

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PANDORI UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK B TK RAHMAN NURI

Rani Medhi Suzanti, Ayu Titis Rukmana Sari, Epritha Kurnia Wati

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

ranimedhisuzanti20@gmail.com¹, ayutitis@unpkediri.ac.id², epritha@unpkediri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan metode reward, khususnya penggunaan Stiker Emotikon (SIMON), dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Fokus pada penelitian ini adalah untuk melihat adanya pengaruh dari pemberian reward SIMON (Stiker Emotikon) dalam peningkatan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *penelitian pretest-posttest control group design*. Lembar observasi yang digunakan telah divalidasi oleh ahli dalam bidang psikologi anak usia dini terhadap kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Metode validasi melalui *expert judgement* digunakan untuk menetapkan indikator capaian dalam penilaian kedisiplinan. Keefektifan media SIMON diukur melalui perbandingan nilai total pretest dan posttest. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling melibatkan 25 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, dan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada kedisiplinan anak setelah pemberian reward. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig sebesar 0,0001 yang kurang dari nilai tingkat signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Pengaruh pemberian reward SIMON (Stiker Emotikon) efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak. Hal ini ditandai dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pemberian reward SIMON (Stiker Emotikon) dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan sehingga menjadi pendorong awal bagi anak untuk belajar disiplin.

Kata Kunci: *Reward* SIMON, Kedisiplinan, Anak Usia 4-5 Tahun.

ABSTRACT

This research highlights the importance of applying reward methods, especially the use of Emoticon Stickers (SIMON), in improving the discipline of children aged 4-5 years. The focus of this study is to see the effect of rewarding SIMON (Emoticon Stickers) in increasing the discipline of children aged 4-5 years. The method used is a quantitative method with a pretest-posttest control group design. The observation sheet used has been validated

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 75

DOI : Prefix DOI :

[10.8734/sindoro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/sindoro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

by experts in the field of early childhood psychology on the discipline of children aged 4-5 years. The validation method through expert judgment is used to determine the achievement indicators in the discipline assessment. The effectiveness of SIMON media was measured through the comparison of the total scores of the pretest and posttest. Sampling using simple random sampling technique involved 25 children. Data were collected through observation, and analyzed using the Wilcoxon test. The results showed a significant effect on children's discipline after giving rewards. This is evidenced by the sig value of 0.0001 which is less than the predetermined significance level value of 0.05. The effect of giving SIMON (Emoticon Sticker) rewards is effective in improving children's discipline. This is indicated by the posttest value which is higher than the pretest value. With these results, it can be concluded that giving SIMON (Emoticon Stickers) rewards can have a positive and significant effect so that it becomes an initial impetus for children to learn discipline.

Keywords: *Reward SIMON, Discipline; Child Age 4-5 Year*

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini bisa diberi makna sebagai seorang anak kecil yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup cepat baik pada fisiknya ataupun mentalnya. Periode ini meliputi banyak hal istimewa yang terjadi dalam masa-masa diusianya. Pengenalan dan pengeksplorasi pada anak di dunia yang luas dengan lingkungan sekitarnya sehingga tidak sedikit yang mengatakan bahwa periode ini adalah usia emas. Usia emas adalah periode yang sangat efektif dalam memanfaatkan kemampuan intelektual yang dimilikinya secara beragam dan juga untuk mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki anak itu sendiri untuk mencapai pada masa depan yang berkualitas. Dengan adanya hal itu untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak, harus memberikan pendidikan mulai usia 3-6 tahun atau sejak dini sehingga diperlukan adanya pendidikan anak usia dini di lingkungan sekitarnya.

