

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

Nasriah^{a,1,*}

^aInstitut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

¹[nnasriah32@gmail.com](mailto:nasriah32@gmail.com)

* Korespondensi Penulis

INFO ARTIKEL

Histori Artikel

Diterima : 21 Juli 2021

Direvisi : 18 September 2021

Disetujui : 17 November 2021

Kata Kunci

Know the concept of numbers 1-20, Magicbox game, early childhood.

ABSTRAK

This thesis discusses the Implementation of Magic Box Games in Improving the Ability to Recognize Number Symbols 1-20 in Early Childhood. This study aims to determine the main problems in research includes 1) the ability to recognize the symbols of numbers 1-20 in early childhood before the Magic Box game. 2) Ability to recognize number symbols 1-20 in early childhood after playing Magic Box. Data analysis techniques used is a quantitative descriptive analysis technique using the formula t test The results of the study show that the data obtained through previous observations and after the application of the Magic Box game, from every indicator it appears that there was an average increase of 53.34%, reaching an average of 93.32% in the ability to recognize number symbols in early childhood in group B at Laelatul Qadar Kindergarten. The T-test is used to prove that there is an increase in the ability to recognize the symbols of numbers 1-20 in children at an early age in the application of the Magic Box game, the results of the calculations can be seen through the pretest with the T test formula = $t_{count} > t_{table}$, namely $-2.2 > 2.04$ and the results of calculations through the posttest with the T test formula = $t_{count} > t_{table}$, namely $-4.86 > 2.04$. This means that there is an increase in recognizing the number symbols 1-20 in group B early childhood at Laelatul Qadar Watampone Kindergarten Masumpu Village, Tanete Riattang District, Bone Regency.

Penelitian ini membahas Penerapan Permainan Kotak Ajaib dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Bilangan 1-20 pada Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan pokok dalam penelitian meliputi 1) kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini sebelum permainan Kotak Ajaib. 2) Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini setelah bermain Kotak Ajaib. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus uji t Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh melalui observasi sebelumnya dan setelah penerapan permainan Kotak Ajaib, dari setiap indikator terlihat adanya peningkatan rata-rata sebesar 53,34%, mencapai rata-rata 93,32% pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini kelompok B di TK Laelatul Qadar. Uji T digunakan untuk membuktikan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini pada penerapan permainan Kotak Ajaib, hasil perhitungannya dapat dilihat melalui pretest dengan rumus uji $t = thitung > ttabel$ yaitu $-2,2 > 2,04$ dan hasil perhitungan melalui posttest dengan rumus uji $t = thitung > ttabel$ yaitu $-4,86 > 2,04$. Artinya ada peningkatan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini kelompok B di TK Laelatul Qadar Watampone Desa Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini, pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. (Farida et al., n.d.)

Adapun aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek, yaitu perkembangan moral dan agama, fisikmotorik, kognitif, aspek bahasa, sosial emosional. Berbagai aspek perkembangan dalam diri anak usia dini perlu untuk distimulasi perkembangan sejak dini. Stimulasi sejak dini dilakukan pada anak untuk mengetahui tingkat pencapaian anak agar setiap

aspek perkembangan bisa tercapai secara optimal.¹ Maka dari itu peneliti mengambil salah satu aspek yang perlu dikembangkan dan mendapatkan rangsangan dan perhatian khususnya adalah aspek perkembangan kognitif dalam hal berhitung khususnya mengenal lambang bilangan 1-20.

Pengenalan lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini. Banyak hal di sekitar anak yang berhubungan dengan lambang bilangan. Mengenalkan lambang bilangan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak. Dengan mengenal lambang bilangan akan memudahkan anak dalam menyampaikan dan menafsirkan berbagai informasi.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, membantu atau memudahkan anak memahami operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekadar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik. Kemampuan mengenal lambang bilangan juga merupakan bagian dari kemampuan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sering kali diartikan sebagai perkembangan berpikir. Proses berpikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berpikir anak menurut Brunner melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu anak belajar melalui objek konkret secara langsung, tahap ikonik yaitu anak belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan pada tahap simbolik anak dapat belajar melalui simbol-simbol. (Sari, Yusuf, et al., 2022)

Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti menemukan permasalahan yang sama tentang menghafal lambang bilangan pada penelitian yang di lakukan oleh Eli Misyati yang terjadi di Kelompok AI TK Masjid Syuhada Yogyakarta terkait dengan kemampuan mengenal lambang

¹ Eli Misyati. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka bergambar Anak Kelompok AI TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi; Universitas Negeri Yogyakarta. 2013. h. 34

bilangan. Anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang di hitung. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan 6 dan 9.

