

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN**



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indri Dewi Saputri  
NIM : 22204032013  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 02 Desember 2024  
Saya yang menyatakan,



Indri Dewi Saputri, S.Pd  
NIM. 22204032013

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indri Dewi Saputri  
NIM : 22204032013  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 02 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Indri Dewi Saputri, S.Pd  
NIM. 22204032013

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indri Dewi Saputri  
NIM : 22204032013  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 02 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Indri Dewi Saputri, S.Pd  
NIM. 22204032013



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-160/Un.02/DI/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA MAGIC BOX UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : INDRI DEWI SAPUTRI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204032013  
Telah diujikan pada : Selasa, 24 Desember 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 678e3dac3920c



Pengaji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 678e3dac53e47



Pengaji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 678e3dac4f9fb8f



Yogyakarta, 24 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 678e3dac11ef2

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS**

Tesis berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA MAGIC BOX UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama

: Indri Dewi Saputri

NIM

: 22204032013

Prodi

: PIAUD

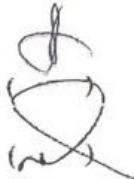
Konsentrasi

: PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing

: Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. (



Penguji I

: Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. (



Penguji II

: Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. (



Diujji di Yogyakarta pada tanggal 17 Desember 2024

Waktu : 11.00-12.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3,93

Predikat : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Dengan Pujian

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

### PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nama : Indri Dewi Saputri  
NIM : 22204032013  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 02 Desember 2024

Pembimbing,

Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M.Pd

NIP. 19800131 200801 2 01

## MOTTO

“*Inna ma’al ‘usri yusro (sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan)*”

(Q.S Al Insyirah: 6)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an tajwid & penerjemah* (Diponegoro: CV Penerbit Diponegoro, 2016).

## **KATA PERSEMBAHAN**

**Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada Almamater Tercinta:**

**Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**INDRI DEWI SAPUTRI. NIM 22204032013.** Pengembangan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. Tesis. Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi pada observasi awal ditemukan 60% anak TK A hanya bisa berhitung 1-10 tetapi belum memahami bentuk angkanya, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih belum dicapai secara optimal, dan media alat permainan di TK tersebut masih kurang lengkap. Dari hasil permasalahan diatas maka peneliti ingin mendesain media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) Mengetahui kelayakan pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, (2) Mengetahui kepraktisan penggunaan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, (3) Mengetahui efektifitas menggunakan media *magic box* dalam stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development*, lokasi penelitian TKIT Salsabila Al Muthi'in, desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), instrumen pengumpulan data penelitian ini data hasil penelitian ahli, observasi, wawancara, kuesioner, teknik analisis data, penelitian ini penguji lapangan utama dengan uji normalitas, uji Wilcoxon, uji hipotesis, uji-t (*one-group pretest-posttest*).

Penelitian ini menghasilkan: (1) Tingkat Kelayakan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, media yang dikembangkan dinilai sangat valid dan layak digunakan karena produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan sebagai salah satu sumber pembelajaran dalam perkembangan berpikir simbolik berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi atau guru, dan subjek uji coba. (2) Tingkat kepraktisan dilihat dari penilaian kualitas media yang diberikan guru didasarkan pada kualitas media dari segi fisik dan materi. Perolehan nilai tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan berupa *magic box* mendapatkan kategori " sangat layak ". Sehingga dapat pula dinyatakan bahwa media *magic box* praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, (3) Tingkat efektifitas pengembangan media di lihat dari hasil perhitungan uji hipotesis, uji normalitas, dan uji Wilcoxon diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Implikasi perkembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun berada dalam kategori valid, efektif, dan praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, *Magic Box*, Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik

## ABSTRACT

**INDRI DEWI SAPUTRI. NIM 22204032013.** Development of Magic Box Media to Improve the Symbolic Thinking Ability of 4-5 Years Old Children. Thesis. Yogyakarta. Master Study Program in Early Childhood Islamic. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2024. This research is motivated by the observations, it was found that 60% of kindergarten A children could only count 1-10 but did not understand the shape of the numbers, the ability to recognize number symbolism in children was still not optimally achieved, and the playground media in the kindergarten was still incomplete. From the results of the above problems, the researcher wants to design media that can improve the symbolic thinking ability of early childhood.

This development research aims to: (1) Knowing the feasibility of developing magic box media to improve symbolic thinking skills in children aged 4-5 years, (2) Knowing the practicality of using magic box media to improve the symbolic thinking skills of children aged 4-5 years, (3) Knowing the effectiveness of using magic box media in stimulating the symbolic thinking skills of children aged 4-5 years.

This study uses the Research and Development development research method, the research location is TKIT Salsabila Al Muthi'in, this research design uses the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, this research data collection instrument is expert research data, observation, interviews, questionnaires, data analysis techniques, this research is the main field tester with normality test, Wilcoxon test, hypothesis test, t-test (one-group pretest-posttest).

This research resulted in: (1) The level of feasibility of magic box media to improve the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years, the media developed is considered very valid and feasible to use because the product developed is in accordance with the needs analysis as one of the learning resources in the development of symbolic thinking based on the assessment of media experts, material experts, expert practitioners or teachers, and test subjects. (2) The level of practicality is seen from the assessment of the quality of the media provided by the teacher based on the quality of the media in terms of physical and material. The acquisition of these values states that the media developed in the form of magic boxes get the category "very feasible". So it can also be stated that the magic box media is practical to use as a learning media, (3) The level of effectiveness of media development is seen from the results of hypothesis test calculations, normality tests, and Wilcoxon tests obtained from the comparison of the average pretest and posttest scores. The implications of the development of magic box media to improve the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years are in the valid, effective, and practical categories.

**Keywords:** Media development, Magic Box, Improving Symbolic Thinking Ability

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“Pengembangan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan bagi umat manusia yaitu Nabi Muhammad SAW., serta para sahabat, tabi-tabi'in dan seluruh umat Muslim yang tetap istiqamah dijalan-Nya.

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan maupun dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tesis penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada

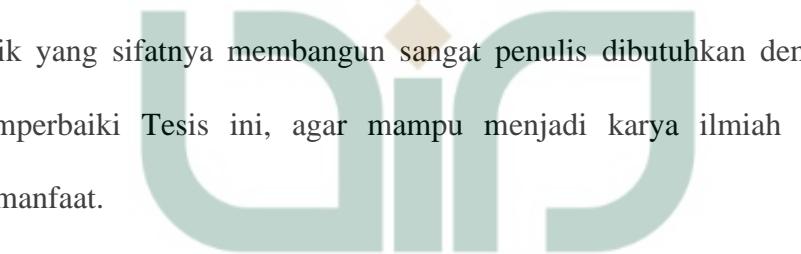
1. Prof. Noorhaidi, M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku pembimbing tesis yang membimbing, membantu mengarahkan penyusunan tesis dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini terselesaikan.

3. Dr. Hj. Hibana, S. Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku penguji Tesis.
4. Hj. Siti Zubaedah, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku penguji Tesis.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama menempuh Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Nur Varidatul Hasanah, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah TKIT Salsabila Al-Muthi'in yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Orang tua tercinta Bapak Idris dan Ibu Maimunah yang tak pernah berhenti memberikan do'a, dukungan secara baik secara moral maupun materil kepada penulis dengan tulus mendampingi dan mendoakan penulis untuk melakukan penelitian hingga penulisan Tesis ini selesai.
9. Kakak Mala dan adik Auna tercinta yang senantiasa memberikanku semangat tiada henti dan membantu dalam suka maupun duka hingga penulis dapat menyelesaikan Tesis.
10. Sahabat baik ku Aina Yulifatul Mufida S.Pd. M.Pd, Faiqatuz Zahra, S.Pd. M.Pd dan Lilia Nurramadani S.Pd. M.Pd., senantiasa memberikan ku

semangat, motivasi tiada hentinya, serta tulus mendampingi dan mendoakan penulis hingga penulisan tesis ini selesai.

11. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Magister kelas PIAUD A dan B berkat semangat serta do'anya sehingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam memotivasi dan membantu penulis menyelesaikan Tesis ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga dengan terselesaikannya Tesis ini mampu menambah khasanah dan keilmuan dalam dunia pendidikan. Karena penulis menyadari adanya kekurangan dan kekhilafan dalam Tesis ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis dibutuhkan demi menjaga dan memperbaiki Tesis ini, agar mampu menjadi karya ilmiah yang baik dan bermanfaat.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 02 Desember 2024  
Saya yang menyatakan,

**Indri Dewi Saputri, S.Pd**  
NIM. 22204032013

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSETUJUAN.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah .....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Pengembangan .....	13
F. Manfaat Pengembangan .....	14
G. Kajian Penelitian yang Relevan .....	15
H. Landasan Teori .....	25
I. Sistematika Pembahasan .....	50

### BAB II METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	51
B. Prosedur Pengembangan Media <i>Magic Box</i> .....	53
C. Desain Uji Coba Produk <i>Magic Box</i> .....	60
D. Desain Uji Coba Lapangan .....	62
E. Subjek Uji Coba Produk.....	63
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	63

G. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	80
B. Pembahasan.....	140
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan Tentang Produk.....	152
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	154
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	154
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>155</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>165</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b>	Indikator Berpikir Simbolik .....	49
<b>Tabel 2.1</b>	Kriteria Validator .....	62
<b>Tabel 2.2</b>	Indikator Angket Ahli Media .....	66
<b>Tabel 2.3</b>	Indikator Angket Ahli Materi.....	68
<b>Tabel 2.4</b>	Instrumen Penelitian.....	69
<b>Tabel 2.5</b>	Keterangan Media pada Respon Guru.....	70
<b>Tabel 2.6</b>	Skor Uji Validasi Media <i>Magic Box</i> dalam Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4- 5 Tahun.....	71
<b>Tabel 2.7</b>	Kriteria Kelayakan Media <i>Magic Box</i> .....	72
<b>Tabel 2.8</b>	Skor Uji Kelayakan Secara Praktis .....	73
<b>Tabel 2.9</b>	Interpretasi Hasil Uji Validitas Berdasarkan Persentase .....	74
<b>Tabel 2.10</b>	Skema <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	75
<b>Tabel 2.11</b>	Penilaian untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun.....	76
<b>Tabel 2.12</b>	Interpretasi Hasil Uji Efektivitas Media <i>Magic Box</i> dalam Berpikir Simbolik .....	77
<b>Tabel 3.1</b>	Tampilan Media <i>Magic box</i> .....	93
<b>Tabel 3.2</b>	Tampilan Petunjuk Penggunaan Media <i>Magic Box</i> .....	95
<b>Tabel 3.3</b>	Hasil Jawaban Angket Ahli Media.....	103
<b>Tabel 3.4</b>	Hasil Jawaban Angket Ahli Materi .....	105
<b>Tabel 3.5</b>	Desain Awal dan Setelah Perbaikan.....	108
<b>Tabel 3.6</b>	Hasil Analisis Angket Wali Kelas A .....	109
<b>Tabel 3.7</b>	Hasil <i>Pretest</i> Penggunaan Media <i>Magic Box</i> .....	112
<b>Tabel 3.8</b>	Hasil <i>Pretest</i> Anak.....	113
<b>Tabel 3.9</b>	Hasil <i>Posttest</i> Anak .....	117
<b>Tabel 3.10</b>	Hasil <i>Posttest</i> Anak .....	118
<b>Tabel 3.11</b>	Hasil Uji Normalitas.....	119
<b>Tabel 3.12</b>	Hasil Uji Normalitas pada Uji Coba .....	121
<b>Tabel 3.13</b>	Desain Pengembangan Media <i>Magic Box</i> .....	131
<b>Tabel 3.14</b>	Aspek Penilaian Anak .....	139

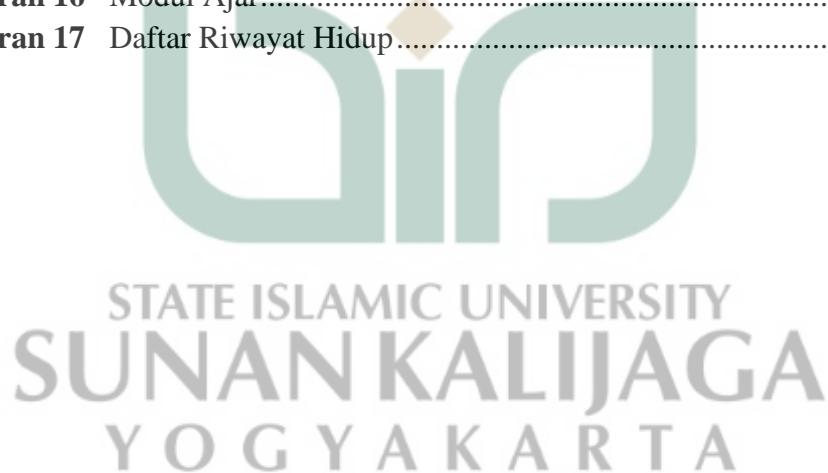
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Rencana penelitian dengan model ADDIE.....	52
<b>Gambar 3.1</b>	Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik .....	90
<b>Gambar 3.2</b>	Aspek Penilaian Ahli Media.....	133
<b>Gambar 3.3</b>	Aspek Penilaian Ahli Materi .....	134
<b>Gambar 3.4</b>	Aspek penilaian respon guru .....	136
<b>Gambar 3.5</b>	Proses dan hasil pembelajaran berpikir simbolik .....	140
<b>Gambar 3.6</b>	Kelayakan Media <i>Magic Box</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun .....	144
<b>Gambar 3.7</b>	Kepraktisan Media <i>Magic Box</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak.....	146
<b>Gambar 3.8</b>	Keefektifan Media <i>Magic Box</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun .....	150



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Surat Izin Penelitian.....	166
<b>Lampiran 2</b>	Balasan Surat Penelitian .....	167
<b>Lampiran 3</b>	Validasi Ahli Media .....	168
<b>Lampiran 4</b>	Validasi Ahli Materi .....	171
<b>Lampiran 5</b>	Validasi Respon Guru .....	174
<b>Lampiran 6</b>	Kisi-Kisi Penelitian .....	177
<b>Lampiran 7</b>	Hasil Uji Normalitas .....	179
<b>Lampiran 8</b>	Hasil Uji <i>Paired Sampel t Test</i> .....	180
<b>Lampiran 9</b>	Hasil Wawancara .....	181
<b>Lampiran 10</b>	Hasil Observasi .....	184
<b>Lampiran 11</b>	Hasil <i>Pretest</i> di Excel .....	190
<b>Lampiran 12</b>	Hasil <i>Posttest</i> di Excel .....	191
<b>Lampiran 13</b>	Sertifikat Narasumber Workshop .....	192
<b>Lampiran 14</b>	Sertifikat IFS Luar Negeri .....	193
<b>Lampiran 15</b>	Dokumentasi .....	194
<b>Lampiran 16</b>	Modul Ajar.....	196
<b>Lampiran 17</b>	Daftar Riwayat Hidup.....	199



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun atau biasa disebut *golden age*. Pada masa ini anak dapat berkembang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulus yang baik agar menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Persepsi masa keemasan, yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia dini dan 20% dicapai setelah usia dini. Pada umumnya, orang tua cenderung memberikan pembelajaran secara akademik kepada anak atau seperti pembelajaran anak sekolah dasar, tanpa ada kegiatan yang menstimulasi aspek perkembangan motoriknya dan lebih condong ke aspek perkembangan kognitifnya. Pada dasarnya anak usia dini masih berada di dunia bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan yaitu belajar sambil bermain.<sup>2</sup> Masa anak usia dini merupakan masa penting dalam tumbuh kembang anak yang dikenal dengan masa emas (*golden age*). Pada usia ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan stimulus yang baik agar tumbuh kembang anak dapat optimal. Meskipun

<sup>2</sup> Pawestri Indah Pertiwi, Hisbiyatul Hasanah, and Indah Kharismawati, ‘Pengembangan media permainan kotak ajaib dalam mengenal bacaan huruf satu suku kata pada aspek bahasa anak usia 5-6 tahun’, *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5.2 (2022), 50–54 <<https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.701>>.

orang tua seringkali lebih fokus pada pembelajaran akademis, namun pembelajaran anak usia dini sebaiknya lebih menekankan pada kegiatan yang dapat merangsang aspek perkembangan motorik, dengan pendekatan berdasarkan konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan data Ikatan Dokter Indonesia diperkirakan 5-15% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum. *World Health Organization* (WHO) tahun 2013 mengungkapkan bahwa 250 juta, atau 43% anak-anak di Negara Berpenghasilan rendah dan menengah tidak dapat mewujudkan potensi pengembangan penuh terhadap anak atau mengalami keterlambatan dalam perkembangan.<sup>3</sup> Anak-anak di negara berpenghasilan rendah dan menengah tidak dapat mencapai potensi perkembangan penuh mereka, yang menunjukkan adanya masalah keterlambatan dalam perkembangan anak pada kelompok ini.

Selanjutnya, aspek perkembangan kognitif merupakan proses atau kemampuan berpikir anak, dimana dalam aspek ini memunculkan kemampuan dalam menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan atau memproses suatu kejadian, informasi serta peristiwa sehingga dapat membandingkan dan

---

<sup>3</sup> Bernie Endyarni Medise, ‘Mengenal keterlambatan perkembangan umum pada anak’, *Ikatan Dokter Anak Indonesia*, 2013 <<https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/mengenal-keterlambatan-perkembangan-umum-pada-anak>>.

memahaminya.<sup>4</sup> Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dengan bermain, karena bagi anak usia dini bermain itu merupakan hidup dan hidup itu merupakan permainan. Dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini aspek perkembangan kognitif sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebab aspek perkembangan kognitif itu merupakan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat dan memproses informasi. Jadi aspek perkembangan kognitif harus dikenal dan diimplementasikan oleh orang tua, guru dan masyarakat luas karena ini akan menjadikan anak menjadi generasi yang aktif, cerdas, unggul dan berkarakter.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak, baik fisik maupun psikis yang meliputi enam aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki sekolah dasar. Anak akan berkembang sesuai dengan karakter dan kebutuhannya melalui beberapa program pembelajaran yang telah dirancang oleh suatu lembaga pendidikan. Dua ruang lingkup kurikulum seperti bidang pengembangan pembentukan karakter anak dan kemampuan dasar agar

---

<sup>4</sup> Nina Veronica, ‘Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini’, *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2018), 49 <<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>>.

tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut.<sup>5</sup> Dalam kemampuan berpikir simbolik yang terjadi ialah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap berpikir simbolik termasuk belajar mengenal konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, karena dengan kemampuan berpikir simbolik anak akan mampu mengembangkan imajinasi, mampu mengingat angka-angka, benda-benda, serta dapat menumbuhkan kecerdasan matematis logis sehingga akan membantu dalam mempersiapkan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Mengingat bahwa kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik anak perlu untuk dikembangkan, banyak cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satunya menggunakan

---

<sup>5</sup> Veryawan Veryawan, Mery Tan, and Syarfina Syarfina, 'Kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini', *Yaa Bunayya*, 5.1 (2021), 44–52.

media. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkret. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak dapat mempelajari sesuatu secara nyata.<sup>6</sup> Dengan demikian taman kanak-kanak pada umumnya untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan pertumbuhan. Bertitik tolak dengan tujuan tersebut di atas, yang akan difokuskan dalam pengembangan kemampuan dasar yaitu pengembangan berpikir simbolik menggunakan media.

Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai anak salah satunya adalah berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol. Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional dimana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan mulai menggunakan simbol-simbol. Konsep-konsep yang akan dipelajari anak inilah akan dikemas melalui kegiatan mengenal huruf.<sup>7</sup> Adapun komponen-komponen yang membentuk kegiatan belajar mengajar tersebut seperti guru, media, sarana dan prasarana, kurikulum, evaluasi, lingkungan dan sebagainya. Peneliti ingin

---

<sup>6</sup> E. B Hurlock, *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2011).

<sup>7</sup> D. Mutiah, *Psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta: Kencana, 2010).

menggunakan penerapan metode pemberian tugas berbantuan media *magic box* dalam pengembangan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan observasi awal pada hari selasa 3 Oktober 2024, di TK Salsabila Al Muthi'in menyatakan bahwa ditemukan 60% anak TK A hanya bisa berhitung 1-10 tetapi belum memahami bentuk angkanya, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih belum dicapai secara optimal, dan media alat permainan di TK tersebut masih kurang lengkap. Dari hasil permasalahan diatas maka peneliti ingin mendesain media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Penggunaan media dan pembuatannya tidak asal pilih, tentunya media dipilih secara tepat yang harus memenuhi prinsip pemilihan. Media yang digunakan harus memiliki nilai yang berguna serta bermanfaat bagi anak didik secara optimal. Media tidaklah harus mewah dan mahal, media bisa dibuat sedemikian rupa untuk dapat menarik perhatian anak, guru juga bisa mempergunakan media tersebut, media dipandang sebagai cara alternatif alat yang dapat mengubah konsep anak dari konsep yang abstrak menjadi konsep yang konkret. Alat bantu media juga dipandang menunjang pengembangan berpikir simbolik anak dengan media maka, anak didik akan mempunyai pengetahuan yang luas secara nyata dan daya ingat anak akan lebih lama.

Hasil-hasil Penelitian terdahulu tentang media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dapat dikategorikan menjadi 5 kelompok.

Penelitian yang pertama, mengkaji tentang meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda, Berdasarkan hasil penelitian Veryawan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep benda pada jumlah anak yang berpredikat (BSH) berkembang sesuai harapan mencapai 53% dan jumlah anak yang berpredikat (BSB) berkembang sangat baik mencapai 47%.<sup>8</sup> Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan dalam penelitian berhasil mengembangkan pemahaman anak terhadap konsep benda secara lebih efektif.

Penelitian yang kedua mengkaji tentang kemampuan bahasa. Hasil penelitian Rahayu menunjukkan bahwa adanya pengaruh pada kemampuan bahasa anak usia dini 5-6 tahun dengan dibuktikannya pada skor persentase ketiga subjek yang meningkat setelah diberikannya tahap intervensi.<sup>9</sup> Hasil penelitian Pawestri menunjukkan bahwa anak mempunyai ketertarikan pada media dan lebih mudah mengenal bacaan huruf. sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kotak ajaib ini, guru dan siswa menjadi terbantu dalam mengenalkan bacaan huruf.<sup>10</sup> Hasil penelitian Karin Ariska

---

<sup>8</sup> Veryawan, Tan, and Syarfina.

<sup>9</sup> Sri Saputri, Rahayu, ‘Pengaruh media *magic box Bottle Cap* (kotak ajaib tutup botol) pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 Tahun’, *Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2021, 19.

<sup>10</sup> Pertiwi, Hasanah, and Kharismawati.

menunjukkan bahwa adanya perkembangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, sebagian besar kemampuan bahasa pada anak dalam kategori mulai berkembang serta berkembang sesuai dengan harapan.<sup>11</sup>

Hasil penelitian Risyad menunjukkan bahwa kegiatan mengembangkan bahasa melalui penggunaan media *magic box* yang diberikan guru berjalan sesuai dengan harapan dan tingkat capaian perkembangan anak serta berjalan dengan lancar dan cukup baik.<sup>12</sup> Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dalam perkembangan bahasa anak.

Penelitian yang ketiga mengkaji tentang meningkatkan keterampilan motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian Sudarti dengan t hitung sebesar 33,53 dan t tabel sebesar 2,022. Selanjutnya N-gain sebesar 72,7 pada kategori tinggi ini dapat diartikan sebagai peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan interpretasi yang cukup efektif.<sup>13</sup> Interpretasi ini

---

<sup>11</sup> Karin Ariska and Suyadi, ‘Penggunaan metode *show and tell* melalui media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam pendidikan anak usia dini’, *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6.2 (2020), 137–45.

<sup>12</sup> Risyad Arhamullah Nadialista Kurniawan, ‘Penggunaan media *magic box* dalam mengembangkan bahasa anak usia 5–6 tahun tk bina bakti sumbermulyo tanggamus’, *Industry and Higher Education*, 3.1 (2021), 1689–99 <<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>>.

<sup>13</sup> Sudarti, Mochamad Widjanarko, and Santoso, ‘Media *magic box* based on the rembang local culture to improve class-a motor skills’, *Journal of Psychology and Instruction*, 6.2 (2023), 81–86 <<https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52446>>.

mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak.

Penelitian yang keempat mengkaji tentang perkembangan kognitif. Hasil penelitian Nurul menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis kotak ajaib mampu meningkatkan berbagai aspek terutama aspek kognitif anak, yaitu kemampuan mengingat dan mengenal kertas bergambar binatang, buah-buahan, serta berhitung angka dan mengeja lebah, implikasi bahwa perlu adanya pendekatan yang digunakan oleh guru dengan menggunakan metode permainan lain yang dapat merangsang perkembangan aspek kognitif anak secara efektif.<sup>14</sup> Hasil penelitian Novalina menunjukkan bahwa perkembangan tersebut terlihat secara bertahap pada Siklus I dan II (16,6% pada Siklus I dan 83,3% pada Siklus II). Perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini pada penelitian ini diasumsikan berhasil karena telah mencapai standar keberhasilan diatas 75%.<sup>15</sup> Hasil penelitian Putu menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang sesuai harapan. Perkembangan tersebut terlihat secara bertahap dengan CVR dari ahli media diperoleh 0,8 dan nilai CVI sebesar 0,975. Penelitian yang dilakukan yaitu sampai pada validasi ahli, nilai CVR dari ahli

---

<sup>14</sup> Universitas Nurul and others, 'The usage of magic box-based ape as an effort to improve cognitive aspects', 04.02 (2023), 243–63.

<sup>15</sup> eva novalina, syafrimen syafril, and untung nopriansyah, 'magic box : optimizing children ' s ability to recognize letters', 06.02 (2023), 192–202.

materi yaitu sebesar 1 (0,99) dan nilai CVI yaitu sebesar 1(0,99).<sup>16</sup> Hasil penelitian Wulandari menunjukan bahwa validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak.<sup>17</sup> Hasil penelitian Holis menunjukan bahwa pengelolaan data sebelum dilakukan belajar melalui bermain balok unit, kreativitas dan kognisi anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut tidak berbeda secara statistik ( p-value > 0,05 ). Setelah mendapat perlakuan belajar melalui bermain balok, hasil *pre-test* dan *post test* (p-value) < 0, 05). Hasil pengujian tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut.<sup>18</sup> Hasil penelitian Vindy menunjukan bahwa media *Frueelin* dirancang dengan menggunakan metode penelitian R&D, hasil uji coba terbatas yang dilakukan di KB Kamboja menunjukan peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 Tahun setelah

<sup>16</sup> Ni Putu and others, ‘Pengembangan ape jubah misteri sebagai media stimulasi aspek perkembangan kognitif’, 7.1 (2023), 193–207.

<sup>17</sup> Heny Wulandari, Kanada Komariah, and Widya Nabilla, ‘Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini’, *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), 78–89 <<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>>.

<sup>18</sup> Ade Holis, ‘Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini’, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09;No.01 (2016), 23–37 <[https://doi.org/10.1142/9789812773678\\_0145](https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145)>.

bermain *Fruelin*.<sup>19</sup> Hasil penelitian Retnaningrum menunjukkan bahwa kegiatan bermain mencari angka dengan menggunakan kartu huruf dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.<sup>20</sup> Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa permainan edukatif kegiatan yang melibatkan elemen angka dan huruf efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak.

Penelitian yang kelima mengkaji tentang kemampuan majemuk. Hasil penelitian Suwono menunjukkan bahwa pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini, jadi mendeskripsikan permasalahan dalam meningkatkan kecerdasan anak dengan alat permainan edukatif di era sekarang dengan tuntutan pengembangan permainan yang mana nantinya akan mampu menghasilkan berupa pengembangan inovasi dan modifikasi musik berbasis budaya lokal yang dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak usia dini dalam meningkatkan kecerdasan anak usia dini.<sup>21</sup> Hasil penelitian Efi Nurjanah menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan majemuk anak usia dini tercapai dengan maksimal dan bahwa produk permainan

<sup>19</sup> Vindy Lestari Putri, ‘Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini’, *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021), 155–63.

<sup>20</sup> Wulandari Retnaningrum and Nasrul Umam, ‘Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan mencari huruf’, *Jurnal Tawadhu*, 5.1 (2021), 25–34.