Pentingnya menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak karena semakin sering diasah akan berpengaruh terhadap perkembangan di usia selanjutnya (Munthe 2024). Dampak dari kemampuan pemecahan masalah bagi anak yaitu anak akan memiliki kemampuan berpikir kritis, sistematis, mandiri, kreatif, komunikatif, kepercayaan diri, berpikir rasional dan berpikir reflektif, cerdas, kritis dan berpengetahuan luas (Wisnujati et al. 2021). Kurikulum 2013 juga menegaskan bahwa pengembangan kognitif dibagi menjadi tiga yang salah satunya yaitu: kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan dengan fleksibel dan dapat diterima oleh social (Sumiyati and Ulwiyah 2023).

Potensi dalam memecahkan permasalahan pada anak dapat dilihat dari kepekaan anak terhadap permasalahan yang terjadi di sekitarnya, terampil dalam mengidentifikasi masalah, mampu mencari solusi terhadap masalah yang saat ini menimpa dan menentukan solusi yang tepat (Sutama et al., 2022). Maria juga menyebutkan bahwa tujuan dalam memecahkan sebuah masalah didalamnya terdapat observasi, data yang dikumpulkan, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi (Syaodih et al. 2018). Menurut Wortham, tujuan yang mencerminkan potensi anak dalam menyelesaikan masalah dapat diidentifikasi melalui berbagai keterampilan, seperti kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, menyampaikan informasi, melakukan percobaan, menghubungkan konsep, menarik kesimpulan, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh (Putri and Taqiudin 2021).

Banyaknya pendapat tersebut kesimpulan yang dapat diambil adalah kemampuan pemecahan permasalahan yaitu kemampuan anak untuk mengambil solusi dari permasalahan yang dihadapi melalui proses mendeteksi, menganalisis, mengklasifikasikan, mengukur, membandingkan menghubungkan,

menerapkan, menginterpretasikan dan mengomunikasikan dalam menemukan konsep baru.

Namun, di TK Rahman Nuri masih menggunakan media pembelajaran yang mana masih dalam sifat konvensional dan sedikit kurang interaktif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak serta terbatasnya stimulasi kognitif yang mereka peroleh. Pembelajaran yang dilakukan umumnya hanya menggunakan media buku atau gambar statis yang kurang menarik minat anak. Dalam konteks ini diperlukan media pembelajaran menjadi perantara dalam merangsang kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif anak secara lebih maksimal penelitian ini dilakukan di Kelompok B TK Rahman Nuri Mojoroto peneliti menemukan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitif, yang mengakibatkan kurangnya fokus saat belajar. Kelas B terdiri dari 12 siswa, di mana 8 siswa mengalami kesulitan dalam berhitung, jumlah ini mencakup lebih dari separuh dari jumlah total siswa. Pada pengamatan juga menunjukkan bahwa anak-anak menghadapi kesulitan dalam membedakan angka, berhitung, serta melakukan penjumlahan. Tidak hanya itu anak-anak sering salah saat menyebutkan dan menuliskan angka, seperti menulis angka terbalik (misalnya, 10 menjadi 01). Selain itu, anak-anak terlihat bosan selama proses pembelajaran di kelas. Pendidik di sana juga belum mampu memberikan pendekatan pembelajaran.

Sebagai solusi untuk permasalahan tersebut, dikembangkan media Kotak Pandori, yang dirancang khusus untuk merangsang kemampuan kognitif (Berhitung) anak usia dini. Media Kotak Pandori berisi berbagai permainan edukatif yang melibatkan unsur logika, pemecahan masalah, pengenalan angka, bentuk, dan warna. Kotak ini juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun anak, sampai pada akhirnya proses dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berharap menjadi alasan dalam perubahan pembelajaran yang

membosankan menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kognitif anak. khususnya menekankan pentingnya bermain dalam proses belajar, karena melalui kegiatan bermain dan mainan yang disukai anak, mereka dapat lebih mudah memusatkan perhatian dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang disampaikan pada saat menggunakan media dalam kegiatan belajar mereka. Penggunaan media kotak pandori dianggap cocok karena anak usia dini mudah memahami materi pembelajaran melalui cara ini. Anak-anak pada usia ini aktif dalam bermain dan menyukai kegiatan yang menantang, sehingga kegiatan bermain merupakan metode yang tepat untuk merangsang perkembangan mereka di lembaga PAUD, dengan cara yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur (Megawati & Mas'udah, 2019).

