

**PENGARUH MEDIA KOTAK PINTAR  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10  
KELOMPOK A DI TK BAHRUL ULUM  
DUKUH MENANGGAL V-B/21 SURABAYA**

**Megawati Putri Wijayanti**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: megawatiwijayanti@mhs.unesa.ac.id

**Dra. Mas'udah, M.M.Pd**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email:mas'udah@unesa.ac.id

**Abstrak**

Penelitian pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak yang masih perlu adanya pemberian stimulasi dan juga perlu dikembangkan, sehingga peneliti memberikan solusi berupa media kotak pintar yang dapat memotivasi anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design dengan rancangan penelitian Nonequivalent Control Group Design. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 44 anak yaitu 22 anak kelas A1 dan 22 anak kelas A2 TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator penilaian yang digunakan pada penelitian ini yaitu 1) anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10, 2) Anak mampu membilang kartu angka 1-10, 3) Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlahnya, 4) Anak mampu memasangkan lambang bilangan sesuai dengan kartu angka. Penggunaan media kotak pintar dalam kegiatan treatment dilakukan sebanyak dua kali.

Berdasarkan dari hasil penelitian rata-rata sebelum diberikan perlakuan (pretest) yaitu 8,81, sedangkan dari hasil penelitian rata-rata sesudah perlakuan (posttest) yaitu 13,90. Teknik analisis data melalui uji Mann-U Whitney diperoleh nilai sig sebesar 0,045 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha sig 0,05 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media kotak pintar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya.

**Kata Kunci** : media kotak pintar, mengenal lambang bilangan 1-10.

**Abstract**

*The research conducted to students in Group A of Bahrul Ulum Kindergarten Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya was motivated by children's ability to recognize the numbers of 1-10 that needs to be stimulated and developed. Thus, the researcher provided a solution in the form of smart box media which can motivate the children in learning activity. This research aims to prove whether the use of smart box media gives an effect or not towards children's ability to recognize numbers 1-10 in Group A of Bahrul Ulum Kindergarten Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya.*

*This research used descriptive of quantitative with the type of Quasi Eksperimental Design and Nonequivalent Control Group Design. The population of subject in this research was 44 students that was divided into two class; A1 Class consisted of 22 students and A2 Class consisted of 22 students. The data collection techniques used were test, observation, and documentation. The assessment indicators that were used, such as 1) Children are able to put in right order the numbers of 1-10, 2) Children are able to mention the name of numbers 1-10 in the cards, 3) Children are able to match the symbol of number with the total of number, 4) Children are able to pair the symbol of number according to the number cards. The treatment of the use of smart box media was conducted twice.*

*Based on the results of the average research before being given treatment (pretest) that is 8.81, while the results of the study average after treatment (posttest) is 13.90. The data analysis technique through the Whitney Mann-U test obtained a sig value of 0.045 where this value was smaller than the alpha sig 0.05 limit so it was concluded that smart box media had an effect on the ability to recognize 1-10 numbers in group A at Bahrul Ulum Kindergarten Surabaya.*

**Keywords**: smart box media, recognize the symbols of numbers 1-10.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seorang anak yang baru lahir sampai dengan anak usia 6 tahun. Anak usia dini merupakan salah satu masa dimana usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan individu seorang anak yang akan mulai terbentuk, dan dalam usia dini ini di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat dan disebut sebagai usia emas (*golden age*). Masa golden age ini anak usia dini merupakan salah satu waktu yang paling tepat untuk memberikan stimulasi-stimulasi dan bekal yang kuat kepada anak.

Periode usia emas anak (*the golden ages*) merupakan masa dimana otak anak akan mengalami suatu perkembangan yang sangat pesat sepanjang sejarah dalam kehidupannya. Periode dalam perkembangan ini hanya berlangsung pada saat anak masih ada dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Masa dimana bayi masih dalam kandungan hingga lahir, sampai anak berusia 4 (empat) tahun adalah masa-masa yang paling menentukan perkembangan anak (Suyadi, 2010: 23).

