

PENGARUH MEDIA ACTIVITY BOX TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FURQON SEKERNAN MUARO JAMBI

Rini Trimayani¹, Hendra Sofyan², Akhmad Fikri Rosyadi³

^{1,2,3}Universitas Jambi

Email: rinitrimayani@gmail.com

Abstrak: Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan matematika dasar yang penting untuk distimulasikan pada anak sejak dini. Namun pada kenyataannya masih terdapat banyak anak yang belum menguasai kemampuan mengenal konsep bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu 13 anak pada kelas A. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi yang telah diuji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Normalitas, uji Homogenitas, dan uji Hipotesis. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis *uji-t Paired Sample Test* diperoleh nilai $T_{hitung} 25,559 > T_{tabel} 2,139$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi pada *Pretest dan Posttest*. Untuk melihat berapa besar pengaruh dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*. Besarnya pengaruh penggunaan media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi sebesar 4,44. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*Strong Effect*) terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa media *Activity Box* berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi.

Kata Kunci: *Activity Box*, Mengenal Konsep Bilangan, Anak usia 4-5 tahun.

Abstract: The ability to recognize the concept of numbers is a fundamental mathematical skill that is important to be stimulated in children from an early age. However, in reality, there are still many children who have not yet mastered the ability to recognize number concepts. This study aims to determine the effect of the *Activity Box* media on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4–5 years at Al-Furqon Kindergarten, Sekernan Muaro Jambi. This research used a *Pre-Experimental Design* with the *One Group Pretest-Posttest Design* model. The sample in this study consisted of 13 children in Class A. The sampling technique employed was *Total Sampling*. Data collection techniques included observation and documentation methods. In this study, the researcher used an observation sheet that had been validated. The data analysis techniques applied were *Normality Test*, *Homogeneity Test*, and *Hypothesis Testing*. The results

of data analysis using the Paired Sample t-test showed that the calculated t-value (25.559) was greater than the critical t-value (2.139), thus H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is a significant effect on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4–5 years at Al-Furqon Kindergarten, Sekernan Muaro Jambi between the pretest and posttest. To determine the effect size, Cohen's formula was used. The effect size of the use of Activity Box media on the ability to recognize number concepts in children aged 4–5 years at Al-Furqon Kindergarten, Sekernan Muaro Jambi was 4.44. According to Cohen's interpretation table, this value is categorized as having a strong effect on improving children's ability to recognize number concepts. Based on the results and discussion, it can be concluded that the Activity Box media has a positive effect on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4–5 years at Al-Furqon Kindergarten, Sekernan Muaro Jambi.

Keywords: Activity Box, Number Concept Recognition, Children aged 4–5 years.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Saat berada di usia dini anak banyak belajar berbagai hal baru yang didapat oleh anak melalui orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Anak yang baru lahir hingga berusia 6 tahun merupakan anak usia dini. Sebagaimana dijelaskan dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 mengatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan perkembangan karakter dan kepribadian anak (Akbar, 2020).

Pada rentang usia dini anak perlu mendapatkan Pendidikan agar anak mampu terus bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkatan usia anak. Sesuai dengan undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebuah usaha pembinaan yang di arahkan kepada anak dari meruka lahir hingga usia enam tahun. Usaha ini dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan fisik maupun mental anak sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya (Istiana, 2014).

Di dalam perkembangan kognitif ini terbagi menjadi 3 yaitu: Pemecahan masalah, Berpikir Logis dan Berpikir Simbolik. Tahapan berpikir simbolik ialah tahap belajar pada anak dalam mengenal konsep. Konsep dipelajari supaya mereka bisa memahami suatu objek tetapi tidak bergantung dengan objek nyata. Anak-anak menggunakan lambang atau simbol yang mereka gunakan pada benda yang tidak terlihat dihadapan mereka (Awan dalam Istanti dkk, 2021).

