ABSTRAK

Najwa Amalia Putri. NIM. 126206212068. 2025. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Boxplay Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babussalam Tambar". Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Errifa Susilo, M.Pd.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Kemampuan Kognitif, Media Boxplay

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya media pembelajaran yang menarik sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran dan menarik minat belajar anak serta untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya calistung anak usia 5-6 tahun. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media Boxplay untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar dan mengetahui keefektifan media Boxplay untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Babussalam Tambar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, antara lain: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dengan menguji hasil validasi dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, serta menganalisis keefektifan media Boxplay dengan menghitung menggunakan uji N-Gain. Desain uji coba penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*, yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media Boxplay.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Boxplay valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut di dapat melalui proses uji coba validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 anak. Hasil validitas media dan materi memperoleh nilai sebesar 1.09 dan 0.88 dengan kategori "validitas sangat tinggi". Sedangkan hasil uji reliabilitas media memperoleh nilai 0.905 dengan kategori "reliabilitas sangat tinggi" dan reliabilitas materi memperoleh nilai 0.600 dengan kategori "reliabilitas sedang".

Hasil uji coba kelompok besar dengan *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan uji N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 85,7% dengan kategori "efektif". Pengembangan media Boxplay dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pemilihan bahan pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan bahan triplek agar media yang dikembangkan tidak hanya aman digunakan, namun juga memiliki ketahanan yang dapat digunakan dalam pemakaian jangka panjang.

ABSTRACT

Najwa Amalia Putri. NIM. 126206212068. 2025. Thesis with the title "Development of Boxplay Media to Improve Cognitive Abilities of 5-6 Year Old Children at RA Babussalam Tambar". Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Advisor: Errifa Susilo, M.Pd.

Keywords: *Boxplay Media, Cognitive Ability, Children Aged 5-6 Years*

This research is motivated by the importance of interesting learning media as a means of facilitate the learning process and attract children's interest in learning and to improve cognitive abilities, especially reading, writing and arithmetic for children aged 5-6 years. The purpose of this study is to describe the development of Boxplay media to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA Babussalam Tambar and to determine the effectiveness of Boxplay media to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA Babussalam Tambar.

The type of research used in this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which has 5 stages, including: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The data analysis used is validity analysis by testing the validation results using validity and reliability test, as well as analyzing the effectiveness of Boxplay Media by calculating using the N-Gain test. The trial design of this research uses a pre-test and post-test, namely by comparing the conditions before and after using Boxplay media.

The results of the study indicate that Boxplay media is valid and suitable for use in improving the cognitive abilities of children aged 5-6 years. This was obtained through a validation trial process by media experts, material experts, and a large group trial involving 26 children. The results of the media and material validity obtained values of 1.09 and 0.88 with the category of "very high validity". Meanwhile, the results of the media reliability test obtained a value of 0.905 with the category of "very high reliability" and the material reliability obtained a value of 0.600 with the category of "moderate reliability".

The results of the large-group pre-test and post-test trials were calculated using the N-Gain test, which obtained a score of 85.7% categorized as "effective". The Boxplay media was developed with the primary goal of improving the cognitive abilities of early childhood. The materials used for this media were plywood, ensuring that the developed media was not only safe to use but also durable for long-term use.

الملخص

نجوى أماليا بوتري .نيم. ١٢٦٢٠٦٢١٢٠٦٨ .٢٠٢٥ .أطروحة بعنوان "تطوير وسائط اللعب على البوكس بلاي لتحسين القدرة الإدراكية للأطفال من سن ٥–٦ سنوات في مدرسة رأس باب السلام تمبار". قسم التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم إعداد المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية. المشرف: إريفا سوسيلو، ماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسائط بوكس بلاي، القدرة الإدراكية، الأطفال بعمر ٥–٦ سنوات.

الدافع وراء هذا البحث هو أهمية وسائط التعلم المشوقة كوسيلة لتسهيل عملية التعلم وجذب اهتمامات الأطفال للتعلم وتحسين قدراتهم المعرفية وخاصة الأطفال الكالستونغ الذين تتراوح أعمارهم بين ٥–٦ سنوات. كان الغرض من هذه الدراسة هو وصف تطوير وسائط بوكس بلاي لتحسين القدرات المعرفية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥–٦ سنوات في مركز رأس باب السلام تمبار وتحديد فعالية وسائط بوكس بلاي لتحسين القدرات المعرفية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥–٦ سنوات في مركز رأس باب السلام تمبار.

إن نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير تحليل التصميم التطوير التنفيذ التقييم الذي يحتوي على ٥ مراحل، بما في ذلك: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. تحليل البيانات المستخدمة هو تحليل الصلاحية عن طريق اختبار نتائج التحقق من الصحة باستخدام اختبارات الصلاحية والموثوقية، وتحليل فعالية وسائط بوكس بلاي عن طريق الحساب باستخدام اختبار الكسب المعياري. يستخدم تصميم هذه التجربة البحثية اختبارًا قبليًا وآخر بعديًا، أي بمقارنة الظروف قبل استخدام وسائط صندوق الألعاب وبعده.

أظهرت النتائج أن وسائط بوكس بلاي صالحة وقابلة للاستخدام لتحسين القدرات الإدراكية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥–٦ سنوات. وقد تم الحصول على ذلك من خلال عملية تجربة التحقق من صحة خبراء الإعلام، وخبراء المواد، وتجارب جماعية كبيرة شملت ٢٦ طفلاً. نتائج صحة الوسائط والمواد حصلت على قيمة ١,٠٩ و ٠,٨٨ مع تصنيف ''صحة عالية جدًا''. أما نتائج اختبار موثوقية الوسائط فقد حصلت على قيمة ٠,٩٠٥ مع تصنيف ''موثوقية عالية جدًا''، بينما حصلت موثوقية المواد على قيمة ٠,٦٠٠ مع تصنيف ''موثوقية متوسطة.''

تم حساب نتائج تجربة المجموعة الكبيرة باستخدام اختبار الكسب المعياري الذي حصل على قيمة ٨٥,٧٪ في فئة ''الفعالية''. تم تطوير وسائط بوكس بلاي بهدف رئيسي هو تحسين القدرات الإدراكية للطفولة المبكرة. يتم اختيار المواد اللازمة لصناعة هذه الوسائط باستخدام مادة الخشب الرقائقي بحيث لا تكون الوسائط المطورة آمنة للاستخدام فحسب، بل تتمتع أيضًا بمتانة يمكن استخدامها على المدى الطويل.