



## Pengaruh Permainan *Magic Box* (Kotak Ajaib) terhadap Kemampuan Berbicara Anak di Tk Pertiwi Moluo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara

Nurul Amalia Minatin<sup>1</sup>, Nunung Suryana Jamin<sup>2</sup>, Yenti Juniarti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Jl. Jend. Sudirman No.6, Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo  
Email : [nurulamalia1204@gmail.com](mailto:nurulamalia1204@gmail.com)<sup>1</sup>, [nunung\\_sj@ung.ac.id](mailto:nunung_sj@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [yenti@ung.ac.id](mailto:yenti@ung.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract** This study aims to analyze the effect of implementing the Magic Box game on the speaking abilities of Group B children at Tk Pertiwi Moluo Kindergarten, Kwandang District, Gorontalo Utara Regency. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a one-group pre-test-post-test design. The study sample consisted of 32 Group B children. Data analysis was conducted using statistical data processing. Data were collected through observation and assessment of children's abilities before and after the game intervention. The analysis results indicated a significant improvement in children's speaking abilities following the implementation of the Magic Box game. The pre-test average score had a median of 19.00 with a standard deviation of 1.721, while the post-test average score increased to 35.53 with a standard deviation of 2.347. Children's abilities improved from an initial average of 19.5 to 35.53 after the intervention. Based on the paired test table, the significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.349$  indicated that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, thus supporting the hypothesis that the Magic Box game positively influenced the speaking abilities of Group B children at Tk Pertiwi Moluo Kindergarten, Kwandang District, Gorontalo Utara Regency.

**Keywords:** Magic Box , Speaking Ability , Children

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan permainan Magic Box terhadap kemampuan berbicara anak Kelompok B di TK Pertiwi Moluo, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen, yaitu one group pre-test-post-test design. Sampel penelitian terdiri dari 32 anak Kelompok B. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pengolahan data statistik. Data dikumpulkan melalui observasi dan asesmen kemampuan anak sebelum dan sesudah intervensi permainan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak yang signifikan setelah penerapan permainan Magic Box. Rata-rata skor pra-tes memiliki median 19,00 dengan simpangan baku 1,721, sedangkan rata-rata skor pasca-tes meningkat menjadi 35,53 dengan simpangan baku 2,347. Kemampuan anak meningkat dari rata-rata awal 19,5 menjadi 35,53 setelah intervensi. Berdasarkan tabel uji berpasangan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,349$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa permainan Magic Box berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi Moluo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara.

**Kata kunci:** Magic Box , Kemampuan Berbicara , Anak

### 1. LATAR BELAKANG

Pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 atau disebut dengan UU Sisdiknas yaitu landasan bagi pengelolaan pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan bisa terjadi pada suasana sedang sendirian yang terjadi secara tiba-tiba, maupun sedang bersama dengan teman-teman, dan orang yang kita anggap lawan, sampai pada kegiatan yang sudah dibuat oleh manusia seperti pembelajaran yang terprogram, ada jenjang jalurnya dan jenisnya

yang kita kenal sebagai sekolah. Menurut Eliza dalam (Nengsi, 2019) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang amat penting untuk anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek bahasa yang meliputi kemampuan berbicara anak. Berbicara bukan hanya sekedar mampu mengucapkan kata-kata ataupun bunyi, tetapi suatu alat mengekspresikan, menyatakan atau mengkomunikasikan pikiran, ide dan perasaan.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak yakni dengan adanya alat permainan dalam pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak. Ada anak yang kemampuan berbicaranya cukup tetapi belum berani menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan didepan kelas dengan suara yang lantang, ada anak yang memerlukan bantuan guru dan orang tua dalam menyampaikan pendapat didepan kelas dan ada pula anak yang masih bergantung pada temannya ketika maju didepan kelas masih harus berdua dengan temannya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Tk Pertiwi Moluo, Kec.Kwandang, Kab. Gorontalo Utara dikelompok B, menunjukkan dari 32 orang anak tersebut 27 anak memiliki kemampuan berbicara yang baik dan 5 anak masih memiliki kemampuan berbicara yang masih kurang, hal itu dapat dilihat dari proses belajar mengajar didalam kelas yang mengharuskan anak untuk berbicara. Dalam mengatasi masalah yang ada dilapangan, peneliti menggunakan media pembelajaran *Magic Box* (Kotak Ajaib). Media ini sangat diperlukan untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak bisa mampu mengasah kemampuan berbicaranya dengan mudah dan menarik.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Menurut Wiyani (2014) Kemampuan berbicara merupakan tahap awal dalam perkembangan bahasa seorang anak. Anak usia dini mengalami tiga tahapan dalam perkembangannya, yakni masa bayi (usia 0-12 bulan), masa balita (usia 1-3 tahun), dan masa prasekolah (usia 3-6 tahun). Dengan berbicara, seseorang dapat mengenal dan memahami dirinya, sesama dan juga lingkungan hidupnya. Menurut Rita (2009:203) pengembangan bahasa anak usia dini perlu mendapatkan perhatian penting, mengingat bahwa bahasa merupakan pusat dari pengembangan aspek-aspek yang lain.

