dan guru serta dokumen dan arsip RPPH dan skenario pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik pengumpulan data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan hasil tes tertulis berupa hasil unjuk kerja anak. Kemudian teknik pengumpulan data kualitatif menggunakan hasil dari observasi selama kegiatan berlangsung dan hasil wawancara yang dilakukan pada guru serta hasil dokumentasi selama penelitian berlangsung. Uji validitas data kuantitatif menggunakan uji validitas isi. Kemudian uji validitas data kualitatif menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini antara lain, *pertama*, siklus I jumlah anak yang tuntas (54,5%). *Kedua*, siklus II jumlah anak yang tuntas (81,8%). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *magic box* mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

Kata Kunci: anak usia dini; lambang bilangan; magic box

ABSTRACT

The problem underlying this research is that it was found that children still have difficulty in recognizing number symbols, such as when children do attendance by counting, children still have difficulty in giving answers. Furthermore, in the activity of coloring the number symbols 1-10, children are still difficult to sort. Then in counting activities and connecting pictures with their numbers, children are still wrong in giving answers. Based on the problems found in the field, this study aims to provide an overview of the application of *magic box* media to improve the ability of children aged 4-5 years in recognizing number symbols. The implementation of this research uses the type of Classroom Action Research using Quantitative and Qualitative approaches with the Kurt Lewin model. The data sources used were obtained from children and teachers as well as documents and archives of lesson plans and learning scenarios. The data collection techniques used are quantitative data collection techniques and qualitative data. Quantitative data collection techniques use written test results in the form of child performance results. Then the qualitative data collection technique uses the results of observations during the activity and the results of interviews conducted with teachers and documentation during the research. Quantitative data validity test uses content validity test. Then test the validity of qualitative data using source triangulation and technique triangulation. Data analysis used quantitative data analysis techniques and qualitative data analysis techniques. The results of this study include, first, cycle I the number of children who are complete (54.5%). Second, cycle II the number of children who completed (81.8%). Based on these results, it shows that the use of *magic boxes* can improve children's ability to recognize number symbols.

Keywords: early childhood; number symbol; magic box

PENDAHULUAN

Pendidikan yang diberikan sejak dini sangat penting untuk anak karena berbagai dorongan penting yang diberikan sejak dini memengaruhi perkembangan pada diri anak untuk kedepannya. Pada masa-masa permulaan kehidupan anak, sangat penting untuk

mendorong dan membantu anak berkembang dengan baik. Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional merupakan salah satu usaha dalam pemberian pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan pemberian dorongan dalam bidang pendidikan untuk membantu proses pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental anak sehingga anak siap untuk mempersiapkan diri masuk pada pendidikan yang lebih lanjut.

Lambang bilangan merupakan simbol atau lambang untuk mewakili suatu nilai bilangan. Oleh sebab itu, kegiatan di taman kanak-kanak bertujuan untuk memberikan peningkatan aspek kognitif anak yaitu pengetahuan anak tentang lambang bilangan dan kemampuan anak untuk mengenal dan menggunakan lambang bilangan dari 1-10. Kemampuan anak memahami lambang bilangan sangat penting untuk ditingkatkan karena merupakan kemampuan matematika anak yang paling mendasar (Mutalib et al., 2023). Memahami dengan baik simbol-simbol angka pada usia dini membantu anak memahami dan menguasai teknik angka di tingkat pendidikan berikutnya. Anak tidak hanya mengingat-ingat lambang bilangan melainkan anak juga memahami wujud serta artinya dengan baik (Amalia et al., 2022). Selain itu, perkembangan kognitif dalam diri anak akan meningkat melalui pengenalan lambang bilangan yang diimplementasikan penggunaannya dalam sehari-hari (Yanti et al., 2021). Berdasarkan Islamiyah et al. (2023) anak usia 4-5 diharapkan sudah mampu dalam mengenal lambang bilangan yaitu : 1) Mengetahui dan mengurutkan lambang bilangan 1-10, 2) Menunjukkan lambang bilangan 1-10, 3) Meniru dan menulis lambang bilangan 1-10, 4) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 11 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki menunjukkan bahwa anak masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Hal tersebut dibuktikan ketika anak masih kesulitan melakukan presensi dengan berhitung, kemudian kesulitan dalam menulis lambang bilangan dan masih terbolak balik, kemudian ketika belajar mewarnai urutan lambang bilangan 1-10 anak masih salah dalam mengurutkan. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat dikatakan masih rendah. Faktor yang mempengaruhi kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu 1) Anak kurang fokus ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, terkadang melamun dan suasana hatinya buruk saat di kelas. Hal tersebut menyebabkan anak-anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sehingga guru harus memberikan motivasi terlebih dahulu, anak baru mau mengerjakan. 2) Media yang digunakan untuk mengajarkan anak tentang lambang bilangan kurang bervariasi (Mitsali, 2020). Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan faktor penyebab kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kurang bervariasi sehingga anak-anak cepat merasa bosan dalam pembelajaran.

