



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2080-2092

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2219

Pengembangan Media Magic Box untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Qomariyatul Badriyah¹ dan Siti Farida²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Magic Box untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun di TK Islam Al-Furqon. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B, 1 guru kelas, 1 ahli materi, dan 1 ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan rumus persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Magic Box memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 97,72% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 71,66% dengan kategori layak, serta respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Implementasi media juga menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa anak pada indikator menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, menyebutkan gambar, dan kemampuan komunikasi. Dengan demikian, media Magic Box dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Kemampuan Bahasa; Media Magic Box

ABSTRACT. This study aims to develop Magic Box learning media to improve the language skills of children aged 5–6 years at Al-Furqon Islamic Kindergarten. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 20 children in group B, 1 class teacher, 1 content expert, and 1 media expert. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive analysis with the feasibility percentage formula. The results of the study showed that the Magic Box media obtained a content expert validation score of 97.72% in the very feasible category, a media expert validation score of 71.66% in the feasible category, and a teacher response of 100% in the very feasible category. Media implementation also showed an improvement in children's language skills in the indicator of forming simple sentences, answering questions, naming pictures, and communication skills. Thus, the Magic Box media is declared feasible and effective for use in early childhood language learning.

Keyword : Instructional Media; Language Skills; Magic Box

Copyright (c) 2026 Qomariyatul Badriyah dkk.

✉ Corresponding author : Qomariyatul Badriyah

Email Address : qomariyasahri1999@gmail.com

Received 6 Mei 2026, Accepted 7 Juni 2026, Published 7 Juni 2026

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kecenderungan terhadap hal-hal baru dan inovatif. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga sering disebut sebagai masa emas (*golden age*). Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat pada seluruh aspek perkembangan menjadi sangat penting guna mendukung keberhasilan perkembangan pada tahap selanjutnya [1]. Perkembangan anak usia dini mencakup enam aspek utama, yaitu nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek yang memiliki peran krusial adalah perkembangan bahasa. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak [2],[3],[4]. Pada masa ini, kemampuan bahasa berkembang sangat pesat dan menjadi sarana utama bagi anak untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta memahami orang lain [5],[6].

Keterampilan berbahasa pada anak usia dini meliputi kemampuan bahasa reseptif, ekspresif, literasi awal, serta kemampuan bercerita [7]. Kemampuan bercerita menjadi indikator penting karena memungkinkan anak mengekspresikan ide, berpikir kritis, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya [8]. Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya stimulasi bahasa, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta terbatasnya interaksi verbal antara anak dengan orang tua maupun guru [9]. Padahal, keterampilan bahasa memiliki empat komponen utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan utuh [10].

Kemampuan bahasa yang berkembang secara optimal memberikan berbagai manfaat bagi anak, di antaranya mendukung perkembangan kognitif, meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial, mempersiapkan kesiapan akademik, membantu perkembangan emosional, serta mendorong imajinasi dan kreativitas [11],[12]. Sebaliknya, keterlambatan perkembangan bahasa dapat berdampak pada kesulitan memahami konsep, gangguan komunikasi, hambatan sosial emosional, rendahnya prestasi akademik, serta terbatasnya kreativitas anak [13].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 April 2026 di TK Islam Al-Furqon, ditemukan bahwa masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam aspek perkembangan bahasa. Permasalahan yang muncul antara lain anak belum mampu menyusun kalimat dengan baik, kurang aktif dalam percakapan, kesulitan memahami isi cerita, belum mampu menjawab pertanyaan secara tepat, serta mengalami kesulitan dalam mengenali dan menuliskan huruf. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada buku teks dan kartu huruf, sehingga kurang mampu menarik minat belajar anak dan menyebabkan rendahnya keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi

secara lebih bermakna [14],[4]. Media yang bersifat interaktif, visual, dan melibatkan berbagai indera anak terbukti lebih efektif dalam meningkatkan perhatian serta partisipasi anak dalam pembelajaran [15],[16]. Sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa serta teori Piaget yang mengaitkan perkembangan bahasa dengan perkembangan kognitif [17], diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung, konkret, dan interaktif. Salah satu inovasi media yang dapat digunakan adalah media magic box.