Hal ini dikarenakan anak mulai belajar mengenai warna, bentuk, ukuran, pola, anak juga mempelajari matematika dasar seperti perbandingan banyak/sedikit, sama atau tidak sama, lebih besar-lebih kecil, konsep angka, konsep bilangan, menghitung, dan pengelompokan. Konsep bilangan adalah kemampuan matematika dasar yang menjadi hal penting untuk dikenalkan pada anak sedari kecil, sebab anak tidak akan terlepas dari bilangan dan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tentu penting untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar yang salah satunya adalah kemampuan mengenal konsep bilangan ini agar anak tidak kesulitan saat mereka memasuki jenjang yang lebih tinggi.

Mengenal konsep bilangan ini menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk dikenalkan pada anak karena ini merupakan kemampuan matematika dasar yang harus dipahami anak. Melalui stimulasi yang tepat tentunya akan memudahkan anak dalam mengenal konsep bilangan, akan tetapi masih banyak anak yang kesulitan dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan, Peneliti menemukan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah hal ini terlihat 9 dari 13 siswa masih terdapat permasalahan seperti anak belum mampu membilang dengan benda 1-10 dengan benar. Berdasarkan permasalahan tersebut tentu perlu adanya solusi atau tindakan yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, anak usia dini akan lebih menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini selaras dengan hakikat anak usia dini yang belajar melalui bermain. Agar proses pembelajaran tersebut menyenangkan tentunya perlu media yang dapat mendorong semangat anak dalam belajar. Media merupakan segala hal yang bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang maksimal.

Jenis media yang diterapkan haruslah dapat membawa anak ke dunia anak yang tulus, murni dimana mereka dapat mencapai berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar (Susilowati, 2014). Dengan penggunaan media pembelajaran ini tentunya proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada anak. Ada berbagai macam media pembelajaran yang cocok digunakan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini, salah satunya adalah media *Activity Box*.

Media Activity Box adalah media berbentuk box/kotak yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas yang bisa membantu anak dalam mengenal konsep bilangan. Aktivitas yang bisa dimainkan oleh anak mulai dari aktivitas mengenal bilangan, mencocokkan bilangan dengan benda, mengurutkan bilangan, dan lain sebagainya.

KAJIAN PUSTAKA

1. *Media Activity Box*

Kata media merupakan sebuah kata yang diambil dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk lain dari kata “*medium*” yang secara harfiah memiliki arti sebagai “Perantara”. Maksudnya disini yaitu sebagai perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai alat berkomunikasi pengantara konsep atau informasi mengenai materi pelajaran (Hastori dkk, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat ataupun benda yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut merupakan alat yang dipakai untuk membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi semangat belajar anak. Apabila anak termotivasi dalam belajar maka materi yang disampaikan dapat diterima oleh anak dengan baik.

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi baik pada kegiatan pembelajaran. Fungsi-fungsi seperti meningkatkan kualitas proses belajar, memperjelas tujuan belajar dan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan menyenangkan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi memudahkan guru dan anak dalam proses pembelajaran.

Media bermanfaat dalam memberikan pengalaman belajarr yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat dalam menciptakan suasana belajarr yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Dengan media pembelajaran yang sesuai maka proses transfer ilmu pada anak akan lebih cepat diterima.

Jenis-jenis tersebut berupa media Visual, media Audio, dan media Audiovisual. Media pembelajaran ini digunakan dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Dalam pemilihan media tentunya kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

2. Pengertian Media *Activity Box*

Dalam Kamus Bahasa Inggris “*Activity*” memiliki arti sebagai Aktivitas, Sedangkan “*Box*” memiliki arti sebagai Kotak/kubus. Maka dari itu jika diartikan secara harfiah *Activity Box* dapat diartikan sebagai Kotak Aktivitas. *Activity Box*/Kotak aktivitas merupakan sebuah media bagi anak yang berbentuk wadah/kotak yang didalamnya berisikan beberapa aktivitas kecil dengan basis edukasi dan berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu menstimulasi perkembangan dasar anak (Andini & Rizkiantono, 2019).