Pengembangan media Kotak Pandori ini dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dalam sudut pandang Borg & Gall (1983). Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat diuji dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, uji coba, hingga revisi produk berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, media Kotak Pandori diharapkan tidak hanya efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak tetapi juga dapat diimplementasikan secara praktis di TK Rahman Nuri dan stimulasi yang diberikan melalui Kotak Pandori berfokus pada kemampuan kognitif anak seperti kemampuan mengenali pola, menghitung, mengenali angka, serta kemampuan berpikir logis. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu anak mencapai perkembangan kognitif yang optimal sesuai dengan tahapan usia mereka. Selain itu media Kotak Pandori juga setiap anak diberikan kesempatan

untuk belajar mandiri dan kreatif, sehingga dapat memicu dan meningkatkan potensi problem solving dan berpikir kritis mereka (Okpatrioka 2023).

Berdasarkan paparan masalah diatas, pada penelitian ini tidak lain bertujuan untuk mengembangkan media Kotak Pandori serta menguji efektivitasnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Rahman Nuri. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam hal motivasi belajar anak serta kemampuan kognitif mereka, sehingga pembelajaran di TK Rahman Nuri dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan, yaitu metode yang menekankan pada proses bertahap dalam menciptakan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Kotak Pandori untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak pada Kelompok B TK Rahman Nuri, diterapkan lima tahapan utama, yaitu: mengumpulkan informasi awal, menyusun perencanaan berupa rancangan produk, mengembangkan bentuk awal media, melakukan uji coba pendahuluan melalui proses validasi, serta melakukan revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli. Untuk menguji validitas produk yang dikembangkan, terdapat beberapa tahapan penting yang harus dilalui, meliputi: perancangan uji coba, penentuan subjek uji, jenis data yang digunakan, penyusunan instrumen pengumpulan data, dan penerapan teknik analisis data yang sesuai.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melalui pengembangan yang mana menghasilkan produk berupa alat untuk bermain namun memberikan kesan belajar yang diberi nama "Media Kotak Pandori" yang merupakan media Edukatif yang dapat digunakan sebagai penunjang pendidik dalam mengembangkan keterampilan Kognitif (Berhitung) yang dilakukan oleh anak dengan usia rentang 5-6 tahun. Maka dari itu, uraian lebih lanjut sebagai berikut Penelitian pengembangan yang dilakukan penelitian ini melewati 9 tahap diantaranya adalah menganalisis kemampuan dan permasalahan, mengumpulkan data, mendesain sebuah produk, melakukan validasi produk, revisi produk I, percobaan produk, revisi produk II, percobaan penggunaan, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis Kemampuan dan Permasalahan

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di TK Rahman Nuri Mojoroto letak lokasinya berada di Kota Kediri. Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan kemampuan anak pada usia 5-6 dalam berhitung cenderung rendah karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi tersebut dengan menggunakan media Kotak Pandori Penelitian ini dilaksanakan peneliti dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di lembaga TK Rahman Nuri Mojoroto, kegiatan observasi dan wawancara ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran bercerita pada anak sudah dilaksanakan secara baik yang mana pada kegiatan ini memanfaatkan buku cerita dan media pembelajaran lainnya, Namun, media yang digunakan dianggap kurang beragam, sehingga anak-anak cenderung merasa jenuh dan kehilangan minat apabila media tersebut digunakan secara terus-menerus dalam waktu yang lama.

Menurut guru kelompok B di TK Rahman Nuri Mojoroto anak kurang dalam kemampuan berhitung dan sering terbalik saat menulis angka dan

juga kurang media pembelajaran yang di rasa kurang difokuskan dalam mengembangkan kemampuan Kognitif (Berhitung) pada anak.