<sup>21</sup> Suwono, ‘Pengembangan permainan instrumenalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini’ (Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga, 2013).

Sumandu baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini.<sup>22</sup> Secara keseluruhan, pengembangan permainan diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan berbagai kecerdasan mereka, seperti kecerdasan logis, matematis, musical, kinestetik, dan lainnya.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus membahas media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik usia 4-5 tahun.

## B. Identifikasi Masalah

Merujuk kepada uraian latar belakang maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menuliskan lambang bilangan 1-10
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih belum dicapai secara optimal
3. Minimnya media yang digunakan guru mengakibatkan masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan.

---

<sup>22</sup> Efi Nurjanah, ‘Pengembangan permainan sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di tk darussalam plus’ (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015).

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada usia 4-5 tahun di TKIT Salsabila Al-Muthi'in.

### D. Rumusan Masalah

Merujuk kepada uraian latar belakang maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana efektivitas menggunakan media *magic box* dalam stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?

### E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media *magic box* untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Bertujuan untuk:

1. Menguji kelayakan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun
2. Mengetahui kepraktisan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun

3. Menganalisis efektivitas menggunakan media *magic box* dalam stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun

## **F. Manfaat Pengembangan**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan terutama dalam bidang media pembelajaran untuk anak usia din. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar bagi anak TK, dapat mengembangkan proses atau hasil belajar anak, dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak sehingga mereka dapat berkembang dengan lebih baik sesuai dengan tahap pertumbuhan serta perkembangannya, dan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga lebih mudah menguasai materi pembelajaran.
- b. Bagi guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memperbaiki metode pembelajaran, membantu guru berkembang secara profesional, dan memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.
- c. Bagi sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut.

## G. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan penerapan media *magic box* sudah ada dilakukan pengembangan dan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu tentang media *magic box* dalam meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak usia dini untuk menjadi kajian pustaka peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Veryawan menunjukkan bahwa kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) yang dilaksanakan pada kelompok B II TK Methodist Binjai telah dapat meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda secara kualitatif. Berdasarkan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep benda pada jumlah anak yang berpredikat (BSH) berkembang sesuai harapan mencapai 53% dan jumlah anak yang berpredikat (BSB) berkembang sangat baik mencapai 47%.<sup>23</sup> Kegiatan yang dilakukan Veryawan pada media kotak ajaib menggunakan metode kualitatif dan fokus meningkatkan kemampuan sains, dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan berpikir simbolik dalam metode ADDIE.

---

<sup>23</sup> Veryawan, Tan, and Syarfina.

2. Hasil penelitian Rahayu menunjukkan bahwa adanya pengaruh pada kemampuan bahasa anak usia dini 5-6 tahun dengan dibuktikannya pada skor persentase ketiga subjek yang meningkat setelah diberikannya tahap intervensi.<sup>24</sup> Kegiatan yang dilakukan Rahayu pada media kotak ajaib tutup botol dan fokus mengenal huruf abjad menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR), dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan berpikir simbolik menggunakan metode ADDIE.
3. Hasil penelitian Pawestri menunjukkan bahwa anak mempunyai ketertarikan pada media dan lebih mudah mengenal bacaan huruf. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kotak ajaib ini, guru dan siswa menjadi terbantu dalam mengenalkan bacaan huruf.<sup>25</sup> Kegiatan yang dilakukan Pawestri pada media kotak ajaib fokus mengenal bacaan huruf satu suku kata pada aspek bahasa, dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
4. Hasil penelitian Sudarti menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dan media dinilai layak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Pengembangan media *magic box* berbasis budaya lokal

---

<sup>24</sup> Saputri, Rahayu.

<sup>25</sup> Pertwi, Hasanah, and Kharismawati.

Rembang efektif meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A kelompok Srikandi dengan t hitung sebesar 33,53 dan t tabel sebesar 2,022. Selanjutnya N-gain sebesar 72,7 pada kategori tinggi ini dapat diartikan sebagai meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan interpretasi yang cukup efektif.<sup>26</sup> Kegiatan yang dilakukan Sudarti pada media *magic box based on the Rembang local culture to improve class-A motor skills*, dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

5. Hasil penelitian Nurul menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis kotak ajaib mampu meningkatkan berbagai aspek terutama aspek kognitif anak, yaitu kemampuan mengingat dan mengenal kertas bergambar binatang, buah-buahan, serta berhitung angka dan mengeja lebah, implikasi bahwa perlu adanya pendekatan yang digunakan oleh guru dengan menggunakan metode permainan lain yang dapat merangsang perkembangan aspek kognitif anak secara efektif. Namun perlu dipahami bahwa pendekatan ini harus dilakukan secara bijak dan seimbang, serta tidak boleh dijadikan satu-satunya metode pendidikan,<sup>27</sup> dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan

---

<sup>26</sup> Sudarti, Widjanarko, and Santoso.

<sup>27</sup> Nurul and others.

media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

6. Hasil penelitian Novalina menunjukan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini umumnya berkembang dengan baik melalui kotak ajaib. Perkembangan tersebut terlihat secara bertahap pada Siklus I dan II ( 16,6% pada Siklus I dan 83,3% pada Siklus II). Perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini pada penelitian ini diasumsikan berhasil karena telah mencapai standar keberhasilan diatas 75%.<sup>28</sup> Kegiatan yang dilakukan Novalina pada *magic box: optimizing children's ability to recognize letters*, dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
7. Hasil penelitian Suwono menunjukan bahwa pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini, jadi mendeskripsikan permasalahan dalam meningkatkan kecerdasan anak dengan alat permainan edukatif di era sekarang dengan tuntutan pengembangan permainan yang mana nantinya akan mampu menghasilkan berupa pengembangan inovasi dan modifikasi musik berbasis budaya lokal yang dapat digunakan sebagai media bermain dan

---

<sup>28</sup> Novalina, Syafril, and Nopriansyah.

belajar anak usia dini dalam meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Kegiatan yang dilakukan Suwono pada pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini,<sup>29</sup> dijadikan rujukan penelitian sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

8. Hasil penelitian Putu menunjukan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang sesuai harapan. Perkembangan tersebut terlihat secara bertahap dengan CVR dari ahli media diperoleh 0,8 dan nilai CVI sebesar 0,975. Penelitian yang dilakukan yaitu sampali pada validasi ahli, nilai CVR dari ahli materi yaitu sebesar 1 (0,99) dalam nilai CVI yaitu sebesar 1 (0,99).<sup>30</sup> Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Jubah Misteri valid serta layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan yang dilakukan Putu pada Jubah Misteri sebagai media stimulasi perkembangan kognitif Anak pada usia 5-6 tahun, dijadikan rujukan penelitian sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

---

<sup>29</sup> Suwono.

<sup>30</sup> Putu and others.

9. Hasil penelitian Efi Nurjanah menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan majemuk anak usia dini tercapai dengan maksimal dan bawal produk permainan Sumandu baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan Sumandu valid serta layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan Efi Nurjanah pada pengembangan permainan Sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di TK Darussalam Plus,<sup>31</sup> dijadikan rujukan penelitian sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
10. Hasil penelitian Wulandari menunjukkan bahwa validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak. Validasi ahli media mendapatkan nilai A (sangat baik) dengan skor 3,8. Sedangkan validasi ahli media mendapatkan nilai B (baik) dengan skor 3,3. Penelitian terhadap guru kelompok B di RA Perwal Nidal 2 Bandar Lampung mendapatkan nilai A dengan skor 3,8. Penilaian terhadap guru TK IT Mutia Rosa mendapat nilai A dengan skor 3,58. Nilai keseluruhan dari

---

<sup>31</sup> Efi Nurjanah.

4 validasi menyatakan skor rata-rata 3,62 dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan. Kegiatan yang dilakukan Wulandari pengembangan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Perwal Nidal 2 dan TK IT Mutia Rossa,<sup>32</sup> dijadikan rujukan penelitian sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

11. Hasil penelitian Holis menunjukkan bahwa pengolahan data sebelum dilakukan belajar melalui bermain balok unit, kreativitas dan kognisi anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut tidak berbeda secara statistik (  $p\text{-value} > 0,05$  ). Setelah mendapat perlakuan belajar melalui bermain balok, hasil *pretest* dan *posttest* ( $p\text{-value}$ )  $< 0,05$ . Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Kegiatan yang dilakukan Holis belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini,<sup>33</sup> dijadikan rujukan penelitian sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

---

<sup>32</sup> Wulandari, Komariah, and Nabilla.

<sup>33</sup> Holis.

12. Hasil penelitian Vindy menunjukan bahwa terdapat beberapa anak yang kesulitan mengenal angka, mengatur benda berdasarkan ukuran bentuk dan media serta metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran kognitif masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka Putri dengan guru mengembangkan media *Frueelin* dirancang dengan menggunakan metode penelitian R&D, hasil uji coba terbatas yang dilakukan di KB Kamboja menunjukan peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 Tahun setelah bermain *Frueelin*. Kegiatan yang dilakukan Putri pengembangan media *Frueelin* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini,<sup>34</sup> dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
13. Hasil penelitian Retnaningrum menunjukan bahwa perkembangan kognitif penting untuk di tingkatkan pada usia emas sebab terjadi lima tahun pertama dalam kehidupan anak, perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam masa pra operasional sehingga belum dapat berpikir secara abstrak sehingga diperlukan kegiatan bermain mencari angka dengan menggunakan kartu huruf untuk dapat mengembangkan kognitif anak usia dini. Berdasarkan hasil permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mencari angka dengan

---

<sup>34</sup> Putri.

menggunakan kartu huruf dapat mengambangkan kognitif anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan Retnaningrum perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan mencari angka,<sup>35</sup> dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

14. Hasil penelitian Karin Ariska dan Suyadi menunjukan bahwa adanya perkembangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, sebagian besar kemampuan bahasa pada anak dalam kategori mulai berkembang serta berkembang sesuai dengan harapan<sup>36</sup>. Kegiatan yang dilakukan Ariska pada kegiatan media kotak ajaib menggunakan metode *show and tell* dan fokus pengembangan bahasa, dijadikan rujukan peneliti sebagai pengembangan media *magic box* untuk meningkatkan berpikir simbolik dalam metode ADDIE.
15. Hasil penelitian Risyad Arhamullah Nadialista Kurniawan menunjukan bahwa dalam proses pembelajaran di TK Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus ditinjau dari cara penggunaan media *magic box* dalam mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bina Bakti Sumbermulyo terdapat perencanaan pembelajaran meliputi

---

<sup>35</sup> Retnaningrum and Umam.