Media *Activity Box* merupakan media kotak bermain yang dapat didesain sesuai kebutuhan dalam menstimulasi aspek perkembangan anak (Hidayanti & Satria, 2022). Media ini dapat didesain sesuai indikator kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Media *Activity Box* merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media Visual. Media ini termasuk media visual karena di dalamnya terdapat beberapa aktivitas edukatif serta berisi bentuk dan gambar yang mampu membantu meningkatkan aspek perkembangan anak.

Media *Activity Box* ini bermanfaat dalam mengembangkan aspek kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Selain itu, Media *Activity Box* juga bermanfaat terhadap aspek motorik halus anak. Hal ini ditunjukkan oleh penggunaan media ini yang banyak menggunakan jari-jemari tangan anak saat memainkannya.

3. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Pada perkembangan kognitif, hal utama yang diinginkan adalah anak dapat memiliki kemampuan berpikir yang logis, mampu berfikir kritis, dapat mengungkapkan alasan, serta mampu mencari pemecahan masalah yang terjadi dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi tersebut (Hijriati, 2016). Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang dalam memahami masalah serta memiliki pemahaman yang jelas tentang hal tersebut.

Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah salah satu bagian yang terdapat dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar isi pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terdiri atas: 1) Belajar dan pemecahan masalah, 2) Berpikir logis, 3) berpikir simbolik. Pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan membilang banyak benda 1-10,

mengenai konsep bilangan, mengenali lambang bilangan dan mengenali lambang huruf. Mengenali konsep bilangan adalah hal yang krusial dan penting untuk distimulasikan pada anak, karena bilangan merupakan hal yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari anak.

Tahapan pengenalan konsep bilangan anak usia dini terdiri dari beberapa tahap tertentu yang menjadi acuan dalam menstimulasi anak. Pada usia dalam rentang 2-7 tahun anak berada pada masa praoperasional. Berdasarkan beberapa tahapan anak dalam mengenali konsep bilangan, terbagi menjadi masing-masing kelompok menjadi 3 tahapan, yaitu: a. Tingkat pemahaman konsep b. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan c. Tingkat lambang bilangan.

Mengenalkan konsep bilangan pada anak secara umum ditujukan untuk mendorong supaya anak memahami dasar-dasar dalam kemampuan berhitung/matematika. Hal ini bertujuan agar saat memasuki jenjang pendidikan selanjutnya anak telah siap dan mampu memahami konsep tersebut.

4. Keterkaitan Media Activity Box Dengan Kemampuan Mengenali Konsep Bilangan Anak usia 4-5 Tahun

Dalam meningkatkan kemampuan anak tentu saja guru membutuhkan sebuah media maupun kegiatan belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan ini pastinya dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga inti dari proses pembelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipahami oleh anak. Penggunaan media pembelajaran adalah opsi solusi yang dapat dipakai dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media Activity Box.

Dengan materi yang terdapat didalam Activity Box ini tentu saja sangat bermanfaat terhadap kemampuan anak karena anak melakukan aktivitas dengan metode pembelajaran yang ada pada box (Kusuma, 2021). Langkah-langkah dan aktivitas yang ada dalam media Activity Box ini disesuaikan dengan indikator-indikator kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun, sehingga diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan mengenali konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Al-Furqon yang terletak di Jln. Lintas Timur desa Sekernan, Kecamatan Sekernan, Kabupaten Muaro Jambi. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini adalah penelitian dengan desain Kuantitatif menggunakan metode Eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan tujuan melihat hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Eksperimen atau percobaan (experiment research) adalah kegiatan percobaan (experiment), dengan tujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai dampak dari adanya perlakuan tertentu.