Upaya pemerintah dalam mencapai tujuan pendidikan yaitu dengan mendorong guru dalam penggunaan model tematik integratif terutama untuk pendidikan anak usia dini (Rasmani et al., 2022). Salah satu aspek yang mengalami perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah model pembelajaran. Pemerintah saat ini mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran interaktif saat mengajar di sekolah termasuk di usia dini (Rasmani et al., 2023). Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui perkembangan berbagai media pembelajaran dalam pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini yang semakin beragam dan menarik bagi anak untuk belajar. Hal tersebut membutuhkan kemampuan pedagogi guru untuk menjadi lebih aktif dan berinovasi dalam metodenya sendiri (Rasmani et al., 2022). Berdasarkan

hal tersebut, PAUD memberikan kesempatan kepada anak dalam mengembangkan kepribadiannya serta potensinya sepenuhnya. Agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang membantu perkembangan anak dalam berbagai aspek seperti nilai agama dan moral, seni, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan fisik motorik. Kemampuan kognitif adalah komponen perkembangan anak yang harus mendapat perhatian khusus sejak dini. Kemampuan kognitif merupakan suatu perubahan dalam cara anak berpikir, berkembang, dan berfungsi dengan baik yang memungkinkan anak untuk memikirkan dunia sekitarnya dengan cara yang lebih akurat (Mortisari et al., 2023).

Teknik pembelajaran yang menarik perhatian dan menggembirakan untuk anak-anak dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Tindakan yang dapat diambil untuk mengembangkan keterampilan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, sehingga anak dapat mengembangkan potensi terbaiknya. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah *magic box*. *Magic box* merupakan sebuah media yang berbentuk kubus. Anak-anak dapat menggunakan berbagai macam materi yang ada di dalamnya untuk memecahkan masalah sesuai dengan peraturan yang telah disepakati bersama. *Magic box* di dalamnya terdiri dari 4 sekat. Masing-masing sekat berisi permainan untuk mengasah kemampuan mengenal lambang bilangan. *Sekat pertama*, permainan menulis lambang bilangan. Pada sekat pertama ini, anak-anak diminta untuk menulis lambang bilangan yang sudah disediakan dalam sekat 1. *Sekat kedua*, permainan menghubungkan lambang bilangan. Pada sekat kedua, anak-anak diminta untuk menghubungkan jumlah gambar buah dan lambang bilangan dengan tepat menggunakan tali. *Sekat ketiga*, permainan menunjukkan lambang bilangan. Pada sekat ketiga ini, anak-anak diminta untuk menunjuk lambang bilangan yang ada di dalam *magic box* dengan tepat sesuai instruksi dari peneliti. *Sekat keempat*, permainan mengurutkan lambang bilangan. Pada sekat keempat, anak-anak diminta untuk mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat.

Sebuah penelitian Nasriah (2021) berjudul “Penerapan Permainan *Magic Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20”, menemukan bahwa media *magic box* mampu membantu anak-anak belajar mengenal lambang bilangan. Nasriah (2021) tertarik mengenalkan lambang bilangan menggunakan *magic box* karena permainannya menyenangkan dan menarik untuk anak. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Huizinga (Nasriah, 2021) bahwa bermain adalah tindakan yang dilakukan dengan senang hati. Pembelajaran dengan permainan *magic box* adalah salah satu contoh permainan yang dilakukan dengan suka rela dalam batasan dan aturan yang mengikat dan dilakukan dengan senang hati. Penelitian berikutnya dari Veryawan et al. (2021) yang berjudul “Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (*Magic Box*) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini”, menemukan bahwa kotak *magic box* menjadi tempat yang menyenangkan untuk belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menciptakan kebaruan media *magic box* dari penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media *magic box* yang di dalamnya terdiri dari 4 sekat, masing-masing sekat berisi permainan yang berbeda-beda untuk mengasah kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Permainan *magic box* dilakukan secara bergantian. Media *magic box* dirancang oleh peneliti untuk mengembangkan kemampuan anak mengenalkan lambang bilangan serta membuat anak lebih tertarik dalam mengenal lambang bilangan.

