



MURANGKALIH : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Email: piaud.fai.umsika.ac.id

P-ISSN: 2723-7265

E-ISSN: -

PENGARUH MEDIA KANTONG AJAIB TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 5-6 DI TK MEKAR SETAMAN

¹Zikra Hayati, ²Hijriati, ³Asri Wijayanti

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh

Email: zikra.hayati@ar-raniry.id, hijriati@ar-raniry.id, asriwijayanti2323@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mekar Setaman. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design*. Teknik analisis data digunakan adalah teknik uji normalitas, uji t dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan data *Pre-test* diperoleh nilai rata-rata 5,83 dan *Post-test* diperoleh nilai rata-rata 10,95. Hasil penerapan media kantong ajaib dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Sebagaimana yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,797 > 1,713$ dimana $\alpha = 0,05$ dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a berbunyi pengaruh penggunaan media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman kota Fajar Aceh Selatan.

Kata Kunci: Media Kantong Ajaib, Mengenal Angka

Abstract

Ability to Recognize Numbers for Children Aged 5-6 Years in Mekar Setaman Kindergarten. The research method used is Pre-experimental Design with a quantitative approach, namely One Group Pre-test and Post-test Design. The data analysis technique used is the normality test technique, t test and hypothesis test. The results of this study show that the pre-test data obtained an average value of 5.83 and the post-test obtained an average value of 10.95. The results of applying magic bag media can affect children's ability to recognize numbers 1-10. As obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $11.797 > 1.713$ where $\alpha = 0.05$, thus H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that H_a reads the effect of using the magic bag media on the ability to recognize numbers for children aged 5-6 years at Mekar Setaman Kindergarten, Fajar City, South Aceh.

Keywords: Magic Bag Media, Recognizing Numbers

Copyright (c) 2023 Zikra Hayati

□ Corresponding author:

12 | Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini - (Zikra Hayati)

Judul Jurnal: Pengaruh Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Di Tk Mekar Setaman

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali (Syukron Al Mubarak & Amini, 2019). Pendidikan bagi anak usia dini merupakan proses yang harus memperhatikan tahap perkembangan anak dengan memilih model perencanaan pembelajarannya secara tepat. Sebab setiap model yang diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini pendidik merupakan fasilitator dalam memberikan fasilitas terhadap anak (Fidayani et al., 2018). Memberikan berbagai fasilitas ini amat perlu karena pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memunculkan potensi anak menjadi lebih optimal. Gunawan menyatakan bahwa pendidikan sebagai cara bersikap ataupun bertindak yang dapat membangun diri anak menjadi karakter pribadi yang baik (Khoir & Yulia, 2019).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, melainkan lebih dari itu. Guru harus membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain (Wahid, 2018).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu *raw input*, *environmental input* dan *instrumental input*. Faktor yang pertama adalah *raw input* yang meliputi minat, bakat, pengalaman, tingkat perkembangan dan tingkat kecerdasan siswa. Faktor kedua *environmental input* yang meliputi aturan kelas, waktu, iklim sekolah dan lingkungan sekolah. Faktor ketiga adalah *instrumental input* yang meliputi kurikulum, media pembelajaran, alat, bahan dan sebagainya (Maksudi et al., 2016).

Agar anak mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya baik secara fisik, mental, sosial, dan kognitif maka pembentukan karakter awal sangat diperlukan. Oleh sebab itu, seorang guru haruslah memiliki keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Abdul Wahid, 2018). Hal ini mengingat pada perkembangan tersebut pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan salah satu media secara efektif.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah terlihat detail, jelas, menarik dan dapat digunakan oleh siswa meskipun tanpa kehadiran seorang pendidik. Sehingga, pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas maupun di luar kelas akan lebih bermakna untuk melatih anak secara mandiri dan memiliki rasa antusias dalam belajar. Terkait penggunaan media dalam pembelajaran tentu sangat beragam di antaranya adalah media kantong ajaib.

Kegiatan bermain telah dikembangkan berdasarkan tahapan, tugas dan karakteristik perkembangan anak usia 3-6 tahun ternyata mampu mengoptimalkan aspek kreativitas khususnya produk dan proses, menggunakan pendekatan yang

berpusat pada anak, yang ditandai dengan interaksi dinamis antara guru dengan anak dan atau antara anak dengan anak lainnya (Rahma & Widyasari, 2023).

Penggunaan media kantong ajaib dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman-pengalaman yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Karena media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan berbagai tema pembelajaran yang ada di sekolah. Salah satu contoh dalam penggunaannya untuk melatih kemampuan anak mengenal angka. Dimana setiap barang yang terdapat di dalamnya berupa gambar, titik dan warna dengan jumlah limit antara satu sampai dengan sepuluh (1-10).