Media magic box merupakan media pembelajaran berbentuk kotak interaktif dengan beberapa laci yang dirancang dengan berbagai elemen visual, manipulatif, dan kejutan di dalamnya sehingga mampu menarik perhatian anak. Media ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan membuka, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan isi kotak. Magic box dapat memuat berbagai materi pembelajaran seperti pengenalan huruf, kosakata, nama hewan, serta nama benda-benda disekitar kita. Dengan demikian, media ini melibatkan berbagai indera anak, yaitu penglihatan, peraba, dan pendengaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Penggunaan media magic box tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, serta kemampuan sosial anak melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa magic box guna meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini. Media ini diharapkan dapat membantu anak dalam memperkaya kosakata, menyusun kalimat sederhana, memahami cerita, serta meningkatkan kemampuan komunikasi secara optimal.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan model ADDIE sebagai pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan media atau program pembelajaran yang efektif. Model ADDIE ini dalam media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan terstruktur, memastikan pengembangan bahasa anak usia dini melalui tahapan yang dapat dievaluasi dan disesuaikan sesuai kebutuhan [18]. Interpretasi lain dari R&D adalah kombinasi tindakan yang memiliki tujuan merancang suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat diukur dan didokumentasikan secara objektif. Selain itu, R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut [19].

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. teknik. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui validitas instrumen

produk media magic box dan memperkirakan reliabilitas instrumen tersebut. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menyajikan hasil pengembangan produk berupa magic box , mengujinya pada tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Analisis data oleh para ahli, praktisi, dan pengguna media Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE terdiri dari lima fase yang saling terkait dan terorganisir secara metodis.

Secara keseluruhan, model ADDIE merupakan pendekatan sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang terstruktur dan terukur [20]. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan pada bulan April–Juni 2026 di TK Islam Al-Furqon. Partisipan penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B, 1 guru kelas, 1 ahli materi, dan 1 ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan lembar observasi perkembangan bahasa anak. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan rumus:

$$NP = (R/SM) \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

Tabel 1. Instrumen pengumpulan data

Kriteria	Instrumen	Sumber data
Uji kelayakan	Lembar Validasi	a. Ahli Materi: Dosen Program Studi PG PAUD UIM
		b. Tenaga Ahli Media: Dosen Program Studi PG PAUD UIM
Uji kepraktisan	Lembar Kepraktisan	• Guru di TK Islam Al-Furqon

Teknik dan instrumen pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penilai menggunakan angket kuantitatif yang menggunakan skala Likert untuk pengukurannya. Tujuan angket ini adalah untuk menilai kelayakan dan permintaan produk yang sedang dikembangkan [21].

Persyaratan peneliti menjadi dasar untuk memperoleh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen terdiri dari empat alat pengumpul data: (1) validasi oleh ahli media, (2) validasi oleh ahli materi, (3) angket respon guru, dan (4) uji coba produk yang dilakukan kepada siswa. Tujuan pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang lingkungan dan kondisi belajar di kelompok B TK Islam al-furqon. Teknik analisis deskriptif digunakan pada tahap identifikasi masalah dalam analisis data. Analisis data yang diperoleh dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta dari wawancara dengan siswa yang dilakukan dengan menggunakan instrumen

wawancara terbatas yang mencakup pertanyaan tertulis, dilakukan untuk melihat kualitas dan kelayakan produk. Analisis data deskriptif kuantitatif adalah metodologi yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus berikut [22]:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor jawaban responden

SM = Skor maksimum tes yang digunakan

Seluruh data yang memenuhi kriteria tersebut akan dijadikan dasar revisi produk media pembelajaran, sesuai rumusan ini, sehingga dapat tercipta tahapan kategori hasil penilaian 100% yaitu:

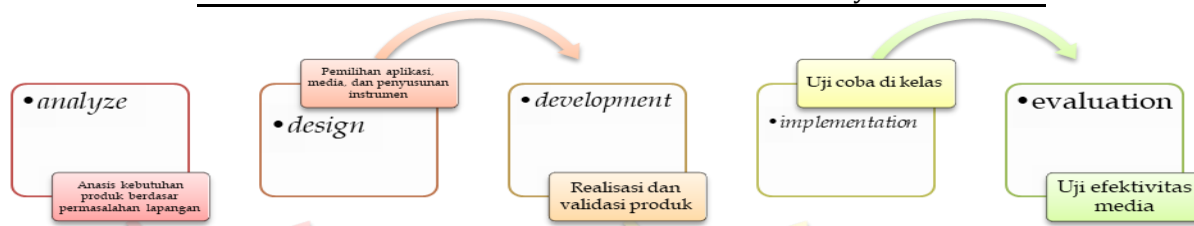
Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase tertinggi ideal = 0%

Jarak interval (i) = $\frac{100\% - 0\%}{4} = 25\%$

Tabel 2. Kriteria penilaian kesesuaian media oleh pakar dan guru

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Berharga
31% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Tidak layak



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media magic box . Pengembangan media magic box yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media magic box bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, baik dari segi kosakata, pemahaman cerita, maupun partisipasi dalam kegiatan membaca [23]. Anak terlihat lebih antusias dan aktif berinteraksi dengan guru dan teman saat sesi pembelajaran menggunakan magic box [24]. Penelitian ini menghasilkan temuan terkait proses pengembangan media magic box sesuai dengan lima indikator yang dibangun, yaitu familiar dengan simbol huruf, kemampuan menjawab pertanyaan, kemampuan menyebutkan gambar, kemampuan berkomunikasi, dan menyusun kalimat sederhana [25].

Tabel 3. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Media magic box

Indikator Perkembangan Bahasa	Tingkat Pencapaian (%)
Kemampuan untuk menyebutkan simbol	77,5%
Kemampuan untuk menjawab pertanyaan	87,5%
Kemampuan untuk memberi nama pada gambar	87,5%
Kemampuan berkomunikasi	82,5%
Membuat kalimat sederhana	92,5%

Tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa jumlah anak yang dapat menyebutkan huruf simbol adalah 77,5%. Untuk indikator kemampuan menjawab pertanyaan pada subIndikator memahami cerita sederhana, mampu menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam percakapan orang lain, tingkat pencapaiannya adalah 87,5%. Pada indikator kemampuan menyebutkan gambar untuk sub-indikator dapat mengucapkan sebagian besar bunyi bahasa dengan benar, meskipun terdapat kesalahan dalam mengucapkan bunyi yang lebih sulit seperti "r" atau "l", tingkat pencapaiannya adalah 87,5%. Selanjutnya, untuk indikator keterampilan komunikasi pada sub-indikator mampu berbicara dengan tata bahasa yang lebih baik, meniru bentuk huruf sederhana, tingkat pencapaiannya adalah 82,5%, dan untuk indikator menyusun kalimat sederhana pada sub-indikator a, anak-anak mulai menunjukkan minat pada huruf dan kata serta dapat menyalin beberapa huruf atau bentuk sederhana, tingkat pencapaiannya adalah 92,5%. Hasil-hasil ini tergambar dengan jelas pada grafik tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak melalui penggunaan media magic box di bawah ini:

Tabel 4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak

Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak	Tingkat Pencapaian
Menyusun Kalimat Sederhana	95,0%
Kemampuan Mengkomunikasikan	90,0%
Kemampuan Menyebutkan Gambar	90,0%
Kemampuan Menjawab Pertanyaan	85,0%
Kemampuan Menyebutkan Simbol	80,0%

Tahap analisis, pada tahap awal pengembangan media magic box dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran bahasa anak usia dini melalui observasi, wawancara, dan survei terhadap guru, serta observasi langsung terhadap anak. Minat anak terhadap media visual, yaitu anak usia dini cenderung lebih tertarik pada media visual yang berwarna cerah, interaktif, dan dinamis. Buku biasanya hanya berisi teks atau gambar dua dimensi kurang menarik bagi anak [26]. Diperlukan media yang dapat melibatkan anak secara aktif, seperti magic box dengan elemen interaktif. Anak usia dini masih dalam tahap perkembangan kosakata. Mereka membutuhkan alat bantu yang menarik untuk membantu mereka memahami dan memperluas kosakata baru [27].

