



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2665–2668

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Magic Box

Desrianis, Syahrul Ismet

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3002>

How to Cite this Article

APA : Desrianis, & Ismet, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Magic Box. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2665 – 2668.
<https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3002>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Magic Box

Desrianis¹, Syahrul Ismet²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Email: desrianis1986@gmail.com, syahrul@fip.unp.ac.id

Diterima: 28-01-2025

| Disetujui: 29-01-2025

| Diterbitkan: 30-01-2025

ABSTRACT

The background of the research is that children's ability to count is not yet optimal, saying the order of numbers 1-10, matching number symbols with the number of objects and knowing the concept of many and few. The research aims to improve the counting skills of young children through magic box media. The research was a classroom action carried out at the pos Paud Mentari kota Sawahlunto with a total of 8 children, consisting of 5 girls and 3 boys who were the subjects of this research. The methodology used in this classroom action research is descriptive qualitative methodology. The research uses the Kemmis Taggar cycle model which has 2 cycles, namely cycle I and cycle II, where each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Research data was collected in three ways, observation and documentation. The data analysis technique uses percentages in each lesson. Based on the actions taken, the highest score of 82.5% was achieved in children's ability to count using magic box media. From the initial conditions it can be seen that the criteria for developing very well was 12.5%, and increased to 82.5% in cycle II for the criteria "developing very well".

Keywords : Numeracy Skills, Magic Box, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi karena belum optimalnya kemampuan anak dalam berhitung, menyebut urutan bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda dan mengetahui konsep banyak dan sedikit penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media magic box. Penelitian merupakan tindakan kelas yang dilaksanakan di pos paud Mentari kota sawahlunto dengan jumlah anak 8 orang, yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 3 orang anak laki-laki yang menjadi subjek pada penelitian ini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu metodologi kualitatif deskriptif. penelitian menggunakan model siklus kemmis taggar yang terdapat 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga cara, cara observasi, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase dalam setiap pembelajaran. berdasarkan tindakan yang dilakukan diperoleh capaian nilai tertinggi 82,5% pada kemampuan anak dalam berhitung melalui media magic box. Dari kondisi awal dapat dilihat bahwa kriteria berkembang sangat baik diperoleh sebesar 12,5%, dan meningkat menjadi 82,5% pada siklus II untuk kriteria "berkembang sangat baik".

Kata kunci: Kemampuan Berhitung, Magic Box, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Berhitung merupakan kegiatan untuk melihat suatu bilangan dalam hubungannya dengan bilangan lain serta melaksanakan hubungan itu. Menurut Halvighurst (2015) hampir semua orang belajar membaca, menulis, dan berhitung. Oleh karena itu kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun begitu penting karena tersebut mengembangkan kemampuannya dengan cara yang berbeda-beda dan dengan tingkatan yang berbeda pula. Seperti anak mengembangkan kemampuan berhitungnya mulai dari mengenal bilangan atau mengenal lambang bilangan dan berlanjut dengan mengenal simbol-simbol biasanya jika anak sudah mulai mengenal dan mengetahui lambang bilangan dan simbol-simbol anak mulai bisa berhitung secara sistematis dan anak mulai mencoba untuk menjumlahkan angka atau pengurangan. Magic Box dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa manfaat media pembelajaran, di antaranya: Membantu pengajar menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan, Mempermudah penyampaian pesan dan informasi, Meningkatkan motivasi belajar anak.

Melalui media Magic Box (kotak rahasia) anak menyebutkan nama dari benda yang diperlihatkan oleh guru. Dalam permainan ini dibutuhkan satu kotak yang diisi beberapa benda atau gambar yang telah ditentukan jumlahnya dan di tuliskan lambang bilangan terhadap jumlah benda tersebut. guru mengambil salah satu benda dari kotak tersebut dan memperlihatkan kepada anak, lalu anak (secara individu atau berkelompok) menyebutkan nama benda tersebut menghitung benda tersebut dan menunjukkan lambang bilangan jumlah benda tersebut.

Penggunaan alat permainan edukatif Magic Box (kotak rahasia) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan mengenal lambang bilangan yang dilakukan dengan cara anak memasukkan tangan ke dalam kotak, setelah itu anak mengambil salah satu kartu lalu menghitung banyak benda atau gambar di kartu tersebut kemudian memasangkan/ mencocokkan dengan lambang bilangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Pos Paud Mentari Desa Talawi Hilie Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto, ternyata diidentifikasi masih ada anak yang kurang optimal dalam kemampuan untuk berhitung.

Permasalahan tersebut muncul akibat kurang menariknya kegiatan dan permainan yang digunakan dalam kegiatan berhitung yang tidak menarik dan bervariasi dalam kegiatan berhitung serta jarang dilakukan oleh pendidik di Lembaga tersebut. Dengan adanya media magic box, anak-anak akan dapat menarik perhatian dalam berhitung. Jadi, Belajar berhitung menggunakan media Magic Box ini diciptakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak untuk bermain.