Alasan peneliti melakukan penelitian tersebut dilatarbelakangi kurangnya kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan. Hal tersebut dikarenakan kurang tepatnya media yang digunakan dalam mengenalkan lambang

bilangan kepada anak. Sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan *magic box* sebagai media untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak usia 4-5 tahun. Peneliti menggunakan indikator dari Islamiyah et al. (2023) sebagai patokan dalam penelitian yang terdiri dari: 1) Mengenai dan mengurutkan lambang bilangan 1-10, 2) Menunjukkan lambang bilangan 1-10, 3) Meniru dan menulis lambang bilangan 1-10, 4) Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di Surakarta yang berjumlah 11 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer penelitian berasal dari murid dan guru. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen atau arsip pembelajaran berupa RPPH dan skenario pembelajaran serta foto atau video ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kuantitatif dan kualitatif dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes tertulis yang diberikan kepada anak berupa mengerjakan LKPD dan bermain *flashcard*, selain itu teknik pengumpulan data yang lain berupa wawancara terstruktur kepada guru yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Kemudian observasi pengamatan secara langsung selama proses penelitian berlangsung dan dokumentasi foto maupun video baik sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan selama penelitian berlangsung. Teknik uji validitas data yang digunakan menggunakan uji validitas kuantitatif dan uji validitas kualitatif. Uji validitas kuantitatif yang digunakan yaitu validitas isi melalui *expert judgement* untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sesuai dan tepat dengan penelitian yang dilakukan. Uji validitas kualitatif yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber yang digunakan peneliti berupa hasil belajar terkait pengenalan lambang bilangan sebelum dan sesudah diberikan tindakan dan hasil wawancara guru terkait kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan baik sebelum diberikan tindakan maupun setelah diberikan tindakan. Triangulasi teknik yang digunakan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi yang akan ditarik kesimpulan berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis data deskriptif komparatif dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar dari Ali (2013).

$$P = \frac{\sum n1}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : nilai ketuntasan belajar

$\sum n1$: jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

n : jumlah total siswa

Analisis data kualitatif yang digunakan mengadaptasi dari model Milles dan Huberman (1984) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian mengadaptasi dari Tampubolon

(2014) dengan capaian ketuntasan minimal 75%. Prosedur penelitian menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media *magic box*. Penelitian tersebut dilaksanakan selama 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Apabila anak-anak mendapatkan skor 3 pada masing-masing indikator (BSH), kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan akan dikatakan tuntas. Hasil siklus I menunjukkan kemampuan anak masih rendah dalam memahami lambang bilangan dan belum mencapai target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%. Hasil persentase dari pengambilan data siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan disajikan pada gambar di bawah ini.

Tabel 1. Skor Ketuntasan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I

Indikator	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum tuntas	
		BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
Mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	-	6 (54,5%)	5 (45,5%)	-
Menunjukkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	-	6 (54,5%)	5 (45,5%)	-
Meniru dan menulis lambang bilangan 1-10	11 (100%)	-	7 (63,3%)	4 (36,4%)	-
Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	-	7 (63,3%)	4 (36,4%)	-
Ketuntasan klasikal		54,5%		45,5%	

Pada gambar tersebut menunjukkan jumlah anak yang tuntas sebanyak 6 anak (54,5%) dan yang belum tuntas sebanyak 5 anak (45,5%). Hasil tersebut belum mencapai target ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Anak-anak yang belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pada indikator mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10, anak-anak terburu-buru dan kurang fokus dalam mengurutkan lambang bilangan. Kemudian indikator menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak-anak belum serius dalam menunjukkan lambang bilangan yaitu dengan asal menunjuk lambang bilangan yang tidak tepat. Selanjutnya indikator meniru dan menulis lambang bilangan 1-10, anak-anak masih terbalik dalam menulis lambang bilangan khususnya angka 5, 6, dan 9. Kemudian pada indikator menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10, anak-anak terburu-buru dalam menghitung sehingga hasilnya kurang tepat. Hasil siklus I belum mencapai target ketuntasan, sehingga peneliti melakukan tindakan siklus II.

Pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup pesat dari hasil tindakan siklus I. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan tingkat pencapaian indikator kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal tersebut disebabkan karena hampir setiap anak memenuhi capaian indikator yang telah ditentukan. Peningkatan tersebut didukung oleh strategi pembelajaran yang telah diperbaiki seperti pemberian umpan

balik yang lebih terarah kepada anak. Hasil persentase dari pengambilan data siklus II menunjukkan persentase kemampuan mengenal lambang bilangan disajikan pada gambar di bawah ini.

Tabel 2. Skor Ketuntasan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

Indikator	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum tuntas	
		BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
Mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	2 (18,2%)	8 (72,7%)	1 (9,1%)	-
Menunjukkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	2 (18,2%)	8 (72,7%)	1 (9,1%)	-
Meniru dan menulis lambang bilangan 1-10	11 (100%)	2 (18,2%)	7 (63,6%)	2 (18,2%)	-
Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10	11 (100%)	2 (18,2%)	8 (72,7%)	1 (9,1%)	-
Ketuntasan klasikal		81,8%		18,2%	

Pada gambar di atas menunjukkan jumlah anak yang tuntas sebanyak 9 anak (81,8%) dan yang belum tuntas sebanyak 2 anak (18,2%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semua indikator telah mencapai target ketuntasan belajar anak yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75%. Pada indikator mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan yang baik. Anak-anak mengerjakan dengan teliti dan hati-hati sehingga dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan urutan yang baik. Kemudian indikator menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak-anak mengalami peningkatan yang baik, hampir semua anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10. Anak mengerjakan dengan serius dan tidak terburu-buru, sehingga dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan baik. Selanjutnya pada indikator meniru dan menulis lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan yang cukup baik. Anak yang awalnya kesulitan dalam menulis angka 5,6, dan 9, pada siklus II sudah mampu menulis dengan baik. Kemudian pada indikator menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan yang cukup baik. Anak sudah dapat menghitung dengan perlahan dan teliti.

Tindakan yang telah dilakukan peneliti pada anak usia 4-5 untuk mengenalkan kemampuan mengenal lambang bilangan menghasilkan data siklus I, dan siklus II. Berdasarkan hasil data tersebut, peneliti membandingkan hasil dari siklus I dan siklus II. Berikut penjabaran yang dituangkan dalam gambar di bawah ini.

Tabel 3. Skor Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Indikator	Siklus I	Siklus II
	%	%
Mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10	54,5%	90,9%
Menunjukkan lambang bilangan 1-10	54,5%	90,9%
Meniru dan menulis lambang bilangan 1-	63,3%	81,8%

10		
Menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10	63,3%	90,9%
Ketuntasan Klasikal	54,5%	81,8%

Pada gambar di atas menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan meningkat secara signifikan dari hasil siklus I dan siklus II. Hasil pada siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar (54,5%). Hasil tersebut belum mencapai target ketuntasan yang ditentukan sebesar 75%. Sehingga perlu melakukan tindakan pada siklus II. Hasil siklus II menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar (81,8%). Hasil tersebut sudah mencapai target ketuntasan yang ditetapkan.

Pada indikator mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 54,5%. Kemudian setelah refleksi pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 90,9 % pada siklus II. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penggunaan *magic box* meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Hal ini sejalan dengan pendapat afifah et al. (2024) mengatakan bahwa salah satu prinsip utama pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain yang berkaitan dengan pembelajaran anak tentang pengenalan lambang bilangan dan mencegah anak merasa terbebani saat belajar. Secara tidak langsung pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak.