Berdasarkan temuan dari wawancara dan observasi, peneliti bersama guru merumuskan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang dinilai lebih menarik dan berfokus pada aspek kognitif, khususnya kemampuan berhitung anak usia dini di TK Rahman Nuri.

2. Pengumpulan data

Analisis informasi dilakukan melalui pengamatan dan percakapan dengan guru kelas untuk memahami kebutuhan anak. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersifat bebas atau tidak terstruktur, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara rinci dan sistematis, melainkan menggali informasi secara fleksibel sesuai situasi dan kebutuhan. Panduan wawancara hanya berfungsi sebagai kerangka dasar dari isu yang diangkat dan menunjukkan bahwa anak memerlukan alat bantu pembelajaran berupa Media Kotak Pandori, yang berisi aktivitas seperti memancing dan meronce, yang telah dimodifikasi menjadi lebih menarik bagi anak-anak, dengan berbagai elemen seperti ikan nemo, jala, mutiara, dan lain-lain. Berdasarkan informasi yang didapat, kemudian materi diisikan ke dalamnya.

3. Desain Produk Awal

Tahap desain. Pada tahap ini meliputi isi bahan materi dengan tindakan sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berdiskusi bersama guru TK Rahman Nuri Mojoroto dengan tema media "Binatang Laut" di kelompok B.

- 1) menentukan berbagai bentuk Media Kotak Pandori yang di pakai.

- 2) menentukan tema pada kotak pandori.
- b. Pelaksanaan pengembangan produk

Pelaksanaan pengembangan produk Kotak Pandori telah melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merancang desain Kotak Pandori dengan menggunakan Tripleks di bentuk kotak dan dapat di buka tutup.
- 2) Menentukan isi pengembangan Kotak Pandori, terkait rencana kegiatan harian yang bertema "Binatang Laut".
 - a) Menentukan bentuk dan bahan Kotak pandori.
 - b) Menentukan Tema Kotak Pandori.
 - c) Menentukan ukuran untuk kotak media kotak pandori.
- 3) Mengumpulkan materi tentang binatang laut yang berada di area yang dikenali dengan mudah oleh anak-anak. Program kegiatan sehari-hari yang menjadi pedoman dalam perencanaan. Konten yang dipilih telah divalidasi dan disetujui oleh pakar materi serta sesuai untuk pengajaran di taman kanak-kanak kelompok B.
- 4) Memutuskan desain permainan yang bermanfaat berupa Kotak dengan beragam permainan. Perancangan bentuk binatang pada permainan kotak pandori menggunakan Tripleks berbentuk kotak.
- 5) Dalam proses pembuatan dan tutorial penggunaannya memutuskan bahan yang digunakan.
- 6) Perancangan media kotak pandori dan isi di dalam kotak tersebut agar terlihat menarik bagi anak.

Dikarenakan terbatasnya kemahiran dan alat untuk produksi maka produksi media kotak pandori cenderung haru dilakukan oleh pihak pengembang sehingga media media kotak pandori dilakukan oleh saya dan di bantu oleh teman-teman. Media dibuat sesuai selera pada

awal yang dirangkai, mulai dari sisi bahan, atau bahkan ukuran dari kotak pandori.

4. Validasi Ahli

Produk Media Kotak Pandori kemudian di validasi oleh dosen ahli materi dan media dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dosen Ahli materi di antaranya yaitu Widi Wulansari, M.Pd. dan dosen ahli media di antaranya yaitu Linda Dwiyanti, M.Pd.

Validasi dilaksanakan guna mengetahui seberapa layaknnya Media Kotak Pandori ketika adanya tidak kesesuaian dapat dilakukan revisi.

a. Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media dan Materisebagai berikut

Butir	Materi	
	Nilai	Keterangan
Butir 1	0,666667	Valid
Butir 2	0,666667	Valid
Butir 3	1	Valid
Butir 4	0,666667	Valid
Butir 5	0,833333	Valid
Butir 6	0,833333	Valid
Butir 7	0,666667	Valid
Butir 8	0,833333	Valid
Butir 9	1	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pakar konten dan spesialis media memberikan penilaian yang cukup baik untuk media Kotak Pandori, menyatakan bahwa media ini memiliki validitas dan pantas untuk digunakan.