Permasalahan anak yang sekedar menghafal lambang bilangan juga terjadi di salah satu TK yaitu di Makassar pada penelitian yang dilakukan oleh Endang Ruswiani. Pada kenyataannya Endang Ruswiani menyimpulkan bahwa jika menghafal masih mengalami masalah, maka pada kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga masih rendah. Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan 3, 4, 5, 6 dan 9. Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. Misalnya, saat menyebut "lima", tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 4 atau 6.

Demikian pula permasalahan yang sama yang berkaitan dengan penghafalan dalam lambang bilangan juga terdapat di kota Bone. Saat peneliti melakukan praobservasi di TK Laelatul Qadar Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, bahwa pada saat proses belajar mengajar guru memerintah atau menunjuk peserta didiknya secara bergantian maju ke depan kelas untuk menunjuk sambil menyebutkan lambang bilangan pada poster lambang bilangan 1-20 yang telah di tempelkan di dinding kelas. Peserta didik yang naik di depan kelas menunjuk sambil menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang ada di poster, anak-anak hanya sekedar menghafal lambang bilangan 1-20 saja, tetapi anak tidak mengenal atau pun mengetahui bentuk lambang bilangan 1-20. Anak hanya menghafal letak lambang bilangan 1-20 saja, tetapi jika di tunjukkan secara acak maka anak-anak langsung bingung dengan angka yang di tunjukkan. (Jasmin et al., 2023)

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini sebelum permainan *Magic Box* di TK Laelatul Qadar kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang

Kabupaten Bone. 2) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini setelah permainan *Magic Box* di TK Laelatul Qadar kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

2. Metode

Sesuai dengan masalah yang ditemukan di lapangan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini, jenis yang di gunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design* diukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran.²

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Pada Anak Usia Dini Sebelum Permainan Magic Box Di Tk Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi sebelum penerapan permainan *Magic Box* untuk mengetahui kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu juga peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan penerapan permainan *Magic Box* diperoleh data sebagai berikut: bahwa setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum penerapan permainan *Magic Box* dilakukan, dapat dilihat bahwa kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak belum meningkat dengan rata-rata yang diperoleh 53,34%. Hasil indikator pencapaian

² Burhan Bungin. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet III; Jakarta : Raja Grafindo. 2011. h.67

kemampuan pada anak dalam membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 0%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 46,67%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 33,33%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 20%. Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20) dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 33,33%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 46,67%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 13,33%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 6,67%. Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 6,67%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 13,33%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 60%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 20%. Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 60%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 13,33%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 6,67%.³

Adapun langkah penelitian selanjutnya yaitu melakukan pemberian lembar kerja sebelum penerapan permainan *Magic Box* untuk mengetahui kemampuan awal mengenali lambang bilangan 1-20 pada anak dengan menggunakan lembar kerja berupa tes awal (*pretest*). Berdasarkan hasil dari tes awal (*pretest*) yang dilakukan sebelum penerapan permainan *Magic Box* diperoleh data sebagai berikut: kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak dari hasil pemberian lembar kerja sebelum penerapan permainan *Magic Box* dapat dijelaskan bahwa dari indikator anak dapat membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda terdapat 1 peserta didik dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 2 peserta didik termasuk dalam kriteria

³ Gandana, Gilar. *Peningkatan kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10 melalui media balok ciusenaire pada anak usia 4-5 tahun di TK AT-TOYYIBAH kecamatan sukarama, Kabupaten Tasikmalaya*. Jurnal PGPAUD UPI; Tasikmalaya. 2017. h. 39