Anak usia dini merupakan sosok individu yang penuh dengan potensi, serta memiliki karakteristik yang unik. Karakteristik khas yang dimiliki anak usia dini yaitu rasa ingin tahunya yang tinggi, dan hanya bermain yang dilakukannya sampai lupa waktu. Keberhasilan seorang anak di masa depan dapat ditentukan dengan melihat kematangan mental dan fisik yang dimiliki anak, serta kepribadian dan karakter yang ada pada diri anak, sehingga kita dapat menentukan keberhasilan seorang anak dengan cara mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan sejak usia dini (Masnial, 2013: 82).

Satuan pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang memberikan layanan pendidikan bagi anak yang usia lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam pendidikan untuk anak usia dini terdapat berbagai lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang selama ini sudah dikenal oleh banyak masyarakat luas, diantaranya: 1) Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) yaitu merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal bagi anak usia dini dengan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. 2) Kelompok Bermain (KB), yaitu merupakan salah satu bentuk PAUD jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia dua sampai dengan empat tahun. 3) Taman Penitipan Anak (TPA), yaitu merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Sujiono, 2009: 22-23). Menurut Hasan (2012: 15) Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan awal yang pada dasarnya di arahkan pada; (1) pertumbuhan dan perkembangan fisik anak (koordinasi antara motorik halus dan kasar); (2) kecerdasan yang dimiliki anak (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual); (3) sosial emosional anak (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang dapat

disesuaikan dengan keunikan setiap anak dan tahap-tahap perkembangan yang dapat dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelompok A TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya, waktu pembelajaran mengenal lambang bilangan peneliti menemukan permasalahan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya, 25% anak belum bisa memahami tentang lambang bilangan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak pada waktu pembelajaran saat menyebutkan bilangan 1 sampai 10 secara acak. Ketika pembelajaran lambang bilangan berlangsung, anak diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan materi menempelkan gambar becak sesuai dengan lambang bilangan yang sudah ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah diberikan guru kepada anak berupa lambang bilangan 3, 9, 5, 7, 4, 10 yang sengaja di susun secara acak, yang berada di bagian sebelah kiri dan ada kotak kosong untuk menempelkan gambar becak yang berada di bagian sebelah kanan lambang bilangan. Anak diminta guru untuk menempelkan gambar becak sesuai dengan lambang bilangan yang sudah ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), misalnya ada lambang bilangan 3 anak harus menempelkan gambar becak sebanyak 3. Ketika guru bertanya dan menunjuk salah satu lambang bilangan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan tersebut. Pada kegiatan ini, saat pembelajaran masih ada beberapa anak yang belum mampu menempelkan gambar becak sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan masih dibantu guru pada waktu menyelesaikan pekerjaan atau tugas yang diberikan oleh guru. Keadaan demikian yang akan menghambat perkembangan anak, sehingga proses belajar mengajar akan berjalan tidak optimal dan kemampuan yang dimiliki anak tidak akan berkembang secara optimal. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan perlu distimulasi dan dikembangkan dengan berbagai kegiatan dan aktivitas yang dapat merangsang anak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik.

Paparan permasalahan di atas mendorong peneliti untuk mencari solusi agar permasalahan pengenalan lambang bilangan pada kelompok A di TK Bahrul Ulum dapat dilakukan dengan menyenangkan, bermakna, dan berkesan sehingga anak dapat menguasai lambang bilangan dengan baik. Peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan media kotak pintar, sehingga dalam belajar mengajar anak-anak tidak akan mudah bosan dalam bermain sambil belajar karena media kotak pintar tersebut.