Media magic box ini diharapkan dapat membantu anak mengaitkan kata dengan gambar sehingga mempercepat proses pengenalan dan pemahaman kosakata baru [28]. Wawancara yang dilakukan dengan guru-guru di TK Islam Al-furqon menemukan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam membuat anak-anak tertarik membaca atau mendengarkan cerita. Media interaktif seperti magic box dianggap sebagai solusi potensial yang dapat menarik perhatian anak-anak sehingga mereka lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain aspek bahasa, anak usia dini juga berada dalam tahap pengembangan keterampilan motorik halus. magic box yang memungkinkan anak-anak untuk membuka, menarik, atau menyentuh elemen tiga dimensi sekaligus dapat melatih keterampilan motorik halus mereka sambil belajar [29].

Selain aspek bahasa, anak usia dini juga berada dalam tahap pengembangan keterampilan motorik halus. magic box yang memungkinkan anak-anak untuk membuka, menarik, atau menyentuh elemen tiga dimensi sekaligus dapat melatih keterampilan motorik halus mereka sambil belajar. Berdasarkan hasil analisis,

ditemukan beberapa hal penting terkait materi pembelajaran bahasa yang relevan untuk dikembangkan dalam media magic box , yaitu: (1) kebutuhan akan media pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar (*play-based learning*) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak usia dini [30]; (2) pentingnya penyajian materi bahasa yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak untuk mendukung perkembangan kosakata dan pemahaman bahasa [31],[32], (3) perlunya penggunaan media visual, manipulatif, dan aktivitas kinestetik karena anak usia TK B berada pada tahap praoperasional yang belajar lebih efektif melalui benda nyata dan aktivitas langsung [31];serta(4) pentingnya interaksi sosial dan stimulasi bahasa secara aktif melalui kegiatan tanya jawab, bercerita, dan eksplorasi media untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak [32].

Setiap laci pada media *magic box* harus memiliki elemen pembelajaran yang dirancang secara terintegrasi, yaitu: (1) elemen visual berupa gambar atau simbol yang menarik dan berwarna untuk membantu anak mengenali dan memahami kosakata; (2) elemen manipulatif seperti kartu, benda mini, atau alat permainan yang dapat disentuh dan dipindahkan untuk mendukung pembelajaran konkret; (3) elemen bahasa berupa kata, huruf, atau kalimat sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak TKB; serta (4) elemen aktivitas interaktif seperti tugas sederhana, permainan, atau pertanyaan yang mendorong anak untuk berbicara dan berpartisipasi aktif.

Keempat elemen tersebut penting karena anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung, interaksi, dan stimulasi multisensori [31],[32]. Analisis keterbatasan media pembelajaran yang ada, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti buku bergambar biasa, video, atau flashcard, masih memiliki beberapa keterbatasan dalam menarik minat anak untuk berinteraksi secara aktif. Anak-anak cenderung pasif ketika menggunakan media ini [33]. Media magic box yang memberikan pengalaman visual dan fisik yang lebih interaktif, dapat menjadi solusi untuk keterbatasan ini, terutama dalam aspek-aspek berikut: 1) Keterlibatan fisik: Anak-anak tidak hanya melihat, tetapi juga berinteraksi secara fisik dengan setiap huruf, misalnya dengan membuka bagian laci, yang membantu mereka tetap fokus dan tertarik pada materi yang disajikan, 2) Pengembangan Imajinasi: Media yang ada masih belum memberikan ruang yang cukup bagi anak-anak untuk mengembangkan imajinasinya secara aktif. Sementara itu, magic box dengan elemen tiga dimensi dan cerita yang menarik dapat mendorong anak-anak untuk lebih imajinatif dan berperan aktif dalam kegiatan membaca [34].

Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang tinggi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak usia dini dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa mereka [35]. Magic box merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Pilihan yang tepat karena mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan edukatif dalam satu media. Diharapkan dengan pengembangan magic box sesuai hasil analisis ini, kemampuan berbahasa anak usia dini dapat meningkat secara signifikan [36]. Tahap Desain Pada tahap perencanaan

desain, peneliti mengembangkan konsep dasar media magic box. Perencanaan ini meliputi beberapa aspek penting, yaitu: 1) Pemilihan Tema dan isi dari setiap laci : isi permainan yang digunakan dalam magic box harus relevan dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Peneliti memilih tema sederhana sehingga dengan mudah dipahami anak usia dini seperti benda-benda di sekitar kita , binatang, alam, atau kehidupan sehari-hari yang familiar bagi anak, 2) Desain Ilustrasi dan Elemen Visual: Peneliti mendesain ilustrasi dengan warna yang menarik dan elemen visual tiga dimensi yang dapat mendukung pemahaman anak terhadap isi laci . Gambar harus relevan dengan narasi dan memperkuat makna setiap kata atau kalimat yang diajarkan. Elemen visual seperti gambar dari setiap kartu kata yang muncul saat membuka laci juga didesain untuk memberikan kejutan visual yang menyenangkan bagi anak, 3) Perencanaan Struktur magic box : Desain struktur tiga dimensi yang mudah digunakan anak menjadi fokus utama [37].

Setiap laci didesain memiliki elemen interaktif yang dapat disentuh, ditarik, atau dibuka oleh anak. Desain magic box juga harus mempertimbangkan aspek keamanan, sehingga material yang digunakan tidak berbahaya bagi anak-anak, dan mekanisme magic box harus kuat dan tahan lama. Setelah perencanaan desain selesai, peneliti memasuki tahap pembuatan prototipe . tahap ini, peneliti membuat model awal (prototipe) magic box berdasarkan rancangan yang telah direncanakan. Prototipe ini meliputi: 1) Pemilihan material yang aman, mudah disimpan, dan cukup kuat untuk membuat elemen magic box, 2) Pembuatan ilustrasi awal dan pemasangan elemen laci pada magic box. Prototipe ini diuji secara internal untuk melihat apakah desain visual, elemen interaktif, dan narasinya sesuai dengan tujuan awal, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media magic box [38]. Desain media magic box meliputi :

Pertama, Laci Pertama: Kartu Pintar. Laci pertama berisi kartu pintar, yaitu kumpulan kartu edukatif yang dirancang untuk membantu pemain belajar sambil bermain. Kartu ini berisi berbagai materi, seperti huruf, angka, gambar, kosakata, soal pengetahuan umum, atau pertanyaan logika. Namun materi yang kita gunakan merupakan bendadisekitar kita yang mudah kita temukan. Tujuannya adalah melatih kemampuan berpikir, mengingat, serta meningkatkan pemahaman pemain terhadap suatu materi. Kartu pintar sering digunakan dalam media pembelajaran interaktif, terutama untuk anak-anak, karena bentuknya yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, kartu ini juga dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan tertentu.

Kedua, Laci Kedua: Menyusun Huruf Sesuai Nama Gambar pada Kartu Kata. Laci kedua berisi permainan edukatif berupa menyusun huruf menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca, mengenal huruf, serta mengembangkan keterampilan bahasa pemain, terutama anak-anak. Dalam laci ini terdapat Kartu gambar (kartu kata) yang menampilkan suatu benda, hewan, atau objek tertentu lengkap dengan huruf bacaan mengenai gambar tersebut serta Potongan huruf yang dapat disusun menjadi nama dari gambar tersebut.

Ketiga, Laci Ketiga: Roda Pinta. Laci ketiga berisi roda pintar berbentuk lingkaran berwarna yang terdiri dari beberapa bagian, di mana setiap bagian memuat huruf alfabet. Pada bagian tengah terdapat penunjuk yang dapat diputar untuk menentukan huruf secara acak. Selain itu, tersedia tempat di bagian bawah roda untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata. Media ini dirancang untuk melatih kemampuan bahasa, khususnya dalam mengenal huruf, menyusun kata, serta berpikir cepat secara menyenangkan.

Keempat, Laci Keempat: Kumbang Berekspresi. Laci keempat berisi media kumbang berekspresi, yaitu papan berbentuk kumbang dengan beberapa titik (lingkaran hitam) pada tubuhnya, serta dilengkapi dengan kartu-kartu ekspresi emosi yang ditampilkan dalam bentuk gambar wajah (emoji), seperti senang, sedih, marah, takut, dan lain-lain. Media ini digunakan untuk membantu anak mengenali berbagai jenis emosi sekaligus melatih kemampuan mengekspresikan perasaan secara tepat.