<sup>36</sup> Ariska and Suyadi.

merumuskan tujuan khusus, memilih pengalaman belajar, menentukan kegiatan belajar mengajar, menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, memilih alat dan bahan. Kegiatan mengembangkan bahasa melalui penggunaan media *magic box* yang diberikan guru berjalan sesuai dengan harapan dan tingkat capaian perkembangan anak serta berjalan dengan lancar dan cukup baik. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan yaitu menyusun rencana evaluasi hasil belajar, mengumpulkan data, memverifikasi data, mengolah dan menganalisis data, memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan, menindak lanjuti hasil evaluasi. Guru juga diharapkan untuk selalu memberikan motivasi kepada siswa agar selalu bersemangat dalam belajar, dan guru juga dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam memberikan pembelajaran.<sup>37</sup>

Perbedaan pada penelitian ini adalah waktu penelitian yang dilakukan, usia anak 4-5 tahun, dan metode penelitian menggunakan kuantitatif pendekatan ADDIE.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah

dipaparkan di atas, secara keseluruhan adapun persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media kotak ajaib, serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian

---

<sup>37</sup> Nadialista Kurniawan.

R&D dengan model ADDIE. Namun, yang membedakan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu membahas tentang berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun serta media pembelajaran yang dikembangkan. Media *magic box* yang dikembangkan oleh peneliti didesain dengan sangat baik, memiliki tujuan untuk perkembangan peserta didik dalam aspek perkembangan berpikir simbolik, serta disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak khususnya usia 4-5 tahun. Sehingga, media *magic box* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak memiliki kemiripan sama sekali dengan media *magic box* yang sudah ada baik yang telah diedarkan dipasaran maupun yang telah terbitkan.

## **H. Landasan Teori**

Landasan teori diperlukan untuk memperjelas variabel yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun beberapa hal yang terkait dengan pembahasan berikut:

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan.<sup>38</sup> Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan<sup>39</sup>. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.<sup>40</sup> Media yang efektif sebaiknya memiliki karakteristik seperti, dapat dimanipulasi, dapat di lihat, didengar, dan dibaca.

Media bisa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan dari pengajar untuk peserta didik. Media juga dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi dilihat, dibaca, dan didengar. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar.<sup>41</sup> Media berfungsi sebagai penghubung

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

---

<sup>38</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

<sup>39</sup> Deni Kurniawan dan Cepi Riyana Rusman, *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

<sup>40</sup> Dkk Arief Sadiman, *Media pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012).

<sup>41</sup> Wina. Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012).

antara materi pembelajaran dan anak untuk mendukung proses belajar secara efektif.

Media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang diterima oleh orang penerima pesan yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru merupakan sebagai penyampai pesan yang terkait informasi atau materi pembelajaran dan siswa sebagai penerima pesan yang bertugas memahami dan mengolah informasi yang diterima.<sup>42</sup> Hal ini menggambarkan hubungan komunikasi dua arah yang ideal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dengan tujuan untuk memudahkan anak dalam menerima pesan dari guru.

#### a. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak akan belajar secara optimal apabila anak tertarik dengan apa yang dipelajarinya. Salah satu cara untuk mengoptimalkan proses belajar anak adalah dengan

---

<sup>42</sup> Mahnun Nunun, *Media dan sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).

memberikan media pembelajaran yang tepat dan menarik minat belajar anak.

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1). Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, 2). Pengajaran akan menarik perhatian anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 3). Bahan pengajaran akan lebih jelas makna nya sehingga dapat dipahami oleh anak usia dini, 4). Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak usia dini tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, 5). Anak usia dini banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati dan mendemonstrasikan syarat kriteria pemilihan media yang baik.<sup>43</sup> Pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran dapat

---

<sup>43</sup> Dkk Sri Widayati, *Media pembelajaran paud* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020).

menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik sehingga mendorong anak didik untuk bersemangat dan mencintai ilmu pengetahuan serta gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

## 2. Media *Magic Box*

*Magic box* adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *magic box* karena permainan ini terbuat dari triplek yang dilapisi kain flanel berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, anak tidak mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, baru anak mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan *magic box*.

Media *magic box* tergolong salah satu media visual tiga dimensi. Media *magic box* termasuk media yang tidak sulit dibuat. Media *magic box* adalah media yang berbentuk kotak dan dilengkapi tutupnya, serta memiliki beberapa jenis permainan. Media *magic box* adalah sebuah media berbentuk permainan yang dibuat dari triplek kotak atau kardus yang tidak tembus pandang, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak tersebut sehingga

menimbulkan kesan misteri pada kotak tersebut.<sup>44</sup> Media ini bertujuan untuk menarik perhatian, meningkatkan rasa penasaran, dan motivasi anak untuk belajar melalui eksplorasi dan kejutan.

*Magic box* merupakan sebuah kotak yang digunakan untuk belajar atau memperoleh ilmu yang bertujuan meningkatkan perhatian anak, kreatifitas, hasil belajar dan menyenangkan bagi anak. *Magic box* merupakan salah satu permainan edukasi. *Education games* didesain sebagai permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.<sup>45</sup> Media ini bertujuan untuk menarik perhatian, meningkatkan rasa penasaran, dan motivasi anak untuk belajar melalui eksplorasi dan kejutan.

#### a. Manfaat *Magic Box*

Media *magic box* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Pembelajaran menggunakan *magic box* mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan cara

---

<sup>44</sup> Piedad Magali Guarango, ‘Pengembangan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas Iv Min 12 Aceh Selatan’, 8.5.2017, 2022, 2003–5.

<sup>45</sup> Ismail Andang, *Education games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006).

atau metode bermain yang menyenangkan.<sup>46</sup> Manfaat dari media *magic box* dalam penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk pembelajaran matematika khususnya memfasilitasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, akan tetapi media ini juga memiliki manfaat lain berdasarkan pada beberapa manfaat media dalam pembelajaran khususnya matematika, maka manfaat dari media *magic box* yaitu:<sup>47</sup>

- 1) Melalui media *magic box* anak dapat mengenal konsep simbolik
- 2) Melalui penggunaan media *magic box* membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat membangkitkan minat anak dalam belajar
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak terutama terhadap pembelajaran yang meningkatkan berpikir simbolik
- 4) Melatih kesabaran anak untuk menunggu giliran menggunakan media *magic box*

---

<sup>46</sup> Febriyanti Utami, ‘Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kartu angka’, *Pedagogika*, 9.1 (2019), 53–60.

<sup>47</sup> Anggrani Sudono, *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta: PT Grafindo, 2000).

- 5) Melatih anak untuk memecahkan masalah.<sup>48</sup>
- 6) Media dapat merangsang anak untuk belajar.
- 7) Anak akan bertanya-tanya tentang bagaimana cara penggunaan kegiatan permainannya
- 8) Media *magic box* ini dapat mengatasi kesulitan anak dalam kemampuan berpikir simbolik anak
- 9) Media *magic box* ini dapat menambah antusias, aktif dan motivasi anak.
- 10) Media *magic box* dapat menambah pengalaman anak, dan menjadikan suasana belajar yang hidup sehingga pembelajaran lebih bermakna.<sup>49</sup> Hal ini juga untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Media *magic box* ini digunakan untuk mempermudah anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Media *magic*

<sup>48</sup> Taopik Rahman and Een Enita, ‘Pengembangan media papan angka berpasangan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun’, *Jurnal Paud Agapedia*, 6.1 (2022), 127–36.

<sup>49</sup> Novi Poltalia, ‘Skripsi penerapan media permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di tk negeri pembina blambangan umpu’ (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

box dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan dalam proses belajar anak.

### **b. Kelebihan Media *Magic Box***

Sebuah media pembelajaran tidak akan pernah terlepas dari kelebihan dalam pelaksanaanya.<sup>50</sup> Berikut kelebihan media *magic box*:

- 1) Warna dan tulisan jelas
- 2) Menimbulkan daya tarik pada anak
- 3) Mempermudah pembelajaran dikelas
- 4) Membuat anak lebih terampil dan kreatif

Berdasarkan pada kelebihan media *magic box* diatas dapat disimpulkan bahwa media *magic box* membuat anak dapat mengetahui kemampuan berpikir simbolik secara real dibandingkan dengan menggunakan vidio animasi. Anak lebih terampil dan kreatif ketika melakukan kegiatan dengan menggunakan media *magic box*, hal ini sesuai dengan karakteristik anak salah satunya adalah memiliki daya imajinasi dan fantasi

---

<sup>50</sup> Alfiatul Izzati Irawan, ‘Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui penggunaan media buah puzzle angka pada kelompok a di raudlatul athfal babussalam, Krian, Sidoarjo’, *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1.1 (2019), 37-49 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.503>>.

yang sangat tinggi. Memperjelas pelajaran yang akan disampaikan, menggunakan media dengan tujuan pelajaran yang spesifik atau mendukung pembelajaran tersebut.