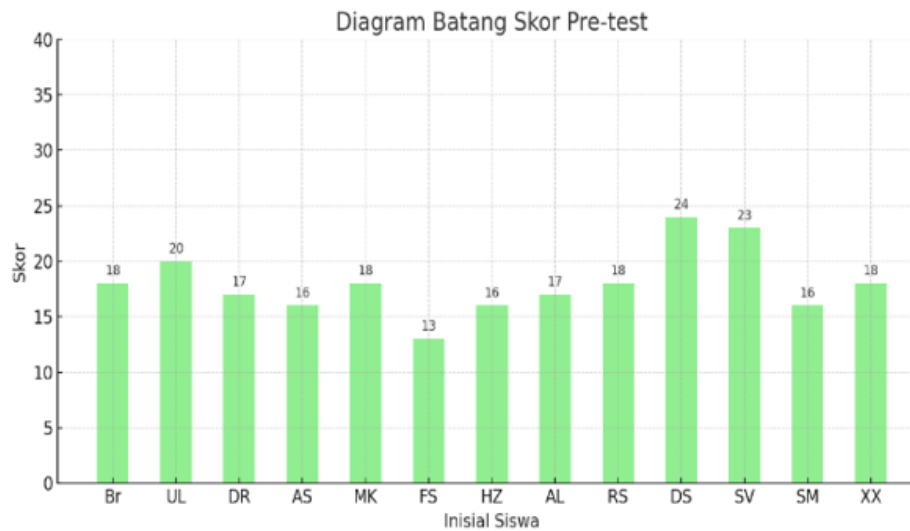
Disini peneliti menggunakan jenis Pre-Eksperimental Design dimana hanya terdapat satu kelompok atau satu kelas yang menjadi subjek penelitian. Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain penelitian ini dilakukan pretest pada subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan (Treatment), barulah diberikan perlakuan (treatment), dan terakhir dilakukan Posttest setelah dilakukannya perlakuan (treatment) untuk melihat dan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 April-9 Mei 2025. Dalam proses pengambilan data, peneliti melakukan observasi langsung terhadap 13 siswa yang terdiri dari 8 anak berjenis kelamin laki-laki dan 5 anak berjenis kelamin perempuan. Hasil data yang didapatkan berasal dari observasi yang dilakukan saat pelaksanaan Pre-test dan saat pelaksanaan Post-test setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Activity Box. Berikut ini penjabaran dari ke tiga proses dalam penelitian ini:

Hasil Pre-Test

Pre-test adalah test awal yang dilaksanakan peneliti untuk mengetahui skor awal kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan.



Hasil *Pre-test* menunjukkan nilai total keseluruhan sebesar 229 dengan nilai skor tertinggi 24 dan skor terendah 13. Berikut ini merupakan perhitungan nilai rata-rata pada data *pre-test*:

$$M_x = (\sum X)/N = 229/13 = 17,6$$

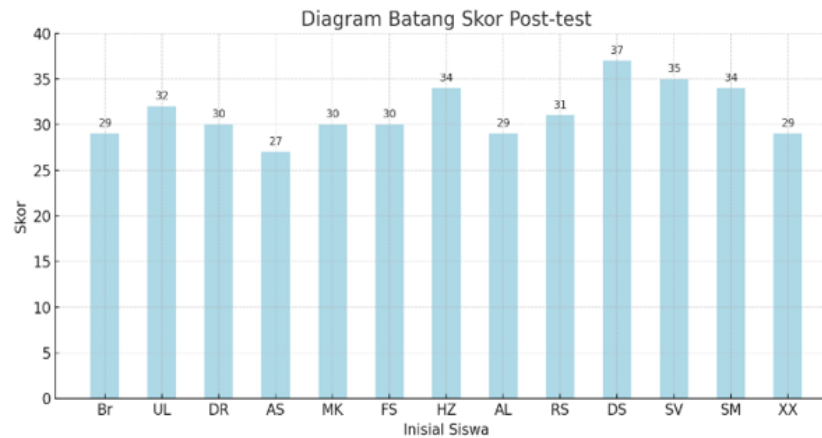
Perhitungan rata-rata *pre-test* yang telah dilakukan mendapatkan nilai skor rata-rata sebesar 17,6 dari nilai total 229 dengan persentase sebesar 44,03%.

Pelaksanaan *Treatment* (Perlakuan)

Setelah melaksanakan *Pre-test*, maka tahapan selanjutnya yaitu pemberian Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *Activity Box*. Pemberian perlakuan ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan media *Activity Box* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Hasil *Post-test*

Nilai *Post-test* merupakan nilai akhir yang didapatkan setelah melaksanakan *Treatment*. Pengambilan nilai *post-test* ini dilaksanakan agar dapat mengetahui apakah ada peningkatan setelah pemberian *Treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media *Activity Box*.