Menurut Agus Setyonegoro (2013) menyatakan bahwa tujuan kemampuan berbicara anak yaitu mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, gagasan, imajinasi, dan

pendapat. Tujuan berbicara yang utama ialah untuk berkomunikasi dan memberitahukan atau melaporkan informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dan penerima reaksi. Dalam kemampuan berbicara ada aspek-aspeknya, menurut Hurloc dalam (Susanto, 2017) mendeskripsikan tugas dalam berbicara sebagai berikut: 1) Artikulasi, 2) Penambahan kosa kata, 3) Menyusun Kalimat. Aspek kebahasaan merupakan salah satu dorongan sehingga anak mampu mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara jelas dengan nada, dan durasi yang sesuai.

Perkembangan kemampuan berbicara juga tergantung pada kesehatan. Menurut Kemendikbud (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi anak yaitu: a) kesehatan, b) kecerdasan, c) kondisi sosial ekonomi, d) jenis kelamin, e) keinginan untuk berkomunikasi, f) dorongan jumlah dalam keluarga, g) urutan kelahiran, h) metode pelatihan anak, i) kelahiran ganda, j) hubungan dengan teman sebaya, dan k) kepribadian.

Permainan (*Play*) kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Fahrurrohman, 2017). Menurut Teori Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.

Menurut Diana Mutiah (Diana Mutiah, 2010), ragam permainan anak terdiri dari permainan dengan angka, bermain melalui gerak dan lagu serta permainan kreatif. Untuk menciptakan suatu alat permainan harus disesuaikan dengan aspek yang ingin dikembangkan, manfaat permainan, karakteristik permainan, cara bermain, bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan dan juga kelemahan permainan tersebut, seperti permainan *magic box* (kotak ajaib).

*Magic box* (kotak ajaib) merupakan salah satu alat permainan yang untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak dengan menebak bentuk dan warna yang dibuat untuk anak kelompok B. Menggunakan permainan *magic box* (kotak ajaib) untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak, yang dilakukan dengan cara anak belajar tentang warna dan bentuk pada permainan *magic box* (kotak ajaib), kemudian menceritakan apa bentuk benda dan warna kepada teman-temannya.

Menurut Sandy (2018) mengatakan melalui permainan *Magic Box* (Kotak ajaib) pembelajaran menyebutkan nama dari benda yang diperlihatkan kepada anak. Tujuan permainan *magic box* (kotak ajaib) untuk menambah kosa kata anak saat mereka menjelaskan apa yang telah mereka sentuh. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan (Asmawati&dkk. 2010).

Pada setiap pembelajaran diusia dini, orang tua atau pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif tersebut dan memilih jenis APE yang tepat untuk anak didiknya (Riany Ariesta, 2009:1). Bermain memang adalah dunia seorang anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat (Madyawati, 2016). Melalui kegiatan bermain, anak dapat mempelajari berbagai istilah dan kosa kata. Banyak permainan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara salah satunya yaitu permainan *Magic box* (kotak ajaib). Adapun manfaat media permainan *magic box* (kotak ajaib) ini diantaranya: 1) Meningkatkan perkembangan bahasa, 2) Meningkatkan kemampuan kognitif, 3) Meningkatkan keaktifan peserta, 4) Meningkatkan kemampuan numerasi, dan 5) Meningkatkan perkembangan sosial emosional. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi anak, keterampilan bermain yang kreatif dapat meningkatkan kreativitas. Dalam penerapan permainan *magic box* (kotak ajaib) kepada anak-anak dapat memberi terapi dengan bermain untuk menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi dan kreativitas.