Kemudian pada indikator menunjukkan lambang bilangan 1-10 pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 54,5%. Selanjutnya melakukan refleksi pada hasil siklus I menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 90,9%. Hasil menunjukkan bahwa anak-anak belajar mandiri dan menjadi lebih percaya diri ketika anak menunjukkan lambang bilangan 1-10. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution & Anas (2024) yang menyatakan bahwa sumber daya pembelajaran dan strategi pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Bagian ini terkait satu sama lain. Terlepas dari kenyataan bahwa pendekatan pembelajaran menentukan materi pembelajaran yang ideal, terdapat beberapa aspek lain yang harus dipertimbangkan. Pendidikan sebagai alat pengajaran mempengaruhi lingkungan yang dibuat guru untuk siswa.

Indikator meniru dan menulis lambang bilangan 1-10 pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 63,3%. Kemudian dilakukan refleksi pada siklus I dan menghasilkan peningkatan pada siklus II sebesar 81,8%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan meniru dan menulis anak semakin meningkat karena anak lebih percaya diri untuk meniru dan menulis lambang bilangan 1-10. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Laelawati (2023) yang menyatakan bahwa proses penyatuan informasi adalah proses penyerapan informasi baru ke dalam struktur kognitif anak. Pengelompokan, penyelesaian masalah, koordinasi, dan pembangunan pengetahuan adalah semua fungsi langsung yang dilakukan oleh otak anak.

Pada indikator menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan 1-10 pada siklus I hasil yang diperoleh sebesar 63,3%. Kemudian setelah melakukan refleksi pada siklus I menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 90,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan. Anak-anak dapat dengan tepat menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan 1-10. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruhayat et al. (2024) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran mengajarkan anak-anak berpikir kritis dan memecahkan masalah. Anak tidak hanya menyelesaikan masalah, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Implementasi Penggunaan Media *Magic Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan

Media *magic box* merupakan salah satu jenis media interaktif yang mampu menarik minat belajar anak melalui bermain. Kotak ajaib (*magic box*) merupakan media berbentuk kubus segiempat yang tidak transparan dengan ukuran yang bisa diubah sesuai kebutuhan. Dalam kotak ini berisi berbagai macam materi yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak. Media *magic box* dapat menstimulasi 4 indikator yang ditetapkan oleh peneliti. Peneliti menciptakan media *magic box* yang dapat menstimulasi 4 indikator yang sudah ditetapkan pada masing-masing bagian *magic box*. Terdapat 4 bagian yang ada di dalam *magic box* yaitu mengenal dan mengurutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, meniru dan menulis lambang bilangan dan menghubungkan /memasangkan lambang bilangan. Langkah-langkah penggunaan media *magic box* dalam mengenalkan lambang bilangan yaitu 1) guru memberikan contoh terlebih dahulu cara bermain *magic box*. 2) Guru memanggil satu persatu anak untuk bermain *magic box*. 3) Masing-masing anak bermain 4 bagian yang ada di dalam *magic box* yaitu Bagian pertama, mengenal dan mengurutkan lambang bilangan. Anak mengurutkan bentuk angka 1-10 dengan urutan yang benar dengan cara menempelkan angka 1-10 pada tempat yang sudah disediakan. Selanjutnya anak bermain pada bagian kedua, menunjukkan lambang bilangan. Anak bermain dengan menunjukkan bentuk lambang bilangan yang ada di *magic box* sesuai instruksi guru dan dapat menunjuk lambang bilangan dengan tepat. Kemudian anak bermain pada bagian ketiga, meniru dan menulis lambang bilangan 1-10. Anak diminta untuk meniru dan menulis lambang bilangan yang ada di *magic box*. Selanjutnya pada bagian terakhir yaitu bagian keempat menghubungkan /memasangkan lambang bilangan 1-10. Anak menghitung jumlah benda kemudian dipasangkan menggunakan tali pada jumlah lambang bilangan yang tepat. 4) guru memberikan apresiasi kepada anak setelah bermain *magic box*.