Peneliti menggunakan media kotak pintar ini karena peneliti mempunyai ide untuk membuat dan memodifikasi media tersebut sedemikian rupa agar dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak usia dini. Media kotak pintar ini berbentuk persegi panjang, disertai 10 loker di dalamnya, terdapat tempat untuk menempelkan gambar benda dan gambar angka di depan

setiap tutup loker yang bisa di pasang dan dilepas gambar benda maupun gambar angkanya. Media ini digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak TK A. Anak dapat bermain sambil belajar melalui media kotak pintar ini anak bisa menyebutkan, membilang, dan memasang gambar benda atau angka 1-10, sehingga aspek perkembangan kognitif yang dikembangkan dapat tercapai dengan maksimal. Kelebihan media kotak pintar ini sangat multifungsi dapat dimainkan secara kelompok maupun individual sudah dirancang dan disesuaikan dengan tema pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Media kotak pintar berbentuk balok yang disertai dengan simbol atau lambang bilangan 1-10, serta media ini juga dapat dikatakan sebagai APE. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Menurut Rahman (2010:17), alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.

APE menurut Sudono (1995:25), adalah alat yang dapat meningkatkan perkembangan balita anak, alat tersebut berupa : boneka dari kain, balok bangunan besar polos, menara gelang, gantungan bayi, balok ukuran polos. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar merupakan modifikasi dari media APE balok bangunan besar polos. Menurut Sudono (1995:59) melalui bermain balok kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih. Begitupun halnya dengan media kotak pintar, melalui media kotak pintar kemampuan anak mengenal ciri dan bentuk lambang bilangan 1-10 akan terlatih dan akhirnya akan meningkat (memori anak).

Penelitian yang membahas tentang kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan metode maupun media sudah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya, akan tetapi yang menggunakan media kotak pintar sebagai media pembelajaran belum banyak. Hasil dari penelitian relevan yang dilakukan oleh Pradana (2016) menyatakan bahwa bermain dengan menggunakan balok-balok dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini yaitu untuk mengenal lambang bilangan. Kegiatan dengan menggunakan media balok angka dapat digunakan untuk menarik perhatian anak dalam kegiatan belajar. Penelitian serupa sebelumnya pernah dilakukan oleh Masyuni, dkk (2017) hasilnya yaitu dengan melalui media manipulatif untuk mengenalkan lambang bilangan, anak dapat belajar sambil bermain sehingga anak dapat secara aktif belajar dengan aktifitas yang menyenangkan. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Media kotak pintar belum pernah dicoba untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya.

## METODE

Penelitian dengan judul pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena menggunakan rumus statistika. Adapun rancangan penelitiannya adalah *Quasy Eksperimental Design* dengan jenis rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam *Quasy Eksperimental Design* mempunyai desain yang lebih baik dari pada *pre-experimnetal design* karena desain ini memiliki dua kelompok yang tidak dapat dipilih secara random yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, karena dalam penelitian ini semua populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas A1 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 22 anak, dan kelas A2 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 22 anak, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 44 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Pada kegiatan observasi peneliti menggunakan teknik dokumentasi sebagai alat pendukung. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data, adapun data yang akan digunakan dalam teknik analisis data disini yaitu dengan menggunakan perangkat lunak computer Statistical Package For Social Science (SPSS) for windows evaluation rerleas 23.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian yang telah dilakukan terdapat tiga tahap yaitu tahap pemberian kegiatan sebelum diberi perlakuan, pemberian perlakuan yang terdiri dari tiga tahap kegiatan dan pemberian kegiatan setelah diberi perlakuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada jadwal yang telah ditentukan. Jadwal penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 April 2019 sampai 16 Mei 2019. Uji Validitas (*validity*) digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid jika “isi pada instrumen mampu untk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrumen tersebut”. Pada penelitian ini menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator, untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan dengan rumus yang dikemukakan H.J.X Fernandes sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Gambar Rumus H.J.X Fernandes

Keterangan :

KK = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat jumlah kode yang sama untuk kode yang sama