Seperti media pembelajaran didalam proses pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangan. Dalam penggunaan media tersebut, guru harus bijak dalam memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangannya sebagai berikut; a) Kelebihan: menstimulasi perkembangan bahasa anak, membantu anak mengingat kosa kata dengan melibatkan mereka, menumbuhkan minat belajar anak, memperjelas makna bahasa pelajaran, pengajaran menjadi lebih bervariasi, dan mendorong anak untuk aktif melakukan kegiatan pembelajaran. b)kekurangan: membutuhkan persiapan waktu yang cukup, menggunakan kesiapan guru, dan terjadi kegaduhan di dalam kelas.

Sebelum melakukan penelitian terkait judul yang diteliti, penelitian mengacu pada beberapa kajian penelitian yang relevan, diantaranya seperti yang dilakukan Nasriah (2021), Fatiah Rohmawati, Nurul Khotimah (2014) dan Lailih Hajriah Simamora (2019). Vygotsky menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak berkembang melalui proses sosial yang kompleks, dimana bahasa berperan sebagai alat penting sebagai perkembangan kognitif mereka. Melalui permainan ini anak akan mengembangkan potensinya, tidak hanya fisik, tapi juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi dan kreatifitas. Le Vigotsky berpendapat bahwa berbicara bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk merencanakan, memantau, dan mengendalikan perilaku anak.

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka. Sedangkan penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang (Sugiyono, 2011). Tempat penelitian ini dilakukan di Tk Pertiwi Moluo. Nantinya kelompok ini diberikan tes awal atau *pre-test* dengan menggunakan *performance*, kemudian akan diberikan treatment dengan jangka beberapa waktu dengan menggunakan permainan *magic box* (kotak ajaib).

**Tabel 1 Desain One Grup Pretets-Posttest Design**

Pre-test	Treatment	Post-test
X <sub>1</sub>	T	X <sub>2</sub>

Keterangan:

X<sub>1</sub>: *Pre-tets* kemampuan berbicara anak sebelum diberikan perlakuan permainan *magic box* (kotak ajaib)

X<sub>2</sub>: *Post-test* kemampuan berbicara anak sesudah diberikan perlakuan permainan *magic box* (kotak ajaib)

T: Penerapan permainan *Magic box* (kotak ajaib)

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di Tk Pertiwi Moluo Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara yang berjumlah 32 anak. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode observasi dan *tes performance*. Tes dalam penelitian ini berbentuk lembaran pengamatan yang berupa serangkaian pernyataan yang terdiri dari 1-4 rentang skor. Pengisian data dilakukan dengan memberikan tanda check list pada salah satu skor yang dianggap tepat. Tes ini dilakukan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Untuk menguji Validitas butir digunakan uji korelasi product moment. Formulasi korelasi sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum y^2 - \sum x)^2(n\sum y^2 - \sum x)^2}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$n$  : Jumlah subjek

$\sum X$  : Jumlah skor butir/item

$\sum y$  : Jumlah skor total

$\sum xy$ : Jumlah hasil kali skor X dan Y setiap responden

Validitas adalah suatu bentuk cara mengukur untuk menunjukkan tingkat kevalidan instrumen. Pada dasarnya data dikatakan valid apabila nilai Pearson Corelation yang digunakan > tabel. Berdasarkan output uji validitas terdapat 10 butir pernyataan yang dapat diuji cobakan. Dari 10 butir pernyataan valid sehingga bisa dilanjutkan keuji berikutnya.

Sebuah tes dapat dikatakan apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapanya. Reabilitas berasal dari kata reliabel artinya dapat dipercaya. Untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian ini, digunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \partial_i^2}{\partial_t^2} \right]$$

Dimana,

$r_{11}$  = Reliabilitas

$k$  = Jumlah soal

$\partial^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$i$

$\partial^2$  = Varians total

$t$

Apabila nilai Cronbach's alpa > 0,70 maka reliabel.