Gambar 2. Desain setiap sisi media magic box



Gambar 3. Desain setiap laci media magic box

Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahap ini diperlukan penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket, untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan [39]. Kemudian media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok B dan seluruh siswa kelompok B. Setelah media magic box berkembang, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan dan uji praktikalitas. Berikut adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	persentase	Kriteria
1.	Material	16	12	100%	Sangat layak
2.	Bahasa	11	16	91%	Sangat layak
3.	Pembelajaran	16	16	100%	Sangat layak
4.	Rata-rata	43	44	97,72 %	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4 di atas, terlihat bahwa persentase skor yang diperoleh dari para ahli materi mencapai 97,72% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan kata lain, hasil validasi uji kelayakan dari para ahli materi terhadap media magic box dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selanjutnya, hasil validasi ahli media terhadap pengembangan media magic box dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Pakar Media

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1.	Keterbacaan Desain	14	12	70%	Layak
2.	Material (Teks)	12	12	75%	Layak
3.	Desain grafis	7	20	81,25%	Sangat layak
4.	Presentasi media	13	16	58,3%	Layak
	Rata-rata	43	60	71,66 %	Layak

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 5 di atas, terlihat bahwa persentase skor yang diperoleh dari para ahli materi mencapai 71,66% dan termasuk dalam kategori layak. Dengan kata lain, hasil validasi uji kelayakan dari para ahli materi pada media magic box dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak

Tahap implementasi, setelah produk direvisi dan mendapatkan penilaian yang memadai dari validator pada tahap pengembangan, produk dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk kepada guru kelompok B dan seluruh siswa yang berjumlah 20 anak, kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan siswa. Saran dari wali kelas siswa kelompok B akan digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi produk agar lebih layak dari sebelumnya. Berikut ini adalah hasil uji coba angket respons guru dan uji coba produk kepada siswa

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kuesioner Respon Guru

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1.	Keterbacaan (Teks)	16	16	100%	Sangat layak
2.	Desain Grafis	12	12	75%	Layak
3.	Presentasi media	12	12	75%	layak
4.	Rata-rata angka	40	40	100 %	Sangat layak

Tahap evaluasi, Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru) dan uji coba siswa kelompok B yang terdiri dari 20 anak. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

KESIMPULAN

Media Magic Box dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa anak usia dini berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif berbasis multisensori dengan empat laci edukatif yang mengintegrasikan aktivitas visual, verbal, dan motorik dalam satu media pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media Magic Box pada aspek perkembangan lain seperti kognitif dan sosial emosional.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yaitu kepalasekolah, guru dan siswa di TK Islam Al-Furqon yang telah bersedia dijadikan TK sebagai lokasi penelitian.