Media kantong ajaib merupakan media edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kesesuaian sebagai pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini. Rachmawati dalam Sri Fidayani Dkk, mengemukakan bahwa “Kantong Ajaib bertujuan untuk berpikir kreatif dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan daya ingat, serta menciptakan kegembiraan melalui latihan kepekaan indra peraba (Fidayani et al., 2018). Sehingga dengan penggunaan media kantong ajaib ini akan sangat membantu peserta didik, terutama bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuannya mengenal angka.

Kemampuan anak untuk mengenal angka tentu memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Dimana anak mulai mengenal simbol seperti kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Hal ini disebabkan karena cara berpikir anak masih tergantung pada objek konkrit serta tergantung pada rentang waktu kekinian dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berpikir secara abstrak sehingga memerlukan simbol yang konkrit saat guru menanamkan suatu konsep kepada anak usia dini (Zakharia, 2016).

Kemampuan mengenal angka dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam bidang pengembangan kognitif konsep lambang bilangan dan huruf, terdapat pada poin (b) Membilang banyak benda 1 sampai 10. Menurut Slamet Suyanto angka yaitu simbol dari kuantitas dimana anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematika dari banyaknya benda (Suyanto, 2015). Teori tentang mengenal angka 1 sampai 10 juga diperkuat oleh Piaget, dalam tujuan pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini umur 4 sampai 6 tahun adalah dengan menyebutkan beberapa angka dan huruf diantaranya angka 1 sampai 10 (Piaget, 2010).

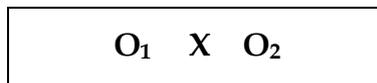
Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, pada mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 demikian pula saat menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan Peneliti pada tanggal 04 November 2021 di TK Mekar Setaman Kota Fajar menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak masih rendah dikarenakan sebagian dari anak belum mampu mengucapkan angka atau simbol baik secara acak atau berurut-urutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan angka atau kata yang salah atau pengenalan angka anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan angka dan memahami angka. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang digunakan guru adalah media pohon angka dan kartu angka dan guru lebih sering mengajarkan bernyanyi sama anak dari pada berhitung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin meningkatkan pengenalan angka pada siswa dari media kantong ajaib selama pembelajaran di TK disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. dengan judulnya, penggunaan media kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Kota Fajar. Kognitif sering dipahami sebagai pemikiran cerdas, menurut Patmonodewo kognitif merupakan pemahaman yang luas tentang pemikiran dan pengamatan. Maka dapat dipahami dimana perilaku seorang anak untuk memperoleh pengetahuan. Sehingga perkembangan kognitif pada anak-anak dari perspektif behaviorisme, yang berpendapat bahwa kecerdasan berkembang melalui peningkatan pengumpulan informasi (Patmonodewo, 2015).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain post-test terbaik *One group*, di mana kelompok tes adalah variable dependen yang diukur (*Pre-test*), kemudian diberikan sebuah perlakuan (*Treatment*) dan variable dependennya yang diukur kembali (*Post-test*), tidak ada grup perbandingan (Prasetyo & Jannah, 2014).



Keterangan:

- O_1 = Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan
- X = Perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media kantong ajaib
- O_2 = Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di TK Mekar Setaman Kota Fajar sebanyak 50 anak. Dapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Kelompok B TK Mekar Setaman Kota Fajar, dengan jumlah peserta didik 24 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mekar Setaman Kota Fajar Kabupaten Aceh Selatan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran selama ini masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak sehingga kecerdasan dalam memahami angka pada anak kurang

berkembang. Kemampuan mengenal angka pada anak kurang berkembang juga dikarenakan kurang memiliki aktivitas atau kegiatan yang melibatkan interaksi sosial anak ketika belajar.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dapat dikatakan bahwa penggunaan media kantong ajaib itu berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak karena di dalam permainan tersebut mempunyai daya tarik bagi anak sehingga dengan sikap yang demikian secara tidak langsung anak berupaya untuk serius dalam mengikuti berbagai tahapan sesuai dengan arahan dari guru agar konsep permainan yang diikuti bisa berjalan dengan baik.

Penggunaan media kantong ajaib ini dikatakan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak sesuai dengan hasil perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan, test awal anak masih sangat rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan, yaitu tes akhir anak mulai meningkat. Jadi berdasarkan hasil penelitian penggunaan media kantong ajaib ini dikatakan berhasil karena permainan dengan menggunakan media kantong ajaib ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Setaman Kota Fajar.

Permainan dengan menggunakan media kantong ajaib dimana anak berupaya untuk menyebutkan jumlah gambar buah-buahan yang ada di dalam kantong ajaib dan anak menyesuaikan jumlah gambar buah-buahan tersebut dengan lambang bilangan pada kantong ajaib. Kemudian anak menuliskan angka sesuai dengan jumlah bola pada potongan kertas kardus, setelah itu anak memasukkan angka yang telah ditulis ke dalam media kantong sesuai dengan urutan angkanya. Setelah itu anak merekatkan daun pada potongan kardus dan menyesuaikan jumlahnya dengan angka yang telah ditulis kemudian anak memasukkannya ke dalam kantong ajaib sesuai dengan urutan angkanya.