METODE PENELITIAN

Dengan menerapkan model penelitian tindakan kelas Zainal Alqib (2014), penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan penelitian ini, peneliti dan pendidik berusaha melakukan proses pembelajaran di kelas dengan melaksanakan metode dan teknik yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, dimana penelitian dilakukan berdasarkan proses pembelajaran dan penjelasan dari hasil observasi yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penerapan dan pelaksanaan permainan media Magic Box dalam meningkatkan kemampuan berhitung di Pos Paud Mentari kota Sawahlunto meningkat. Peningkatan ini dapat terlihat dari perubahan kriteria yang terlihat pada setiap siklusnya, hasil dari penelitian dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Pembahasan

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Akhir Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Magic Box

N O	INDIKATOR	KONDISI AWAL								SIKLUS I								SIKLUS II							
		BB		MB		BSH		BSB		BB		MB		BSH		BSB		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu Menghitung 1-10	3	37,5	5	62,5	0	0	0	0	0	0	0	0	6	75	2	25	0	0	0	0	1	12,5	7	87,5
2	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 pada media <i>Magic Box</i>	5	62,5	3	37,5	0	0	0	0	0	0	2	25	6	75	0	0	0	0	0	0	1	12,5	7	87,5
3	Anak mampu menunjukkan angka sesuai dengan benda	6	75	2	25	0	0	0	0	0	0	5	62,5	3	37,5	0	0	0	0	0	0	2	25	6	75
4	Anak mampu menunjukan jumlah benda sesuai dengan angkanya pada media <i>Magic Box</i>	6	75	2	25	0	0	0	0	0	0	5	62,5	3	37,5	0	0	0	0	0	0	2	25	6	75
5	Anak mampu membedakan jumlah benda banyak sedikit pada media <i>Magic Box</i>	2	25	4	50	2	25	0	0	0	0	0	0	5	62,5	3	37,5	0	0	0	0	1	12,5	7	87,5
PERSENTASE		55		40		5		0		0		30		57,5		12,5		0		0		17,5		82,5	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal, siklus I, siklus II meningkat. Kondisi awal anak yang nilainya rata-rata BSB 0%, siklus I meningkat menjadi 12,5%, sedangkan siklus II sudah meningkat menjadi 82,5%. Selanjutnya, anak yang nilainya rata-rata BSH pada kondisi awal 5%, siklus I menjadi 57,5%, sedangkan siklus II menjadi 17,5%. Anak yang nilainya rata-rata MB pada kondisi awal 40%, siklus I menurun menjadi 30%, sedangkan siklus II sudah tidak ada dengan persentase 0%. Anak yang nilainya rata-rata BB pada kondisi awal 55%, siklus I menurun menjadi 0%, sedangkan siklus II sudah tidak ada dengan persentase 0%. Berdasarkan uraian tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui media Magic Box terjadi peningkatan dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 75%.

Berdasarkan hasil penelitian meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Magic Box di Pos PAUD Mentari Sawahlunto, maka dibagian ini dikemukakan pembahasan mengenai observasi yang telah dilakukan. Pada kondisi awal sebagian besar anak di kelompok 4-5 tahun kemampuan berhitung anak tidak maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengolahan kegiatan belajar sambil bermain dan media yang tidak menarik sehingga kemampuan anak dalam berhitung, membilang, mengurutkan bilangan dan mengetahui banyak sedikit tidak menyenangkan bagi anak.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya untuk kemampuan berhitung anak melalui media Magic Box. Kemampuan berhitung anak melalui media Magic Box mengalami peningkatan yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam menghitung Magic Box, mengurutkan bilangan dan mengetahui banyak sedikit. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru

pada siklus dua sudah membawa hasil yang baik bagi anak dan bagi guru.

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media Magic Box di Pos PAUD Mentari Sawahlunto pada siklus I media yang digunakan Magic Boxnya kartu magic box berada didalam kotak magic box dan siklus II Magic Boxnya kartu berada di luar kotak magic box, hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. Menurut Srialnis (2014) Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menarik dan disukai oleh anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar berhitung. Pendapat Maluliddiyah (2019) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan/ menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan yang dikemukakan/ disampaikan itu bisa sampai pada penerima.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak, karena: a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, c) Metode belajar akan bervariasi, d) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media Magic Box. Kemampuan berhitung anak di Pos PAUD Mentari Sawahlunto di kelompok usia 4-5 tahun setelah melakukan permainan media Magic Box telah menunjukkan hasil yang sangat baik. Kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti media Magic Box dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Halnim, Z., & Elisalbeth, C. (2014). Penggunalaln Medial Salte Bualh Terhaldalp Kemalmpualn Kognitif Dallalm Mengenall Konsep Walrnal ALnalk Kelompok al Di Tk. 1–5.
- Odekon, M. (2015). Naltionall ALssocialtion for the Educaltion of Young Children. The SALGE Encyclopedial of World Poverty, 23–44. <https://doi.org/10.4135/9781483345727.n572>
- SIMALMORAL, L. H. (2019). PENGALRUH PENERALPALN PERMALINALN MALGIC BOX (KOTALK MISTERI) TERHALDALP PERKEMBALNGALN BALHALSAL ALNALK USIAL 5-6 TALHUN DI RAL ALL-FALJALR MEDALN DENALI T.AL 2018/2019 SKRIPSI. 1–23.
- Srialnis, K., Sualni, N. K., & Ujialnti, P. R. (2014). Peneralpaln Metode Bermalin Puzzle Geometri Untuk Meningkatkanaln Perkembalngaln Kognitif ALnalk Dallalm Mengenall Bentuk. E-Journall Pg-Palud, 2(1), 1–11.