- 1) Komentar dan Saran Ahli Materi

Ahli materi memiliki saran dan komentar yang diberikan, yaitu:

Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu:

Dosen ahli materi memberikan saran untuk tampilan kotak tempat berhitung di ubah agar mudah di pahami oleh anak dan kegiatan meronce di ubah sesuai dengan kegiatan berhitung

- 2) Komentar dan Saran Ahli Media

Media menarik dapat dikembangkan dengan mengenalkan penjumlahan.

- b. Uji Coba

- 1) Uji Coba Produk

Media Kotak Pandori dinyatakan layak, uji coba produk dilakukan di TK Rahman Nuri Mojojoto. Uji coba di lakukan dengan mengajak 7 anak untuk melakukan kegiatan bermain Kotak Pandori diantaranya yaitu Gery, Al mahdi, Prabu, Bian, Belva, Kamila dan Arvita. Pemilihan anak sebagai subjek uji coba dilakukan secara acak, mencakup anak-anak dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba terhadap produk digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi berdasarkan hasil tanggapan anak yang diperoleh melalui angket. Tahapan uji coba produk dilaksanakan melalui beberapa langkah berikut:

- 2) Pelaksanaan

- a) Guru membuka pembelajaran
 - b) Guru mengajak berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar
 - c) Anak diajak menyebutkan macam-macam binatang
 - d) Guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan Kotak Pandori
-

- e) Setelah belajar dan bermain menggunakan Kotak Pandori
 - f) Peneliti memberikan lembar kerja kepada anak untuk dikerjakan
- 3) Data Hasil Uji Coba yaitu GE, AL, PRA, BI, BE, KA dan AR

tabel 2. Tabel Hasil Uji Coba Produk

No.	Indikator yang Dinilai	Responden							Skor
		GE	AL	PRA	BI	BE	KA	AR	
1.	Kemenarikan media	1	1	1	1	1	1	1	7
2.	Ketepatan media sesuai dengan materi	1	1	1	1	1	1	1	7
3.	Kemudahan penggunaan media	1	1	1	1	1	1	1	7
4.	Kejelasan dan kemenarikan bentuk	0	1	1	1	1	1	1	6
5.	Kejelasan bentuk	1	1	1	1	1	1	1	7
6.	Kemudahan memahami materi	1	1	1	1	1	1	1	7
Jumlah									41
Presentase									97,6%

$$x = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh anak didik}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$= \frac{41}{42} \times 100\% = 97,6\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba produk di atas maka

dapat di simpulkan bahwa 1 dari 7 anak mendapatkan skor 6 , dan 6 anak mendapatkan skor 7, hal ini menunjukkan bahwa media Kotak Pandori dapat di pahami dan dimainkan oleh anak sebagai media mengasah kemampuan kognitif (Berhitung) melalui Kotak Pandori dalam pengembangan pada aspek kognitif pada anak.

4) Revisi produk

Media Kotak Pandori dinilai aman, mudah dipahami oleh anak, dan sesuai untuk digunakan, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melakukan revisi terhadap produk tersebut.

Pembahasan

Penelitian dengan cara pengembangan ini menghasilkan sebuah produk kotak pandori yang dirasa layak untuk anak usia 5-6 tahun di TK Rahman Nuri Mojoroto dalam mengembangkan aspek Kognitif (Berhitung) anak dengan media Kotak Pandori (Mancing Dolanan Mistery) yang jarang digunakan dengan bentuk yang sudah di modifikasi dan di kembangkan ada dua permainan di dalam kotak tersebut. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Rahman Nuri Mojoroto kelompok B sudah pernah melakukan kegiatan yang beraspek Kognitif (Berhitung) dengan media pembelajaran yaitu Papan dan angka di tempelkan ke papan namun media tersebut hanya mengajarkan anak tentang berhitung dan tidak mengacu untuk pengenalan angka.

