

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kotak ajaib terbukti efektif dalam mengoptimalkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat diketahui dari hasil sampel sebanyak 12 anak mendapatkan hasil *N-Gain* sebesar 76,89 yang termasuk ke dalam kategori efektif. Sehingga dapat didukung dari hasil  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Penggunaan media kotak ajaib membuat anak lebih mudah memahami lambang bilangan karena anak dapat mengetahui lambang bilangan secara *real* dibandingkan dengan menggunakan video animasi. Anak lebih terampil dan kreatif ketika melakukan kegiatan dengan menggunakan media kotak ajaib. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak salah satunya adalah memiliki daya imajinasi dan fantasi yang sangat tinggi.

Penggunaan media kotak ajaib dalam penelitian ini hanya terbatas pada pengenalan lambang bilangan dengan tema air, api dan udara, sehingga desain pada media kotak ajaib hanya pada gambar lambang bilangan dan tema air, api dan udara. Maka kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik adalah mengenal lambang bilangan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran yang berguna kepada:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan menarik.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media kotak ajaib sebagai pedoman dalam membuat kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kotak ajaib anak usia 4-5 tahun di TKK Don Bosco Surabaya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan media kotak ajaib untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. d. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencan.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariska, K. (2020). Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA, Vol. 6*, 102-114.
- Astuti, T. D. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Si Buku Media.
- Bode Darsyah, A. &. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A Usia 4-5 Tahun dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria, Vol 2 (6)*, 354-358.
- Debeturu, B. &. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 (1)*, 233-240.
- Fitri Susanti, S. I. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Modifikasi di Taman Kanak- Kanak Al Ikhsan Pasaman. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, Val 5 No.2*, 14-24.
- Handayani, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 (1)*, 93-100.
- Hayati, S. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok B KB Lestari Karangbangun. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, Vol 2 (1)*, 35-42.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)*. Jarkarta.
- Kurnia, G. &. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

- Laili Hajriah Simamora, H. B. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA AL-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah, Vol. 07 (02)*, 91-105.
- Liyana, A. &. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 (1)*, 225-232.
- Malapata, E. &. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 (1)*, 283-293.
- Mulyaningsih, E. &. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Primary Education, Vo 1 (1)*, 29-40.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Campustaka.
- Putri Khoirin Nashiroh, F. E. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan, Vol 17 No 1*, 43-52.
- Sari, N. &. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A 1 TK Bina Kasih. *Jurnal Pendidikan Anak Usia, Vol 1 (1)*, 22-31.
- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak. *Jurnal Raudhah, Vol. 07 (02)*, 91-105.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Veryawan, V. &. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 (1)*, 44-52.
- Wirastania, I. H. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1 (Issue 2)*, 131-138.

- Fitriani. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tiara. *Pendidikan Guru AUD, Vol 01*, 2721-8872.
- Hamsah, N. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: Iain Pontianak Press.
- Raudilah, L. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Kombering Ilir. *Indonesian Journal Islamic of Golden Age Education, Vol 2 No 1*, 1-17.