Menurut Veryawan et al. (2021) *Magic box* adalah alat bermain yang dapat membantu anak-anak mempelajari lambang bilangan. Anak-anak tidak hanya bersenang-senang saat bermain tetapi belajar banyak hal yang ada di sekitarnya serta membangun pemahaman anak terkait dengan dunia di sekitarnya. Ketika bermain, banyak hal yang distimulasi dalam perkembangan anak yaitu anak dapat berpikir kritis, memecahkan masalah, mengelola emosi serta berinteraksi dengan teman sebaya. Selain berinteraksi dengan teman sebaya, bermain dapat membantu anak dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan peduli terhadap perasaan orang lain. Mengikutsertakan anak dalam bermain dapat menstimulasi aspek perkembangan anak mulai dari kognitif hingga sosial emosional (Mayang Sari, 2024).

Bermain menjadi salah satu cara dalam menstimulasi aspek kognitif anak. Kemampuan kognitif yang ada pada anak merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah, penalaran, dan berpikir lebih kompleks. Dalam proses berpikir melibatkan berbagai hal untuk belajar, seperti berpikir, belajar, mengingat, dan memahami (Ruhayat et al., 2024). Perkembangan kognitif adalah komponen dalam perkembangan yang sangat penting karena mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif juga dipengaruhi oleh hasil belajar yang anak terima dari lingkungan di sekitarnya serta menentukan segala perubahan tingkah laku yang anak lakukan. Perkembangan kognitif mencakup perkembangan kemampuan berpikir dan kecerdasan anak usia dini, kemampuan anak dalam mengingat, kemampuan dalam berimajinasi dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Laelawati, 2023). Kemampuan kognitif berhubungan erat dengan cara seseorang berpikir tentang peristiwa, tindakan, dan lingkungannya. Perkembangan kognitif seseorang sangat

bergantung pada seberapa cepat individu menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pengembangan kognitif setiap individu sangat berpengaruh terhadap perkembangan potensi anak pada tahap berikutnya.(Veronica, 2018)

SIMPULAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan dan perubahan dari siklus I hingga siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *magic box* efektif untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil persentase ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I menunjukkan perolehan persentase ketuntasan klasikal yaitu 54,5%. Kemudian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang baik dengan memperoleh persentase ketuntasan secara menyeluruh sebesar 81,8%. Hasil menunjukkan bahwa *magic box* efektif dalam meningkatkan kemampuan anak-anak usia 4-5 tahun untuk mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Marup., & Alim Amri, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Angka Bergambar. *Jurnal Panrita*. <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php>.
- Islamiyah, M., Hayati, T., Nurdiansah, N., & Habeeb, G. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Bermain Balok usia 4-5 Tahun. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 78-84. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v6i2.1761>
- Laelawati, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. <https://ejournal.uksw.edu/audiensi>.
- Mayang Sari, B. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2049–2058. <https://jurnaledukasia.org>.
- Mitsali, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Lambang Pada Anak Usia 4-5 Tahun Dikelompok A RA Muslimat Bendungan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mortisari, Y., Syukri, M., & Amalia, A. (2023). Improving the Ability to Recognize Number Concepts through Number Card Media in Children Aged 4-5 Years. *International Journal of Learning and Instruction (IJLI)* (Vol. 5).
- Mutalib, A., Ma'rup., & Latief, F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>.
- Nasriah. (2021). *Penerapan Permainan Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone*. <https://jurnal.iaain-bone.ac.id>.
- Nasution, M, A., & Anas, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. <https://doi.org/10.29210/1202424429>

- Rasmani, U, E, E., Nurjanah, N, E., Widyastuti, Y, K, W., Mujiyati, S., & Agustina, P. (2022). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Tematik Integratif pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pelatihan dan Pendampingan E-Learning. *International Journal Of Community Service Learning*. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i1.41000>
- Rasmani, U, E, E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N, E., Jumiatmoko., Widiastuti, Y, K, W., Agustina, P., & Nazidah, M, D, P. (2022). Multimedia Interaktif PAUD dalam Perspektif Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10.31004/obsesi.v6i5.2962
- Rasmani, U, E, E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N, E., Jumiatmoko., Widiastuti, Y, K, W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10.31004/obsesi.v7i1.3480
- Ruhyat, S., Dwi Andika, W., Dwi, L., & Pagarwati, A. (2024). Studi Literatur: Problem Solving pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bermain Literature Study: Problem Solving in Early Childhood Cognitive Development Through Play. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 11(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib(Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 2580–4197.
- Yanti, E., Kemala Sari, I., & Hayati, F. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah Tahun Ajaran 2020/2021*.