Berdasarkan keterangan di atas maka peneliti mengembangkan sebuah media Kotak Pandori. Kotak Pandori yang dibuat oleh peneliti yaitu berbentuk Kotak yang berisi ikan terbuat dari kain flannel dan muliara untuk meronce, kemudian. Media Kotak Pandori sendiri diciptakan dengan memenuhi standar dan syarat APE untuk anak-anak usia dini, seperti terbuat dari bahan yang tahan lama dan aman untuk digunakan.

Sebagaimana sebuah produk yang melalui proses pengujian, media

pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang materi, media, serta dari anak-anak usia 5–6 tahun sebagai subjek pengguna dalam pembelajaran. Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis dalam penelitian pengembangan guna memperoleh masukan dan penilaian yang mendalam, sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kognitif anak. Proses uji kelayakan terdiri atas tiga tahap utama, yaitu: (1) validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli media, dan (3) uji coba secara langsung kepada pengguna.

Validasi materi dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, sementara validasi media dilakukan oleh dosen yang berpengalaman dalam desain dan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa baik isi materi maupun bentuk media telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan siap untuk digunakan dalam proses belajar anak usia dini.

Pada tahap uji coba, peneliti menjalin kerja sama dengan guru dalam melibatkan tujuh anak sebagai peserta uji coba. Setiap anak memberikan respons terhadap media melalui pengisian kuesioner yang terdiri atas enam indikator penilaian, dengan pendampingan dari peneliti. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa media Kotak Pandori memperoleh tingkat kelayakan sebesar 97,6%, yang menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Anak-anak memberikan respon yang positif, terlihat dari antusiasme mereka dalam menggunakan media mereka merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif.

Beberapa tanggapan yang muncul antara lain: anak menjadi lebih semangat belajar, lebih antusias mengikuti kegiatan, serta lebih termotivasi saat mempelajari materi dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Proses belajar melalui pendekatan bermain pun dapat berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil observasi selama uji coba, anak mampu memahami materi

berhitung yang disampaikan melalui Kotak Pandori. Anak-anak dapat mengenali bentuk media, memahami isi dalam kotak, serta mampu menyebutkan angka, menghitung, menjumlahkan, dan menulis angka dengan benar.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta hasil dari uji coba terhadap anak-anak kelompok B TK Rahman Nuri Mojoroto, maka media permainan edukatif Kotak Pandori dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.

D. KESIMPULAN

Menggunakan lima tahapan dari model penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall, media pembelajaran Kotak Pandori berhasil dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media ini dinyatakan "layak" digunakan oleh anak-anak kelompok B di TK Rahman Nuri Mojoroto sebagai sarana pembelajaran berhitung dan untuk menunjang perkembangan kognitif anak. Penilaian dari para ahli yang disajikan pada Bab IV menunjukkan hasil yang valid dan memuaskan, sehingga media Kotak Pandori siap untuk diuji pada pengguna. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini dinyatakan layak dengan skor kelayakan mencapai 97,6%.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Munthe, Rismawati. 2024. "Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part Di KB ONSIF Kota Gunungsitoli." *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* 2 (2): 240–56. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.684>.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam." 2023 1 (1).
-

- Putri, Suci Utami, and Abdurrohman Ahmad Taqiudin. 2021. "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2): 856–67. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.
- Sumiyati, and Afridatul Ulwiyah. 2023. "Under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International PENERAPAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA TARBIYATUL ISLAM NGAGEL." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8 (1): 55–72.
- Syaodih, Ernawulan, Ocih Setiasih, Nur Faizah Romadona, and Hany Handayani. 2018. "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN PROYEK DI TAMAN KANAK-KANAK." *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* 12 (1). <https://doi.org/10.21009/JPUD.121>.
- Wisnujati, Nugrahini Susantinah, Efbertias Sitorus, Martono Anggusti, and Rahmi Ramadhani. 2021. *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.