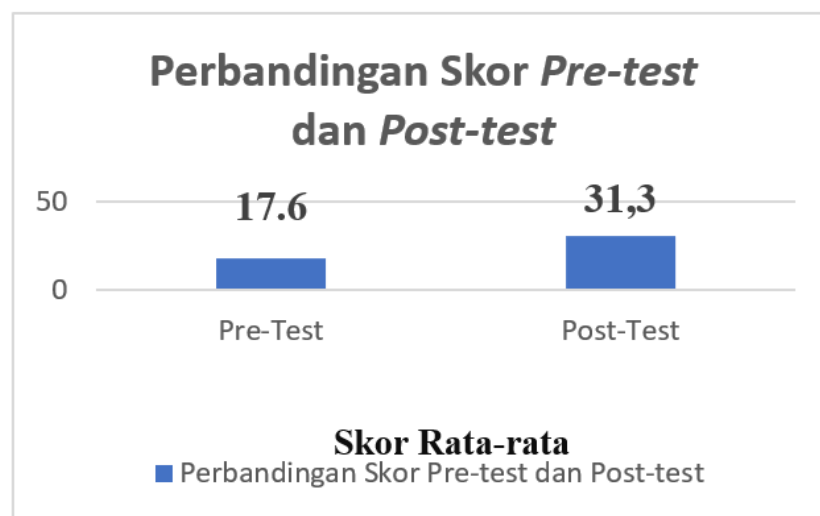


Hasil *Post-test* menunjukkan nilai total keseluruhan sebesar 407 dimana nilai skor tertinggi 37 dan skor terendah 27. Berikut ini adalah perhitungan nilai rata-rata pada data *Post-test*:

$$M_x = (\sum X)/n = 407/13 = 31,3$$

Dengan data yang telah didapatkan tersebut, maka perhitungan rata-rata *Post-test* yang telah dilakukan mendapatkan skor rata-rata sebesar 31,3 dari nilai total dengan persentase sebesar 78,26%.

Berikut ini merupakan selisih nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dilihat pada bagian diagram batang berikut:



Berdasarkan diagram perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* diatas, dapat dilihat skor perbandingan sebelum dan sesudah penerapan media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai total sebesar 229, Mean 17,6 dengan persentase 44,03%. Sedangkan, pada *Post-test* didapatkan skor total sebesar 409, Mean 31,3 dengan persentase sebesar 78,26% Sehingga dapat disimpulkan terdapat selisih sebesar 34,23% sebelum dan sesudah menggunakan media *Activity Box*.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi, tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi. Dalam penelitian ini pengambilan data menggunakan Teknik observasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu Tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). Pelaksanaan observasi dilakukan pada subjek penelitian yaitu anak yang berada dikelas A di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 8 perempuan dan 5 laki-laki.

Analisis data dilakukan secara sistematis agar mendapatkan hasil yang terbukti. Analisis data di penelitian ini dimulai dengan melakukan uji normalitas, uji *Homogenitas* dan Uji *Hipotesis*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan manunjukkan bahwa diperoleh nilai Rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan penggunaan media *Activity Box* sebesar 17,6. Rata-rata tersebut meningkat menjadi 31,3 setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Activity Box*.

Pada *pre-test* skor masing-masing pada tiap deskriptor yaitu deskriptor 1=28, 2=30, 3=25, 4=21, 5=18, 6=17, 7=19, 8=19, 9=25, 10=25, dengan nilai skor terendah pada deskriptor ke-6 yaitu 17 dan deskriptor dengan skor tertinggi 30 pada deskriptor ke-2. Sedangkan pada *Post-test*, skor masing-masing pada tiap deskriptor yaitu deskriptor 1=46, 2=50, 3=40, 4=38, 5=36, 7=40, 8=38, 9=44, dan 10=46, dengan nilai skor terendah pada deskriptor ke-6 yaitu 35 dan deskriptor dengan skor tertinggi 50 pada deskriptor ke-2.

Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan Uji-t, dari hasil Uji-t yang telah dilakukan diperoleh nilai $T_{hitung} 25,559 > T_{tabel} 2,179$. Apabila di disesuaikan dengan hipotesis yang telah

dirumuskan maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi.

Sejalan dengan pendapat dari Kusuma (2021) media *Activity Box* adalah media pembelajaran sederhana yang aplikatif dan praktis. Media *Activity Box* ini bersifat aplikatif karena dapat digunakan kapan saja dan tidak memerlukan banyak persiapan karena semua yang dibutuhkan telah tersedia di dalamnya. Kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kecakapan/kesanggupan individu atau seseorang dalam mengetahui bentuk (lambang), nama, urutan, bilangan (angka).

Dari penjelasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa media *Activity Box* dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Furqon Sekernan Muaro Jambi yang memberikan dampak positif pada proses pembelajaran serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil analisis penelitian serta pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Activity Box* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat diketahui dari adanya peningkatan pada nilai skor rata-rata *Pre-test* dan nilai skor rata-rata *Post-test* yang mengalami, dimana hasil *pre-test* diperoleh rata-rata sebesar 17,6 mengalami peningkatan pada hasil skor *post-test* menjadi 31,3. Hal tersebut juga diperkuat dari hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji *t* paired sample *pre-test* dan *post-test*. Dari analisis ini diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $25,559 > 2,179$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut juga dibuktikan kebenarannya dan diperkuat dengan rumus hitung *cohen's d* sebesar 4,44 yang masuk kedalam kategori kuat (*Strong Effect*).

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.

- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Apsari, Y. (2017). Penggunaan gambar seri dalam pengajaran menulis teks recount. *Jurnal Eltin: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia*, 5 (2), 51-56.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Awan, V. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 69–74.
- Billett, S. (2017). Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354.
- Collins, MA. & Laski, EV (2019). Mengenali lebih dalam: Struktur mendalam bersama dari literasi dan matematika awal melibatkan pemetaan simbolik dan penalaran relasional. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, (46), 201–212.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana
- Fatimah, Ibd. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3(1), 27-38.
- Gatara, A. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini di TK IT AL Kautsar Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno*)
- Hardani, U., & Andriani. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif(1 ed., Nomor April)*. CV Pustaka Ilmu Grup.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11.

- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *INTISABI*, 6 (2), 105-115.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205-219.
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2.
- Kurniatisyah. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampungekan Gayo Lues*. 3(2), 6.
- Kusuma, Tesha Cahyani, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mariam, Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *Jurnal Ceria*, 7(1), 90–99.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(2), 269-282.

- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Navira, F. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya*. 1–89.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nuraini, T. A. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016*.
- Nurhaswinda, Cahaya, I., Wirna, M., Aulia, M., & Dkk. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori dan Pratik dalam Pendidikan*. Bangkinang: Guepedia.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumara Cendekia, 9(4), 212-217.
- Purwanti, A., Imron, K., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Karya Kota Pagar Alam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5876–5888.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294.
- Raraswaty, D. P. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. In Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 499-518).
- Safi'una, M. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Ra Bahrul Uhum*. 85–92.

- Sandu, S., M.Kes, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jambi: CV.Infomedika, 2018.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
- Setiawati, FA (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8 (1), 49-61.
- Sudarmanto, -, & Pamungkas, J. (2015). Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.
- Sulistyowati, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4423–4430.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 3, April 2014

- Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 616-621.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Daya Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Umar, H. S. (2021). “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Vanbinst, K. dan Bergen E. V. 2020. *Cross-domain associations of key cognitive corelates of early reading an early arithmetic in 5 years olds. Early Childhood Research Quarterly*, 51, 144-152.
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76.
- Wong, R K S. (2017). Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children’s Mathematics Development. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178.
- Yahmi. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Melalui Media Ular Tangga " Aku Cerdas Dan Saleh " Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia (JRPI)*, 2(11), 1548–1559.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 7 (1).