N1 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Adapun keterangan mengenai tabel uji reliabilitas dibawah ini angka yang menunjukkan 1, 2, 3, dan 4 tersebut merupakan bentuk kriteria masing-masing item yang sudah teruji kevalidannya, sedangkan tanda (√) adalah kode dari pengamat I dan pengamat II untuk menentukan persamaan dalam memberikan nilai berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Berikut ini merupakan hasil dari pengamatan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya. Setelah melakukan uji coba dengan instrumen yang sama, kemudian data uji coba akan dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus di atas. Berikut ini tabel hasil pengamatan uji reliabilitas instrumen dari penelitian ini.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Uji Reliabilitas

No Item	Kemampuan yang dicapai	Pengamat I				Pengamat II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10				√				√
2	Anak mampu membilang kartu angka 1-10				√				√
3	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlahnya.			√				√	
4	Anak mampu memasang lambang bilangan sesuai dengan kartu angka.			√				√	

(Sumber: Permendikbud nomer 137 tahun 2014)

Setelah mendapat data hasil uji reliabilitas, maka langkah berikutnya adalah memasukkan kode pengamatan di atas ke dalam tabel kontingensi kesepakatan. Adapun tabel kontingensi kesepakatan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kontingensi Kesepakatan

Pengamat II	Pengamat I					Jumlah
	Skor	1	2	3	4	
1	-	-	-	-	-	
2	-	-	-	-	-	
3	-	-	(3),(4)	-	-	2
4	-	-	-	(1),(2)	-	2
Jumlah			2	2		4

(Sumber: Rumus H.J.X Fernandes)

Pada kolom (1,1) dan (2,2) tidak memiliki skor, pada kolom (3,3) yang memiliki skor 3 adalah item 3 dan 4, sedangkan pada kolom (4,4) yang memiliki skor 4 adalah nomor item 1 dan 2. Berdasarkan dari hasil data yang sesuai dengan tabel hasil kontingensi diatas, kemudian dimasukkan ke dalam rumus H.J.X Fernandes dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KK &= \frac{2S}{N1 + N2} \\
 &= \frac{2 \times 4}{4 + 4} \\
 &= \frac{8}{8} = 1
 \end{aligned}$$

Angka tersebut menunjukkan bahwa memulai uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, yang artinya instrumen lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

### Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya, pada anak kelompok A yang berjumlah 44 anak yaitu kelompok eksperimen kelas A1 22 anak dan kelompok kontrol kelas A2 22 anak yang sudah dilaksanakan pada tanggal 30 April 2019 sampai 16 Mei 2019. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh media kotak pintar yang sudah diberikan kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya.

Hasil dari penelitian pada saat sebelum diberikannya perlakuan (*pretest*) menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A di TK Bahrul Ulum Dukuh Menanggal V-B/21 Surabaya anak belum bisa memahami tentang lambang bilangan dan perlu untuk dikembangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang harus dicapai oleh anak usia dini. Dengan mengenalkan lambang bilangan kepada anak usia dini, diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika pada pembelajaran selanjutnya di tingkat yang lebih tinggi. Sesuai dengan Munandar (dalam Susanto, 2011:97) berpendapat bahwa suatu daya seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan yang sudah dilakukan atau yang sudah dikerjakannya. Robin (dalam Susanto, 2011:7) mengemukakan bahwasannya suatu kemampuan anak usia dini merupakan salah satu daya serap atau kekuatan seorang anak dalam melakukan semua kegiatan atau pekerjaan tertentu yang dilakukan anak. Maka dari itu kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting dalam suatu

kegiatan pembelajaran yang harus dicapai oleh anak usia dini, karena dalam pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin.