Mulai Berkembang (MB), 9 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 3 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator dari anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar terdapat 9 peserta didik dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 3 peserta didik termasuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 2 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Pada Anak Usia Dini Setelah Permainan Magic Box Di TK Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Langkah dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi setelah penerapan permainan *Magic Box* untuk mengetahui kemampuan akhir mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu juga peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah penerapan permainan *Magic Box* diperoleh data sebagai berikut: bahwa setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebelum penerapan permainan Magic Box dilakukan dapat dilihat bahwa kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak belum meningkat dengan rata-rata yang diperoleh 93,32%. (Munawarah, 2023)

Hasil indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 0%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 66,67%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 33,33%. Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20) dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 0%, Mulai

Berkembang (MB) menunjukkan 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 46,67%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 13,33% .⁴

Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 0%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 6,67%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 60%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 33,33%. Indikator pencapaian kemampuan pada anak dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar dalam kriteria Belum Berkembang (BB) menunjukkan 0%, Mulai Berkembang (MB) menunjukkan 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan 46,67%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan 13,33 % .

Maka dari itu, kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui penerapan permainan Magic Box di Tk Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik melalui observasi sebelum dilakukan penerapan permainan Magic Box. Dari hasil keseluruhan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 sebelum penerapan permainan Magic Box diperoleh 53,34%, meningkat menjadi 93,32%% dari setelah dilakukan penerapan permainan *Magic Box*. Langkah selanjutnya yaitu melakukan pemberian lembar kerja setelah penerapan permainan *Magic Box* untuk mengetahui kemampuan akhir mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak dengan menggunakan lembar tes berupa tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil dari tes akhir (*posttest*) yang dilakukan setelah penerapan permainan *Magic Box* diperoleh data sebagai berikut: kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dari hasil lembar kerja yang berupa Tes Akhir (*posttest*) setelah penerapan permainan *Magic Box* dapat dijelaskan bahwa dari indikator anak dapat membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda terdapat 0 peserta

⁴ Hijriati. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal, UIN Ar-Raniry Banda Aceh; Vol.III. No. 1. 2017. h.31

didik dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 1 peserta didik termasuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 9 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 5 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator dari anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar terdapat 0 peserta didik dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 6 peserta didik termasuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 7 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 2 peserta didik termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). (Faizal et al., 2021)

Untuk mengetahui adanya peningkatan sebelum dan setelah 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, dan dilakukan menggunakan rumus Uji t. Untuk mencari nilai t dengan rumus Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus Uji T :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Data sebelum Penerapan Permainan *Magic Box* :

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\ &= \frac{2,93 - 3,26}{\sqrt{0,63 + 0,35 - 2(0,79)(0,20)(0,15)}} \\ &= \frac{-0,33}{\sqrt{0,065 - 1,58(0,03)}} \\ &= \frac{-0,33}{\sqrt{0,065 - 0,04}} \\ &= \frac{-0,33}{\sqrt{0,025}} \\ &= \frac{-0,33}{0,15} \\ &= -2,2 \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = -2,2$$

$$DK = (n_1 + n_2) - 2$$

$$= (15+15) - 2 = 28$$

$$t_{\text{tabel}} = 0,05 \text{ dari } 28 = 2,04$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh t_{hitung} sebesar -2,2, karena $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{tabel} yaitu -2,2 > 2,04 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} >$ t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui permainan *Magic Box* dalam membuat urutan 1-20 pada gambar-gambar benda.

Data setelah Penerapan Permainan *Magic Box* :

$$\begin{aligned} t_{\text{hitung}} &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\ &= \frac{1,66 - 2,73}{\sqrt{0,06 + 0,03 - 2(0,79)(0,25)(0,12)}} \\ &= \frac{-1,07}{\sqrt{(0,09) - 1,58(0,03)}} \\ &= \frac{-1,07}{\sqrt{0,09 - 0,04}} \\ &= \frac{-1,07}{\sqrt{0,05}} \\ &= \frac{-1,07}{0,22} \end{aligned}$$

$$t_{\text{hitung}} = -4,86$$

$$DK = ((n_1 + n_2) - 2)$$

$$= (15+15) - 2 = 28$$

$$t_{\text{tabel}} = 0,05 \text{ dari } 18 = 2,04$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh t_{hitung} sebesar -4,86, karena $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{tabel} yaitu -4,86 > 2,04 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} >$ t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan

pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui permainan *Magic Box* dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar.