### 3. Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif merupakan suatu keterampilan otak yang membantu seseorang dalam melakukan aktivitas sederhana hingga kompleks. Adapun pembahasan yang mendalam terkait kemampuan kognitif anak sebagai berikut:

#### a. Perkembangan kognitif anak

Perkembangan merupakan perubahan yang dialami oleh individu atau sekelompok orang menuju tingkat kedewasaan atau kematangan, berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik atau jasmani maupun psikis atau rohani.<sup>51</sup> Perkembangan adalah proses perubahan yang dialami individu atau kelompok secara bertahap menuju kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, mencakup aspek fisik maupun psikis.

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah

---

<sup>51</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*, Cetakan Ke-3 (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2014).

perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.<sup>52</sup> Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>53</sup> Aspek kognitif berperan penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari, baik yang bersifat pembelajaran formal maupun interaksi dengan lingkungan.

Perkembangan Kognitif Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kondisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>54</sup> Sedangkan menurut Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar

<sup>52</sup> Y. Jahja, *Psikologi perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2013).

<sup>53</sup> M. Pudjiati, *Bermain bagi aud dan alat permainan yang sesuai usia anak* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011).

<sup>54</sup> Alwi, *Kamus besar bahasa indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).

dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>55</sup> Dengan demikian, kemampuan ini memiliki peran penting dalam meningkatkan fungsi dan kualitas hidup sehari-hari dalam masyarakat.

Menurut Piaget, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam berkembangnya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan.<sup>56</sup> Hal ini juga membantu mereka beradaptasi, berpikir kritis, dan memberikan kontribusi yang efektif dalam berbagai aspek kehidupan.

Vygotsky memandang bahwa sistem sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Orang tua, guru, dan teman berinteraksi dengan anak dan berkolaborasi untuk mengembangkan suatu pengertian. Jadi belajar terjadi dalam konteks sosial, dan muncul suatu istilah *zone of proximal development* (ZPD). ZPD

---

<sup>55</sup> A.M. Yusuf, *Metodologi penelitian (dasar-dasar penyelidikan ilmiah)* (Padang: UNP Press, 2005).

<sup>56</sup> STEVEN R. YUSSEN, *Review of topics in cognitive development, vol 1. equilibration: theory, research, and application., contemporary psychology: A Journal of Reviews*, 1978, xxiii <<https://doi.org/10.1037/016755>>.

diartikan sebagai daerah potensial seorang anak untuk belajar, atau suatu tahap di mana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang yang lebih ahli.<sup>57</sup> Seorang anak bisa belajar lebih efektif dengan bantuan atau bimbingan dari orang yang lebih berpengalaman, yang memungkinkan mereka mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi.

Bruner mengungkapkan bahwa anak-anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahap yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Pada tahap *enactive* anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Dari interaksi tersebut anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian, itulah sebabnya anak usia 2-3 tahun akan banyak bertanya “Apa itu”.

Pada proses *iconic* anak akan mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Jika anak diberi kartu domino ia tahu bahwa artinya dua. Proses *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep pada papa yang artinya ayah. Pada tahap *symbolic* anak mulai belajar berfikir abstrak. Ketika anak berusia 4-5 tahun pertanyaan “Apa itu” akan berubah menjadi “Kenapa” atau “Mengapa”. Pada tahap ini anak mulai mampu

---

<sup>57</sup> Vladimir S Alex Kozulin, Boris Gindis, *Vygotsky's educational theory in cultural context* (Amerika Serikat: Cambridge University Prees, 2003).

menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan kejadian.<sup>58</sup> Pada tahap ini, anak mulai dapat memahami hubungan sebab-akibat antara benda atau peristiwa, serta mengembangkan kemampuan untuk berpikir lebih logis dan membuat koneksi antara pengalaman sehari-hari.

Perkembangan kognitif sering diidentifikasi dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa.<sup>59</sup> Perkembangan ini terus berlanjut hingga usia remaja dan dewasa, dimana pengetahuan menjadi lebih matang dan terstruktur, mencangkup pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang dunia di sekitar mereka.

Sehingga, dari beberapa definisi yang telah dipaparkan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kognitif ialah ranah psikologis seseorang meliputi perilaku mental atau kemampuan berpikir lebih kompleks yang dapat melakukan penalaran dan

---

<sup>58</sup> Jerome S Bruner, ‘Toward a Theory of instruction-belknap press of harvard university’, 1966, p. 173.

<sup>59</sup> Rudyanto Yudha, *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak tk* (Bandung: Depdiknas, 2004).

pemecahan masalah sebagai pengetahuan daya ingat, daya cipta atau kreativitas, serta kemampuan berbahasa.

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

#### **AUD**

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut: a). Faktor Hereditas atau Keturunan. Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. b). Faktor Lingkungan. Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Meskipun teorinya masih berada dalam perdebatan, namun teorinya yang disebut dengan teori tabularasa ini belum dapat sepenuhnya dipatahkan. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Menurut John, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. c). Faktor Kematangan. Tiap organ (fisik

maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). d).

**Faktor Pembentukan.** Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intiligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri. e).

**Faktor Minat dan Bakat.** Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya. f).

**Faktor Kebebasan.** Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, yaitu faktor keturunan, lingkungan, kematangan, kemampuan mental, pembentukan sosial, minat dan bakat, moral dan etika, dan kebebasan.<sup>60</sup> Faktor-faktor ini saling berinteraksi untuk membentuk dan mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang sepanjang hidupnya.

### c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak mencangkup perkembangan atau pengetahuan umum, pengetahuan sains, konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep perkembangan bilangan, serta lambang bilangan dan huruf. Aspek kognitif dalam pembelajaran anak usia dini ada tiga, yaitu proses belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolis. Aspek perkembangan kognitif yang terkait dengan belajar dan pemecahan masalah adalah kemampuan individu untuk memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam dan menyelesaikan masalah secara efektif. Belajar pada usia 4-5 tahun melibatkan proses perolehan pengetahuan dan keterampilan baru

---

<sup>60</sup> Dek Ngurah Laba Laksana, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021).

mengalami pengalaman, interaksi dengan lingkungan, dan pengolahan informasi.<sup>61</sup> Periode ini penting dalam membangun dasar kemampuan kognitif yang lebih lanjut, termasuk berpikir kritis dan analitis.

Pemecahan masalah pada usia ini melibatkan proses berpikir dan penggunaan strategi untuk mengatasi tantangan atau hambatan dalam mencapai tujuan. Pemecahan masalah melibatkan anak untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, menghasilkan solusi yang mungkin, mengevaluasi solusi tersebut, dan memilih solusi terbaik. Pemecahan masalah juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan logis.

Berdasarkan Permendikbud no. 137 tahun 2014

Perkembangan Kognitif Anak terdiri dari:<sup>62</sup> Adapun kategori belajar dan pemecahan masalah yang dimaksud pada anak usia 4-5 tahun adalah: a). Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk

---

<sup>61</sup> Dkk Jhoni Warmansyah, *Perkembangan kognitif anak usia dini* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023).

<sup>62</sup> Kementerian Pendidikan Nasional RI, ‘Standar nasional pendidikan anak usia dini no 137 tahun 2014’, *peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*, 2014, 1–76 <<https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/permendikbud nomor 137 tahun 2014 standar nasional pendidikan anak usia dini.pdf>>.

memotong, pensil untuk menulis), b). Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil), c). Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb), d). Mengetahui konsep banyak dan sedikit, f). Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, g). Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, h). Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, i). Memahami posisi atau kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial

Berpikir logis merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif karena memungkinkan anak untuk memahami hubungan sebab dan akibat, mengidentifikasi kontradiksi atau kesalahan logika, dan megambil keputusan yang berdasarkan penalaran yang rasional. Berpikir logis melibatkan beberapa aspek yaitu: identifikasi pola, penalaran deduktif, penalaran induktif, dan pemecahan masalah. Berpikir logis merupakan kemampuan berpikir secara rutin, masuk akal, dan berdasarkan pada fakta.

Pada aspek ini, anak diharapkan mulai dapat berpikir secara logis dalam membangun pengetahuannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir logis, anak usia 4-5 tahun

diharapkan: a. Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, b. Mampu mengenal gejala sebab dan akibat yang terkait dengan dirinya, c. Mampu mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.<sup>63</sup> Kemampuan ini menunjukan bagaimana anak-anak pada usia tersebut mulai berpikir lebih terstruktur dan rasional, meskipun masih dalam tahap awal perkembangan kognitif.

Pada aspek ini, anak diharapkan mulai dapat berpikir simbolik dalam membangun pengetahuannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir simbolik, anak usia 4-5 tahun diharapkan: a. Membilang banyak benda 1-10, b. Mengenal konsep bilangan, c. Mengenal lambang bilangan, d. Mengenal lambang huruf. Sehingga, terkait dengan permasalahan yang ada dilapangan peneliti memilih bagian berpikir simbolik untuk menggunakan pencapaian kemampuan peserta didik.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar nasional PAUD yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat meringkas lingkup perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yakni ada tiga bagian yang terdiri dari belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

---

<sup>63</sup> Jhoni Warmansyah.

Sehingga dari tiga lingkup perkembangan kognitif ini, peneliti memfokuskan memilih lingkup perkembangan berpikir simbolik dalam penelitian ini.