Pengujian normalitas data dari hasil penelitian yang diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak, pengujian menggunakan statistika uji Liofer dengan persamaan :

$$\left[ z = \frac{x - \bar{x}}{s} \right]$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata sampel

S = Standar deviasi

Setelah melakukan pengujian normalitas, maka selanjutnya data diuji

menggunakan statistik uji t-test. Statistik yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus uji } t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

x1: Mean sampel

x2: Mean sampel 2

s : Varians

n1: Subjek pada sampel 1

n2: Subjek pada sampel 2

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### HASIL

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan uji t yaitu dengan menguji pengaruh permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok B di Tk Pertiwi Moluo, Kecamatan Kwandang, Kab Gorontalo Utara. Penelitian ini berlangsung selama lebih 4 bulan dengan pengumpulan data dan sumber-sumber yang didapatkan pada saat penelitian. Jumlah sampel yang mewakili populasi yakni berjumlah 32 anak, sedangkan tehnik yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka perlakuan berdasarkan pada rancangan atau desain penelitian yakni pre-tets dan post-tets design yaitu awal sebelum dilakukan perlakuan yang berupa permainan Magic box (kotak ajaib) terhadap kemampuan berbicara anak dan dilakukan tes akhir untuk melihat pengaruh dari kegiatan tersebut.

Deskripsi hasil *Pre-test* memberikan hasil penting dari kondisi awal subjek sebelum intervensi. Berdasarkan hasil perhitungan awal dari kelompok B di Tk Pertiwi Moluo Kec. Kwandang, Kab. Gorontalo Utara peneliti menemukan total 626 dengan jumlah 32 anak didik. Sehingga nilai rata-rata 19,5. Berikut adalah nilai *Pre-test* anak didik:

**Tabel 2 Deskripsi Pre-tets**

Total Pre-tets	Frekuensi	Presentase (%)
14	1	3,1
18	6	18,8
19	11	34,4

20	2	12,5
21	6	18,8
22	3	9,4
23	1	3,1
Total	32	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil pre-test nilai total 626 nilai terendah anak pada angka 14 dan nilai tertinggi adalah 32.

Hasil dari deskripsi perlakuan dengan adanya 8 kali treatment. Pada hasil tes *post-tets* dilakukan setelah anak setelah anak didik menerima materi pembelajaran dan perlakuan belajar menggunakan permainan *Magic box* (kotak ajaib) untuk mengukur sejauh mana kemajuan atau perubahan yang telah terjadi setelah pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan dari anak kelompok B di Tk Pertiwi Moluo menemukan total skor *Post-test* 11,37 dengan jumlah 32 anak didik. Sehingga nilai rata-rata 35,53. Berikut adalah nilai *post-test* anak didik.

**Tabel 3 Deskripsi Hasil Post-test**

Total post-test	Frekuensi	Presentase(%)
28	1	3,1
31	3	9,4
33	1	3,1
34	4	12,5
35	6	18,8
36	7	21,9
37	6	18,8
38	4	12,5
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, hasil post-test menunjukkan nilai total 11,37 nilai terendah anak pada angka 28 dan nilai tertinggi adalah pada angka 38. Sehingga nilai rata-rata 35,53 dari nilai total. Analisis dan hasil penilaian berupa *pre-tets* dan *post-test* kemampuan berbicara anak kelompok B, jika dilihat dari rata-rata maka ada peningkatan nilai dari *pre-test* (19,5) ke *post-test* (35,33).

Di ketahui bahwa untuk perhitungan statistik pada skor *pre-tets* dan *post-tets* yaitu untuk *pre-test* didapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 19,56, nilai *median* (nilai tengah) sebesar 19,00 dan nilai *maximum* (nilai tertinggi) adalah 23 dan nilai *minimum* (nilai terendah adalah 14, nilai *range* (rentang nilai) adalah 9, nilai *skewness* (condong) - .639, nilai *sum* adalah 626, dan nilai *kurtosis* adalah 2.328. Dan untuk *post-test* didapatkan



nilai rata-rata (*mean*) sebesar 35,18, nilai *median* (nilai tengah) sebesar 36,00 dan nilai *maximum* (nilai tertinggi) adalah 38 dan nilai *minimum* (nilai terendah) adalah 28, nilai *range* (rentang nilai) adalah 10, nilai *skewness* (condong) -1.277, nilai *sum* adalah 11,26 dan nilai *kurtosis* adalah 1,764.