Pada sesi permainan yang berbeda anak menunjukkan lambang bilangan saat memasukkan *stik* ke dalam masing-masing kantong sesuai angka pada kantong ajaib. Sebelum memasukkan *stik* ke dalam masing-masing kantong anak menghitung *stik* yang akan di masukkan ke dalam kantong tersebut. Kemudian *stik* yang di masukkan ke dalam kantong ajaib yaitu berupa angka yang telah ditetapkan pada masing-masing kantong ajaib. Anak berupaya mengelompokkan angka dan mewarnainya sesuai dengan warna angka yang telah ditetapkan, setelah itu memasukkan angka tersebut ke dalam masing-masing kantong ajaib. Anak menjepit angka kemasing-masing kantong sesuai angka yang telah ditetapkan.

Pada proses pelaksanaan yang berbeda, anak mencocokkan lambang angka sesuai dengan lambang angka yang telah ditetapkan di dalam kantong ajaib. Dimana anak mencari pasangan angka yang terpisah di dalam kantong ajaib dan mencocokkan angka tersebut sesuai dengan jumlah bola pada kertas kardus yang terpisah. Setelah itu, anak memasukkannya kembali ke dalam kantong ajaib sesuai dengan angka yang telah ditetapkan. Kemudian anak menyempurnakan bentuk gambar angka yang telah disediakan pada potongan kertas kardus, setelah bentuk gambar disempurnakan tugas anak selanjutnya memasukkannya ke dalam kantong ajaib.

Dari berbagai tahapan pelaksanaan permainan dengan menggunakan media kantong ajaib tersebut tentu memudahkan anak untuk mengenal angka. karena kemampuan mengenal angka sangat penting untuk dikembangkan dan dilatih sejak dini karena itu menyangkut kehidupan sosial anak dalam kehidupan bermasyarakat ketika dewasa nanti. Penggunaan media kantong ajaib ini dapat dikatakan media yang cocok untuk peningkatan kecerdasan anak dikarenakan anak mulai mampu anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, membangkitkan motivasi belajar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak dan mampu bersikap kooperatif dengan keadaan saat permainan sedang berlangsung sehingga anak menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar karena penggunaan media kantong ajaib ini merupakan proses belajar sambil bermain sehingga terasa menyenangkan di kalangan anak-anak yang tidak membuat mereka merasa cepat bosan.

Berdasarkan pemaparan konsep yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong ajaib sangat perlu untuk dikembangkan di dalam proses pembelajaran terlebih lagi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak yang berusia 5-6 tahun. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Mekar Setaman Kota Fajar sebelum diterapkan penggunaan media kantong ajaib nilai dari *pre-test* diperoleh rata-rata $\bar{x}_1 = 4,58$ standar deviasi $S^2 = 11.916$ dan simpangan baku $S_1 = 109$ sedangkan pada hasil hitungan *post-test* nilai rata-rata $\bar{x}_2 = 11.08$ standar deviasi $S^2 = 401.416$ dan simpangan baku $S_1 = 633$.

Selain dari hasil hipotesis, maka hasil penilaian observasi terhadap pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenali angka anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 5.83 dan tes akhir (*post-test*) sebesar 10.95 dengan perolehan hitungan hipotesis $11,797 > 1.713$ dan nilai signifikansinya $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa data test awal (*pre-test*) anak yang mendapat nilai BB (1 orang) dan MB (23 orang). Sedangkan data test akhir (*post-test*) yang mendapatkan nilai BB (1 orang), BSH (1 orang) dan BSB (22 orang). Dari perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong ajaib berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media ini dikatakan meningkat dengan kategori pencapaian keberhasilan anak yang didapatkan yaitu pencapaian yang diperoleh pada anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan dari hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata $\bar{X}_1 = 4,58$ standar deviasi $S^2 = 11.916$ dan simpangan baku $S_1 = 109$ sedangkan pada hasil hitungan *post-test* nilai rata-rata $\bar{X}_2 = 11.08$ standar deviasi $S^2 = 401.416$ dan simpangan baku $S_1 = 633$. Adapun perolehan hitungan nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 11,797 sedangkan nilai t_{tabel} 1.713, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a : adanya pengaruh penggunaan media kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di TK Mekar Setaman. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Mekar Setaman Kota Fajar dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media kantong ajaib berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada siswa kelompok B anak usia 5-6 tahun. Dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fidayani, S., Fakhriah, & Yuhatriati. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-12.
- Khoir, N., & Yulia, T. (2019). Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42-55. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/15978>
- Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 174. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4548>
- Piaget, J. (2010). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Rahma, T. D., & Widayarsi, C. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar. 7(2), 2293-2300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>
- Soemiarti Patmonodewo. (2015). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka cipta.
- Suyanto, S. (2015). *Pembelajaran Untuk anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra'*, 5(2), 173-179. <https://jurnal.umpar.ac.id/>
- Zakharia, E. (2016). Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 - 10 Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(11), 951-952.