Adapun lingkup perkembangan berpikir simbolik pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut: 1). Dapat membilang banyak benda 1-10, 2). Dapat mengetahui lambang atau simbol bilangan 1-10, 3). Mengenal konsep bilangan, 4). Mengetahui simbol atau lambang huruf.<sup>64</sup> kemampuan ini mencerminkan perkembangan berpikir simbolik yang menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan matematika dan bahasa yang lebih kompleks di masa mendatang.

Oleh karena itu, peneliti mengambil beberapa item yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan terkait dengan media yang dikembangkan yaitu media kotak ajaib untuk dijadikan indikator-indikator penilaian dalam kemampuan berpikir simbolik peserta didik, diantaranya yaitu: (a). Item 1 menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan (b). Mengenal berbagai konsep bilangan serta mengetahui simbol huruf.

---

<sup>64</sup> Kementerian Pendidikan Nasional RI.

#### 4. Berpikir Simbolik

Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah pada suatu tujuan.<sup>65</sup> Berpikir simbolik yaitu anak usia dini berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dihadapannya.<sup>66</sup> Berpikir simbolik adalah anak mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf.<sup>67</sup> ini adalah langkah penting dalam perkembangan kognitif, karena anak mulai menggunakan simbol-simbol tersebut untuk berkomunikasi, memahami dunia, dan memecahkan masalah secara lebih abstrak.

Piaget juga berpendapat bahwa berpikir simbolik yaitu anak mulai bisa mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir melalui mencoret sebuah gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lain.<sup>68</sup> Mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir juga dapat melalui anak bermain tanah untuk membuat makanan atau anak membayangkan diri mereka menjadi orang lain atau binatang melalui

<sup>65</sup> Putu Suparna, *Buku ajar psikologi komunikasi* (Bandung: NILACAKRA Publishing House, 2023).

<sup>66</sup> Diana Mutiah, *Psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta: Kencana, 2010).

<sup>67</sup> Lilik Sabdaningtyas Leni Hardiyanti, Sasmiati, ‘Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini’, 4.1 (2018).

<sup>68</sup> Jean Piaget, *The psychology of intelligence* (Prancis: Routledge, 1950).

menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara.<sup>69</sup> Proses ini membantu mereka memahami dunia secara lebih mendalam dan memperkaya cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial dan budaya.

Berdasarkan peryataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir simbolik adalah lingkup kemampuan kognitif yang berkaitan dengan berpikir menggunakan lambang bilangan dan huruf untuk mempresentasikan suatu objek atau benda yang tidak ada dihadapannya.

Menurut diana menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Menurut Iriyana fungsi simbolik merupakan kemampuan reperensi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata, angka atau gambar.

Pembelajaran pada aspek kognitif berdasarkan Taksonomi Anderson dan Krathwolh dalam pembelajaran AUD usia 4-5 Tahun adalah sebagai berikut: Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan,

---

<sup>69</sup> A. F Vanderlaan, *Symbolic thought in: goldstein s, naglieri j.a. in encyclopedia of child behavior and development* (Springer, Boston, MA: Elsevier, 2011).

mengenal lambang huruf.<sup>70</sup> Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yaitu anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapannya. Pendapat lain menyatakan kemampuan berpikir simbolik merupakan proses berpura-pura, anak usia dini mengekspresikan pikiran simbolik dengan memeragakan kembali suatu tindakan dari orang tua, atau pengasuh dengan menggunakan berbagai macam objek.

Seefeldt dan Wasik menyatakan bahwa anak penting mempelajari lambang bilangan, karena bertujuan untuk mengembangkan kepekaan pada suatu bilangan.<sup>71</sup> Anak mengerti kuantitas “lebih banyak” dan “kurang banyak” ketika kepekaan pada bilangan berkembang. Pengenalan lambang bilangan pada anak dikatakan baik apabila tidak hanya menghafalkan, tetapi mampu mengenal berbagai bentuk dan makna dari lambang bilangan, sedangkan tujuan mengenal lambang huruf yaitu melalui mengenal bunyi, huruf, dan kata-kata, anak, mampu memahami pesan dalam

---

<sup>70</sup> Konstantibus Dua Dhiu and others, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021).

<sup>71</sup> B. A Seefeldt, C. & Wasik, *Pendidikan anak usia dini : menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah* (Jakarta: Indeks, 2008).

sebuah bacaan dan melalui mencoret sebuah kata, anak diharapkan mampu menyampaikan gagasannya.

Pada aspek ini, anak diharapkan mulai dapat berpikir secara simbolik dalam membangun pengetahuannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir simbolik, anak usia 4-5 tahun diharapkan:

**Tabel 1.1.** Indikator Berpikir Simbolik

<p>a. Membilang banyak benda 1-10</p> <p>b. Mengenal konsep bilangan</p> <p>c. Mengenal lambang bilangan</p> <p>d. Mengenal lambang huruf</p>	<p>1. Anak dapat menyebut bilangan sampai sepuluh melalui kegiatan permainan dengan tepat</p> <p>2. Anak dapat membedakan bilangan sampai sepuluh melalui kegiatan permainan dengan tepat</p> <p>3. Anak dapat menyebutkan nama huruf melalui kegiatan permainan dengan tepat</p>
---	---

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat meringkas terkait dengan berpikir simbolik bahwa tahap simbolik ialah bagian dari proses belajar konsep. Pada tahap ini, pemikiran anak semakin kompleks dan mampu menggunakan pemikiran simbolik. Fungsi berpikir simbolik anak biasanya akan mengambangkan kemampuan

untuk membayangkan secara mental objek yang tidak tampak yang ditunjukan melalui imitasi tertunda, bermain sandiwara, serta kemampuan menggunakan sistem simbol untuk komunikasi.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, maka penelitian ini akan disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada bagian kedua penelitian ini, yaitu BAB II membahas tentang Kajian Teori Alat permainan edukatif, Tugas perkembangan perkembangan kognitif.

BAB III berisi tentang prosedur, implementasi dan analisis hasil pengembangan penerapan media kotak ajaib untuk anak usia dini.

BAB VI Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran yang diberikan penulis yang berkaitan dengan penelitian. Kemudia diakhiri dengan kata penutup, daftar pustaka dan lampiran.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan terhadap media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain media *magic box* terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama, penelitian dan pengumpulan informasi yang ada di lapangan. Setelah itu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media *magic box*. Media *magic box* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi ahli materi, media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mendapatkan nilai persentase 81,3%. Pada tahap validasi media, media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mendapatkan nilai persentase 96,4%. Pada tahap validasi praktisi atau guru, media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mendapatkan nilai persentase 98,1%. Secara keseluruhan hal ini menunjukan bahwa media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik ini telah sesuai dengan kurikulum dan perkembangan pada anak usia dini, memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, layak digunakan, membantu anak dan

guru dalam proses pembelajaran, dan siap untuk diuji cobakan. Setelah mendapatkan saran dan komentar, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai saran dari validator, media *magic box* lalu di uji cobakan di lapangan.

2. Media *magic box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik juga dikatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak 4-5 tahun. Hal tersebut dapat diketahui dari respson guru terhadap media dari segi materi dengan hasil 98,1% dengan kategori “sangat layak”.
3. Media *magic box* telah memenuhi kriteria sebagai media yang efektif dalam kemmapuan berpikir simbolik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukan nilai yang diperoleh pada Sig. (2 - tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ . Melalui hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A. TKIT Salsabila Al Muthi'in. nilai yang diperoleh lebih besar saat media *magic box* diterapkan pada anak untuk kemampuan berpikir simbolik, sehingga media *magic box* disebut media yang efektif untuk digunakan oleh anak sebagai media pembelajaran.

## B. Saran

1. Media *magic box* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu aktivitas pembelajaran mengenai perkembangan berpikir simbolik yang sesuai dengan tahapan serta karakteristik anak.
2. Produk media *magic box* dapat digunakan anak secara mandiri maupun bersama-sama
3. Produk media *magic box* dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

## C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Desiminasi Produk
  - a. Produk digunakan untuk aktivitas pembelajaran
  - b. Setelah produk selesai dikembangkan dan diwujudkan, produk media dapat digunakan belajar di sekolah maupun di rumah.
2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
  - a. Produk dapat dikembangkan lebih lanjut dan dapat ditambah dengan berbagai item yang menarik.
  - b. Produk dapat ditambah sub topik lainnya mengenai kemampuan berpikir simbolik pada anak seperti kegiatan permainan banyak sedikitnya benda, dan permainan media lebih disebar luas kan sehingga menjadi media yang kompleks dalam *magic box*.