3.2. Pembahasan

Dalam penelitian ini objek yang akan diteliti adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20. Adapun indikator yang dinilai diantaranya adalah sebagai berikut: 1). Anak dapat membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20. 2). Anak dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20). 3). Anak dapat membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda. 4). Anak dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar.

Pemilihan sebuah metode dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran maka guru harus pandai dalam memilih metode yang tepat, salah satu metode yang digunakan untuk dapat meningkatkan dalam pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak adalah permainan *Magic Box*. Hal ini sejalan dengan pendapat Huizinga bahwa bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai perasaan senang. Pembelajaran dengan permainan *Magic Box* ini juga merupakan permainan yang dilakukan secara suka rela berdasarkan aturan yang mengikat yang disertai dengan perasaan yang senang. melalui kegiatan permainan *Magic Box* ini tanpa anak sadari anak sedang membantu anak mempelajari pengenalan lambang bilangan 1-20 dalam permainan *Magic Box* tersebut.(Sari, Nurramadhani, et al., 2022)

1. Kemampuan awal peserta didik melalui observasi sebelum penerapan permainan *Magic Box* dilakukan, menunjukkan bahwa setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dapat dilihat dari kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak masih mencapai rata-rata yang diperoleh **53,34%**. Sedangkan kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20, dari hasil lembar kerja yang berupa tes awal (*pretest*) diperoleh hasil perhitungan

Uji T, di mana t_{hitung} sebesar **-2,2** dan t_{tabel} sebesar **2,04**, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **-2,2 > 2,04**, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui penerapan permainan *Magic Box* dalam membuat urutan 1-20 pada gambar-gambar benda, kelompok B di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar.

2. Kemampuan akhir hasil observasi setelah penerapan permainan *Magic Box* dilakukan, menunjukkan setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dapat dilihat dari kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak sudah mencapai dengan rata-rata yang diperoleh **93,32%**.

Sedangkan kemampuan akhir mengenal lambang bilangan 1-20, dari hasil lembar kerja yang berupa tes akhir (*posttest*) diperoleh hasil perhitungan Uji T, di mana t_{hitung} sebesar **-4,86** dan t_{tabel} sebesar **2,04**, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **-4,86 > 2,04**, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui penerapan permainan *Magic Box* dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda-benda 1-20, kelompok B di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar.

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui hasil observasi sebelum dan setelah penerapan permainan *Magic Box*, dari setiap indikator terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata yang dari **53,34%**, hingga mencapai rata-rata **93,32%** dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini di kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar.

Setelah penerapan permainan *Magic Box* menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu proses memperkenalkan dan mengajarkan kepada anak membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20), membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui permainan *Magic Box* di Tk Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, dapat dilihat hasil dari perhitungan melalui *pretest* dengan rumus Uji T = $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,2 > 2,04$ dan hasil dari perhitungan melalui *posttest* dengan rumus Uji T = $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-4,86 > 2,04$. Hal ini berarti terdapat peningkatan dalam mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini kelompok B di Taman kanak-kanak Laelatul Qadar Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan permainan *Magic Box* terhadap mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini kelompok B di Taman kanak-kanak Laelatul Qadar Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahayu Retno Wulandari bahwa juga terdapat pengaruh yang signifikan dengan metode bermain Kotak Ajaib (*Magic Box*) terhadap mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Kristen kota Kediri.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat mengemukakan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Kemampuan awal peserta didik melalui observasi sebelum penerapan permainan *Magic Box* dilakukan, menunjukkan bahwa setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, dapat dilihat dari kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak masih mencapai rata-rata yang diperoleh **53,34%**. Sedangkan kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20, dari hasil lembar kerja yang berupa tes awal (*pretest*) diperoleh hasil perhitungan Uji T, di mana t_{hitung} sebesar $-2,2$ dan t_{tabel} sebesar **2,04**, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,2 > 2,04$, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti

terdapat perbedaan yang signifikan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui penerapan permainan *Magic Box* dalam membuat urutan 1-20 pada gambar-gambar benda, kelompok B di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar.