Menurut metode uji Liliefors, jika distribusi memenuhi syarat yaitu jika nilai signifikan lebih besar dari 0,39 (>0,39) maka dikatakan berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,66932715
Most Extreme Differences	Absolute	,087
	Positive	,087
	Negative	-,077
Test Statistic		,087
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil data yang diperoleh berdasarkan tabel uji normalitas atas menunjukkan bahwa nilai signifikan yaitu 0,200 dari nilai *pre-test* dan *pos-tets* lebih besar dari 0,349 (>0,349) maka data tersebut berdistribusi normal.

Dengan menggunakan uji-t penelitian dapat mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Adapun hipotesis yang ingin dibuktikan oleh peneliti adalah jika nilai sig lebih kecil dari 0,349 maka *H1* di terima yaitu yaitu “Pengaruh Permainan *Magic Box* (Kotak Ajaib) Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di Tk Pertiwi Moluo Kec. Kwandang, Kab. Gorontalo Utara”. Diketahui bahwa nilai sig,(2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.349$ , maka *H0* ditolak dan *H1* diterima. Disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kemampuan pengenalan konsep bilangan pada data *pre-tets* dan *post-tets*. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel y.

## PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *Magic box* (kotak ajaib) anak diarahkan untuk lebih aktif dalam kegiatan. Hari pertama penelitian melakukan observasi sekaligus memperkenalkan permainan *magic box* (kotak ajaib), dan

menjelaskan cara bermain dari *magic box* (kotak ajaib) tersebut. Terdapat respon yang cukup baik terhadap permainan yang dikenalkan oleh peneliti.

Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan bahwa kemampuan berbicara pada anak kelompok B menggunakan permainan *Magic Box* (kotak ajaib) mengalami peningkatan keberhasilan dalam penelitian. Bicara dapat memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian terhadap cara anak belajar berbicara (Kaya, 2020). Anak bukanlah pemebelajaran pasif yang hanya memperoleh informasi dari luar, namun anak merupakan pembelajaran aktif yang dapat membangun pengetahuannya (Marino et al., 2023). Ketika anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi itu akan membantu meningkatkan kemampuan berbicara. (Yuliani et al., 2022).

Sebelum peneliti memulai kegiatan belajar sambil bermain terlebih dahulu penelitian memberi tahu kegiatan kepada ibu guru yang akan dilakukan pada hari ini menjelaskan apa itu permainan *magic box* (kotak ajaib) dan cara bermainnya serta menanyakan apakah anak-anak mau bermain sambil belajar bersama.

Langkah awal peneliti kali ini yaitu mengambil data *pre-tets* dengan cara melihat guru mengajar menggunakan media permainan *magic box* (kotak ajaib) sesuai dengan tema pada minggu itu dan juga memberikan kegiatan tambahan mengenai indikator yang akan dinilai kepada anak untuk menganbil data yang peneliti butuhkan untuk penelitian yang dilakukan. Pada saat melakukan treatment yang pertama masih sebagian besar anak belum mampu berbicara didepan, kemampuan berbicara merupakan suatu kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran perasaan dan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang lain (Alfatihaturohma et al., 2018). Belum mampunya anak dalam berbicara terlihat pada treatmen pertama anak belum bisa menyebutkan dan menjelaskan sesuai yang di ajarkan guru, aturan permainan *magic box* (kotak ajaib) yaitu guru menyebutkan media yang ada di dalam box, kemudian anak menyebutkan dan mejelaskan tentang pengalaman mereka, seperti tema kebutuhan, sub tema makanan, subsub tema makanan sehat. Maka anak akan menyebutkan apa sajah makanan sehat dan menjelaskan apa mereka pernah melihat ibu mereka memasak ataupun perna memakannya. Kegiatan yang dilakukan pada treatmean ke dua yaitu anak mengklasifikasikan warna dan bentuk, anak akan mengklasifikasikan warna yang ada pada makanan sehata tersebut, dan juga mengklasifikasikan bentuk-bentuk pada makanan sehat, dalam penelitian ini peneliti belum melihat adanya

peningkatan kemampuan berbicara anak, maka dari itu peneliti melanjutkan treatment selanjutnya. Pada treatment ketiga anak-anak sudah mulai terlihat adanya peningkatan kemampuan berbicara, namun hanya sebagian anak. Pada treatment ke empat, ke lima dan ke enam, berdasarkan pengamatan peneliti bahwa sudah terlihat peningkatan lebih dari pada treatment yang dilakukan sebelumnya, anak juga sudah mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang sub-sub tema tersebut. Kemudian, peneliti melakukan treatment ketujuh dan kedelapan untuk melihat perkembangan akhir dari peningkatan kemampuan berbicara anak menggunakan permainan *magic box* (kotak ajaib). Pada treatment ke delapan peneliti melakukan pengambilan data penilaian untuk melihat perkembangan anak, apakah terdapat peningkatan sesuai yang diinginkan peneliti, berdasarkan pengamatan peneliti pada pengambilan data akhir mengalami peningkatan kemampuan berbicara.