## DAFTAR PUSTAKA

Alex Kozulin, Boris Gindis, Vladimir S, *Vygotsky's educational theory in cultural context* (Amerika Serikat: Cambridge University Prees, 2003)

Alwi, *Kamus besar bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

Andang, Ismail, *Education games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006)

Arief Sadiman, Dkk, *Media pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012)

Ariska, Karin, and Suyadi, 'Penggunaan metode show and tell melalui media magic box untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam pendidikan anak usia dini', *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6.2 (2020), 137–45

Arsyad, Azhar, *Media pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)

Benny, A, *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE* (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2016)

Bintari Kartika, Sari, 'Desain pembelajaran model ADDIE dan implementasinya dengan teknik jigsaw', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 87–102 <<http://eprints.umsida.ac.id/432/>>

Bodedarsyah, Ani, and Rita Yulianti, 'Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a ( Usia 4-5 Tahun )', *Jurnal Ceria*, 2.6 (2019), 354–58

Branch, Robert Maribe, *Instructional design: the addie approach* (London: Springer Science & Business Media, 2009)

Bruner, Jerome S, 'Toward a theory of instruction-belknap press of Harvard University', 1966, p. 173

Dhiu, Konstantibus Dua, Dek Ngurah Laba Laksana, Florentianus Dopo, and Dkk, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021)

Efi Nurjanah, 'Pengembangan permainan sumandu sebagai media pembelajaran bagi kecerdasan jamak anak usia dini di Tk Darussalam Plus' (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015)

Fatmawati, Soraya, 'Efektivitas forum diskusi pada e-learning berbasis moodle untuk meningkatkan partisipasi belajar', *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.2 (2019) <<https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3379>>

Fitrawati, 'Efektivitas penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di tk Nurul Ilmi Paccinongan Kab. Gowa' (UIN Alauddin Makassar, 2023)

Gall, M. D, J. P Gall, and W. R Borg, 'Educational research\_ an introduction (7th Edition)', 2003, pp. 569–75

Guarango, Piedad Magali, 'Pengembangan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas Iv Min 12 Aceh Selatan', 8.5.2017, 2022, 2003–5

Hanina, Putri, Aiman Faiz, and Dewi Yuningsih, 'Upaya guru dalam mengatasi kejemuhan belajar peserta didik di masa pandemi', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3791–98 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1402>>

Hartianingsih, D O, 'Upaya meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok a melalui metode bermain konstruktif di Tk Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar', 2023, 70 <[http://etheses.iainponorogo.ac.id/25492/1/Skripsi\\_Dewi Oktavia Hartianingsih.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/25492%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/25492/1/Skripsi_Dewi Oktavia Hartianingsih.pdf)>

Holis, Ade, 'Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini', *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09;No.01 (2016), 23–37 <[https://doi.org/10.1142/9789812773678\\_0145](https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145)>

Hurlock, E. B, *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2011)

Irawan, Alfiatul Izzati, 'Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui penggunaan media buah puzzle angka pada kelompok a di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo', *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1.1 (2019), 37–49 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.503>>

Jahja, Y., *Psikologi perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2013)

Jannah, Kurnia Hindun Nur, 'Pengaruh Penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok b di Raudhatul Athfal Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru', 2020, 68

Jhoni Warmansyah, Dkk, *Perkembangan kognitif anak usia dini* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023)

Kementrian Pendidikan Nasional RI, ‘Standar nasional pendidikan anak usia dini no 137 tahun 2014’, *peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*, 2014, 1–76 <<https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/permendikbud/nomor/137/tahun/2014/standar/nasional/pendidikan/anak/usia/dini.pdf>>

Kudadiri, Saidup, ‘Pengembangan komik digital materi budaya lokal pada siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 7.5 (2023), 3140–47 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>>

Laksana, Dek Ngurah Laba, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021)

Latif, Muhammad Abdul, Nida’ul Munafiah, and Yulia Dwi Rachmawati, ‘Merdeka belajar anak usia dini dalam mengembangkan kognitif anak: Sebuah Kajian Fenomenologi’, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9.2 (2022), 61–68 <<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.16988>>

Leni Hardiyanti, Sasmiati, Lilik Sabdaningtyas, ‘Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini’, 4.1 (2018)

M. Fadillah, Dkk, *Edutainment pendidikan anak usia dini: menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014)

Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita, ‘Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring’, *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4.3 (2021), 275–81 <<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>>

Medise, Bernie Endyarni, ‘Mengenal keterlambatan perkembangan umum pada anak’, *ikatan dokter anak Indonesia*, 2013 <<https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/mengenal-keterlambatan-perkembangan-umum-pada-anak>>

Mutiah, D., *Psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta: Kencana, 2010)

Mutiah, Diana, *Psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta: Kencana, 2010)

Nadialista Kurniawan, Risyad Arhamullah, 'Penggunaan media magic box dalam mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun Tk Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus', *Industry and Higher Education*, 3.1 (2021), 1689–99 <<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845>>

Nasional, Kementerian Pendidikan, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014'

Neni Isnaeni, and Dewi Hidayah, 'Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa', *Jurnal Syntax Transformation*, 1.5 (2020), 148–56 <<https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>>

Novalina, Eva, Syafrimen Syafril, and Untung Nopriansyah, 'Magic box : optimizing children 's ability to recognize letters', 06.02 (2023), 192–202

Nunun, Mahnun, *Media dan sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014)

Nurul, Universitas, Jadid Probolinggo, Mistria harmonis, universitas nurul, jadid probolinggo, fathor rozi, and others, 'the usage of magic box-based ape as an effort to improve cognitive aspects', 04.02 (2023), 243–63

Pertiwi, Pawestri Indah, Hisbiyatul Hasanah, and Indah Kharismawati, 'Pengembangan media permainan kotak ajaib dalam mengenal bacaan huruf satu suku kata pada aspek bahasa anak usia 5-6 tahun', *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5.2 (2022), 50–54 <<https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.701>>

Piaget, Jean, *The psychology of intelligence* (Prancis: Routledge, 1950)

Poltalia, Novi, 'Skripsi Penerapan media permainan kartu angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Tk Negeri Pembina Blambangan Umpu' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021)

Pudjiati, M., *Bermain bagi aud dan alat permainan yang sesuai usia anak* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011)

Putri, Vindy Lestari, 'Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini', *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021), 155–63

Putu, Ni, Eka Diah, I Made Gede Anadhi, Ida Bagus, and Komang Sindu,

- ‘Pengembangan ape jubah misteri sebagai media stimulasi aspek perkembangan kognitif’, 7.1 (2023), 193–207
- Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur, *Metode permainan edukatif dalam belajar bahasa arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2013)
- Rayanto, dan Sugiyanti, Yudi Hari, *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktik* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Retnaningrum, Wulandari, and Nasrul Umam, ‘Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan mencari huruf’, *Jurnal Tawadhu*, 5.1 (2021), 25–34
- RI, Departemen Agama, *Al-Qur'an tajwid & penerjemah* (Diponegoro: CV Penerbit Diponegoro, 2016)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- Sanjaya, Wina., *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012)
- Saputri, Rahayu, Sri, ‘Pengaruh media *magic box bottle cap* (kotak ajaib tutup botol) pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun’, *Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2021, 19
- Seefeldt, C. & Wasik, B. A, *Pendidikan anak usia dini : menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah* (Jakarta: Indeks, 2008)
- Setyosari, Punaji, *Metode penelitian dan pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Siddiq, Yunia Isni, I Komang Sudarma, and Alexander Hamonangan Simamora, ‘Pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar’, *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.2 (2020), 49 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>>
- Sri Widayati, Dkk, *Media pembelajaran paud* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020)
- Sudarti, Mochamad Widjanarko, and Santoso, ‘Media magic box based on the rembang local culture to improve class-a motor skills’, *Journal of Psychology and Instruction*, 6.2 (2023), 81–86 <<https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52446>>

Sudono, Anggrani, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Grafindo, 2000)

Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, ‘Urgensi pengembangan media pembelajaran lingkaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa’, *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), 73–80 <<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>>

sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan r&d* (Bandung: Alfabeta, 2017)

Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, dan r&d* (Bandung: Alfabeta CV, 2018)

\_\_\_\_\_, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d* (Bandung: Alfabeta, 2015)

\_\_\_\_\_, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif r&d* (Bandung: Alfabeta, 2010)

Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Edisi 2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)

Suparna, Putu, *Buku ajar psikologi komunikasi* (Bandung: NILAKRA Publishing House, 2023)

Suryana, Dadan, ‘Pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru’, *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19.2 (2013), 110457 <<https://www.neliti.com/publications/110457>>

Susanto, Ahmad, *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya, Cetakan Ke-3* (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2014)

Suwono, ‘Pengembangan permainan instrumenalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini’ (Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga, 2013)

Syafrina, Rizqi, and Vivi Endang Adiningsih, ‘Efektivitas bermain “lego” untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun the effectiveness of playing “lego” to improve the cognitive development of children’s symbolic thinking age 4-5 years’, *Motiva : Jurnal Psikologi*, 2020.1 (2020), 19–25

Taopik Rahman and Een Enita, ‘Pengembangan media papan angka berpasangan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun’, *Jurnal Paud Agapedia*, 6.1 (2022), 127–36

Utami, Febriyanti, 'Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kartu angka', *Pedagogika*, 9.1 (2019), 53–60

Vanderlaan, A. F, *Symbolic thought in: goldstein s, naglieri j.a. in encyclopedia of child behavior and development* (Springer, Boston, MA: Elsevier, 2011)

Veronica, Nina, 'Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini', *pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2018), 49 <<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>>

Veryawan, Veryawan, Mery Tan, and Syarfina Syarfina, 'Kegiatan bermain kotak ajaib (magic box) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini', *Yaa Bunayya*, 5.1 (2021), 44–52

Widiyanto, Agus, *Statistika terapan: konsep dan aplikasi dalam penelitian bidang pendidikan, psikologi dan ilmu sosial lainnya* (Politeknik Negeri Semarang: PT Elex Media Komputindo, 2013)

Wulandari, Heny, Kanada Komariah, and Widya Nabilla, 'Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), 78–89 <<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>>

Yudha, Rudyanto, *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak tk* (Bandung: Depdiknas, 2004)

YUSSEN, STEVEN R., *Review of topics in cognitive development, vol 1. equilibration: theory, research, and application.*, *Contemporary Psychology: A Journal of Reviews*, 1978, XXIII <<https://doi.org/10.1037/016755>>

Yusuf, A.M., *Metodologi penelitian (dasar-dasar penyelidikan ilmiah)* (Padang: UNP Press, 2005)

Zaini, Herman, and Kurnia Dewi, 'Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96 <<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>