2. Kemampuan akhir hasil observasi setelah penerapan permainan *Magic Box* dilakukan, menunjukkan setiap indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dapat dilihat dari kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak sudah mencapai dengan rata-rata yang diperoleh **93,32%**. Sedangkan kemampuan akhir mengenal lambang bilangan 1-20, dari hasil lembar pedoman tes yang berupa tes akhir (*posttest*) diperoleh hasil perhitungan Uji T, di mana t_{hitung} sebesar **-4,86** dan t_{tabel} sebesar **2,04**, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **-4,86 > 2,04**, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengenalan lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui penerapan permainan *Magic Box* dalam menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar benda-benda 1-20, kelompok B di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan melalui hasil observasi sebelum dan setelah penerapan permainan *Magic Box*, dari setiap indikator terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata yang dari **53,34%**, hingga mencapai rata-rata **93,32%** dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Laelatul Qadar Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Hasil penelitian setelah penerapan permainan *Magic Box* menunjukkan peningkatan yang cukup baik dan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu proses memperkenalkan dan mengajarkan kepada anak membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda 1-20), membuat urutan 1-20 dengan gambar benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan gambar.

Pada Uji-T digunakan untuk membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini dalam penerapan permainan *Magic Box*, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini melalui permainan *Magic Box* di Tk Laelatul Qadar Kelompok B Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, dapat dilihat hasil dari perhitungan melalui *pretest* dengan rumus Uji T = $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,2 > 2,04$ dan hasil dari perhitungan melalui *posttest* dengan rumus Uji T = $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-4,86 > 2,04$. Hal ini berarti terdapat peningkatan dalam mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini kelompok B di Taman kanak-kanak Laelatul Qadar Watampone Kelurahan Masumpu Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Daftar Pustaka

- Burhan Bungin. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet III; Jakarta : Raja Grafindo. 2011.
- Dwi Sulistiana, Heni. *Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan Melalui Media Lotto Pada Anak kelompok A Di Tk Aba Tamanagung Ii Kecamatan Muntilan*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.
- Eli Misyati. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi; Universitas Negeri Yogyakarta. 2013.
- Fitri, Mardi. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa Banda Aceh*. Skripsi. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini; Banda Aceh. 2019.
- Gandana, Gilar. *Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media balok ciusenaire pada anak usia 4-5 tahun di TK AT-TOYYIBAH kecamatan sukarama, Kabupaten Tasikmalaya*. Jurnal PGPAUD UPI; Tasikmalaya. 2017.
- Helmiyati. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Di PAUD Tunas Jaya Kemiling*. Skripsi Universitas Lampung; Bandar Lampung. 2016.
-

-
- Hijriati. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal, UIN Ar-Raniry Banda Aceh; Vol.III. No. 1. 2017.
- Komariah. *Memperkenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini*. UPI Kampus Cibiru; Vol. 4 No. 2. 2013.
- Misyati, Eli. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok AI TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2013.
- Muslichatun Ni`Mah, Lilik. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media Papan Flanel Pada Kelompok A Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Pitadjeng. *Pembelajaran Mtematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2006.
- Rahayu, Kwat. *Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak Tk Kelompok B Di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. Skripsi; Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.
- Rahman, Taopik. *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*. Jurnal PAUD Agapedia; Vol.1 No. 1. 2017.
- Rahmawati, Tati. *Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kabupaten Semarang*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga . 2018.
- Rianti, Wida. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini*, Jurnal PAUD TAMBUSAI, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai. 2016.
- Ruswiani, Endang. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Kasih Kota Makassar*. Universitas Islam Makassar. 2018.
- Selviana. *Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. NANAEKE Indonesian Journal of Early Childhood Education Vol. 2, No. 1. 2019.