Tahapan perkembangan kognitif anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Di dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yaitu anak mampu dalam menghubungkan macam-macam benda konkret dengan lambang bilangan 1-10. Sesuai dengan pendapat Susanto (2011:62) bahwa di dalam tahapan perkembangan kognitif untuk mengenal lambang bilangan dalam sebuah pengembangan aritmatika yaitu merupakan kemampuan seseorang yang diarahkan untuk menguasai suatu kegiatan berhitung atau belajar dalam konsep berhitung untuk permulaan yaitu, 1) dapat mengenal atau membilang sebuah angka, 2) menyebutkan urutan suatu bilangan, 3) dapat menghitung banyaknya benda, 4) mengenali himpunan suatu bilangan dengan bilangan yang berbeda, 5) memberikan nilai pada bilangan dan pada suatu himpunan bilangan yang berbeda, 6) mengerjakan atau menyelesaikan kegiatan dalam operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam suatu lambang bilangan dengan menggunakan konsep dari yang konkret ke yang lebih abstrak, 7) menghubungkan dari konsep bilangan dengan lambang bilangan, 8) mengenal penjumlahan dan pengurangan suatu lambang bilangan.

Peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media yang belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berbeda dari biasanya yaitu dengan menggunakan media kotak pintar. Kegiatan bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Kegiatan pembelajaran menggunakan media kotak pintar ini dimaksudkan untuk memotivasi agar anak merasa senang dan antusias dalam kegiatan pembelajaran, serta tujuan dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hasil penelitian mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan yang diperoleh setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media kotak pintar hasil yang diperoleh yaitu anak mampu berkembang dengan baik. Sesuai dengan pendapat Sadiman (2010:7), media yaitu "Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik dari pembawa kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pola pikir, minat dan perhatian anak dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung." Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sependapat juga dengan Kristanto, (2016:5-6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat memberikan rangsangan dalam bentuk perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan dalam belajar. Minat serta perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kotak pintar sangat antusias dan

tertarik untuk bermain sambil belajar tentang lambang bilangan.

Setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media kotak pintar, anak-anak lebih menguasai lambang bilangan dengan baik. Dapat dilihat dari perbedaan pada hasil kegiatan sebelum menggunakan media kotak pintar dan sesudah menggunakan media kotak pintar menunjukkan hasil lebih baik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil dari kenaikan skor dapat dilihat dari skor sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu 194 dan setelah perlakuan (*posttest*) yaitu 306. Dengan rata-rata (*pretest*) yaitu 8,81, dan (*posttest*) yaitu 13,90. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan lebih baik setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media kotak pintar. Penggunaan media kotak pintar dalam kegiatan *treatment* dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan dari hasil penelitian rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 8,81, sedangkan dari hasil penelitian rata-rata sesudah perlakuan (*posttest*) yaitu 13,90. Teknik analisis data melalui uji Wilcoxon diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,000 < \alpha (0,05)$  sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data *posttest* memiliki rata-rata hasil penilaian lebih tinggi/baik dari pada hasil *pretest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kotak pintar merupakan suatu media yang efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan tentang pengaruh media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kotak pintar pada kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 berpengaruh. Berdasarkan dari hasil *pretest* yaitu 8,81 dan *posttest* yaitu 13,90, maka media kotak pintar merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

### **Saran**

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kotak pintar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya, maka dari itu peneliti memberikan saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Pemberian media yang menarik, dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dapat mengubah suasana bermain sambil belajar menjadi menyenangkan. Media pembelajaran yang diberikan kepada anak sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak dan kurikulum yang sudah ditentukan. Salah satunya dengan menggunakan media kotak pintar.

2. Bagi Orang Tua

Para orang tua hendaknya lebih memperhatikan lagi bagaimana kemampuan anak dalam bakat, minat, serta perkembangan yang dialami oleh anak, khususnya dimasa keemasan anak (golden age). Hal ini bertujuan untuk memberikan stimulasi yang baik dan benar kepada anak, serta untuk melihat perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian selanjutnya dengan menggunakan aspek-aspek perkembangan yang lain dan dapat dikembangkan lagi menjadi yang lebih baik lagi kedepannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arief S, Sadiman, dkk. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hasan, Maimunah. 2012. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.

Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.

Masnipal. 2013. Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Masyuni, Ni Made Putri, dkk. 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5 (1).

Pradana, Pascalian Hadi. 2016. Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Tambusai. Volume 2 (2): hal 18-25.

Rahman, Shofiatun A. 2010. Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD. Tadulako University: Press Palu.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.