Dari deskripsi data dan uji instrumen penelitian ini telah menghasilkan rangkuman hasil uji hipotesis. Data hasil penelitian membuktikan bahwa permainan *magic box* (kotak ajaib) secara signifikan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara pre-test dan post-tets. Hal ini juga menunjukkan bahwa repondent yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan tes akhir.

Untuk keperluan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, maka dalam pengujian hipotesis digunakan rumus uji t. Hasil pengujian pre-tets dan post-tets dengan uji t penelitian permainan *magic box* (kotak ajaib) terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak  $t_{hitung}$  sebesar 35,53 sedangkan, dari daftar distribusi diperoleh nilai  $t_{tabel}$  19,5 lebih dari  $t_{tabel}$  atau nilai  $t_{hitung}$  telah berada diluar penerimaan  $H_0$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  di terima  $H_0$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *magic box* (kotak ajaib) memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini telah terjawab dan terbukti melalui pengolahan data dengan menggunakan rumus-rumus statistika yang akhirnya dapat diambil kesimpulannya dan berbagai hipotesis tersebut.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Magic box* (kotak ajaib) berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B di Tk Pertiwi Moluo. Permainan ini dapat merangsang anak untuk lebih aktif dalam

berinteraksi dan berkomunikasi, meningkatkan kosakata, serta memperbaiki keterampilan berbicara anak secara keseluruhan. Aktivitas bermain yang menyenangkan dan edukatif dalam permainan *Magic Box* (kotak ajaib) juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berbicara dalam konteks yang lebih kontekstual dan kreatif, yang pada gilirannya memperkuat kemampuan berbicara mereka

Berdasarkan hasil penelitian dapat dimukakan saran, permainan *magic box* (kotak ajaib) merupakan media alternatif untuk proses pembelajaran dimana mampu mengasah kemampuan berbicara pada anak. Selain digunakan untuk kemampuan berbicara, permainan *magic box* (kotak ajaib) juga dapat digunakan untuk stimulasi kemampuan, mengenal kata, peningkatan kemampuan matematika, meningkatkan daya konsentrasi dan interaksi sosial.

## **6. DAFTAR REFERENSI**

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Alfatihaturrohmah, A., Mayangsari, D., & Karim, M. B. (2018). Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK X Kamal. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 101–109.
- Avissany, C., Rosyidah, I., Nursihah, A., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Gunung, S., & Bandung, D. (2023). Hubungan antara aktivitas anak pada permainan *Mystery Box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini. *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 43–53.
- Azhari, F., Kurnia, A., & Muftie, Z. (2020). Hubungan antara kemampuan berbicara anak dengan komunikasi teman sebaya. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(1), 26–35.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi teori Vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of clap hand games for optimize cognitive aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162.
- Ikrar, & Wahyu. (2019). Fenomena pemerolehan bahasa pada anak kembar. *Jurnal Annisa*, 12(2), 672–678.
- Karim, I. K., Juniarti, Y., & Arifin, I. N. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 64–72.
- Kaya, N. K. (2020). Pengembangan bicara anak melalui media visual. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(2), 85–92.

- Marino, S. S. N., Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2023). Pengaruh permainan Gatrik terhadap kemampuan berpikir logis anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(2), 234–250.
- Munisah, E. (2020). Proses pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Elsa*, 18(2), 1–17.
- Permanik, I. (2004). Peningkatan kemampuan menyimak dan berbicara anak usia dini melalui model dialogic reading. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39–48.
- Yuliani, S., Hasna, W. O., & ... (2022). Hubungan antara percaya diri dengan kemampuan berbahasa anak usia dini di Kelurahan Tampo Kabupaten Muna. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4, 53–63.