REFERENSI

- [1] N. H. Fauziyyah, Y. Rachmawati, dan E. Kurniati, "Analisis Perilaku Sosial Anak Ditinjau dari Urutan Kelahiran," *Edukid*, vol. 15, no. 1, hal. 42–57, Okt 2019, doi: 10.17509/edukid.v15i1.20150.
- [2] E. Puspitasari dan R. Ni'mah, "Local Wisdom Comics of Tuban District Culture: As a Media to Stimulate The Expressive Language of Early Children," *J. Islam. Educ. Students*, vol. 4, no. 1, hal. 84–94, Mei 2024, doi: 10.31958/jies.v4i1.12273.
- [3] J. Warmansyah *et al.*, "The Effect of Mathematics Learning Approaches and Self-Regulation to Recognize the Concept of Early Numbers Ability," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 17, no. 1, hal. 54–81, Apr 2023, doi: 10.21009/JPUD.171.05.
- [4] T. Wulandari, J. Warmansyah, W. Fitriani, R. Yuningsih, M. Sari, dan A. Kadir Naffari, "Unlocking Musical Brilliance: How Traditional Talempong Pacik Music Enhances the Intelligence of Children Aged 5-6 Years," *Indones. J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 3, no. 1, hal. 49–60, Jun 2024, doi: 10.31958/ijecer.v3i1.12461.
- [5] I. Maulina dan A. Budiyo, "Peran Keluarga dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Golden Age di Desa Gambarsari," *J. Mhs. BK An-Nur Berbeda, Bermakna, Mulia*, vol. 7, no. 1, hal. 21, Apr 2021, doi: 10.31602/jmbkan.v7i1.3404.
- [6] Y. Hidayat dan L. Nurlatifah, "Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022," *J. Intisabi*, vol. 1, no. 1, hal. 29–40, Jul 2023, doi: 10.61580/itsb.v1i1.4.
- [7] N. Istiqomah dan M. Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Khazanah Pendidik*, vol. 15, no. 2, hal. 151, Sep 2021, doi: 10.30595/jkp.v15i2.10974.
- [8] L. Hasanah dan A. Nurhasanah, "Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Papan Flanel Anak Usia 4-5 Tahun," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 2, no. 1, hal. 12–22, Mei 2020, doi: 10.17509/jpa.v2i1.24384.
- [9] Z. Hayati, N. Jarmita, P. Rahmi, dan M. A., "Pengembangan Media Busy Book Numbering dari Bahan Bekas untuk Pengenalan Matematika pada Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 2, hal. 71, Sep 2023, doi: 10.24235/awlad.v9i2.14812.
- [10] Hijriati, Putri Rahmi, "Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 1, hal. 152, Mar 2021, doi: 10.22373/bunayya.v7i1.9295.
- [11] A. Isna, "Perkembangan bahasa anak usia dini," *Al Athfal J. Kaji. Perkemb. Anak Dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 62–69, 2019, doi: 10.52484/al_athfal.v2i1.140.
- [12] E. L. Pradita, A. Kumala Dewi, N. Nasywa Tsuraya, dan M. Fauziah, "Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 1, hal. 1238–1248, Feb 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i1.883.
- [13] N. Sa'ida, "Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 16, Okt 2018, doi:

- 10.30651/pedagogi.v4i2.1937.
- [14] M. D. H. Rahiem, "Storytelling in early childhood education: Time to go digital," *Int. J. Child Care Educ. Policy*, vol. 15, no. 1, hal. 4, Des 2021, doi: 10.1186/s40723-021-00081-x.
- [15] A. Asmariyani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD," *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, hal. 26, Des 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.108.
- [16] D. Durtam, "Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Berbasis Tema Pada Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 1, hal. 98, Mar 2022, doi: 10.24235/awlady.v8i1.9773.
- [17] B. A. Habsy, A. P. Rachmawati, R. F. W. F. Wiyono, dan A. Rakhmanita, "Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran," *TSAQOFAH*, vol. 4, no. 1, hal. 143–158, Nov 2023, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i1.2143.
- [18] S. Gustiani, "Research and development (R&D) method as a model design in educational research and its alternatives," *Holistics J.*, vol. 11, no. 2, hal. 12–22, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/365669215>
- [19] I. J. Arja, "Pengembangan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini," *Al-Bahtsu J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, hal. 45–55, 2020, doi: 10.29300/btu.v5i1.3346.
- [20] A. Rachman, E. Yochanan, A. I. Samanlangi, dan H. Purnomo, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV Saba Jaya Publisher, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/377469385>
- [21] M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 9, no. 2, hal. 1220–1230, Mei 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [22] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, hal. 35–42, Jun 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [23] R. Rizqiyani dan N. Azizah, "Kemampuan Bercerita Anak Prasekolah (5-6 tahun)," *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, hal. 116, Okt 2018, doi: 10.26858/pembelajar.v2i2.6362.
- [24] C. P. P. Tohamba dan U. Ukbayana, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 2, no. 2, hal. 255–269, Agu 2024, doi: 10.47861/jdan.v2i2.1252.
- [25] N. Suryana dan R. Fadhil, *Manajemen pengelolaan kelas*. Indonesia Emas Group, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=BxKkEAAAQBAJ>
- [26] Sofia Zahra dan M. Sit, "Eksplorasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Analisa Faktor, Indikator, Dan Tahapan Perkembangan," *Child. Educ. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 278–288, Jun 2024, doi: 10.53515/cej.v5i2.6066.
- [27] I. P. Sari, J. Warmansyah, R. Yuningsih, M. Sari, dan R. Yandira, "The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years," *J. Islam. Educ. Students*, vol. 3, no. 1, hal. 38–49, Jul 2023, doi: 10.31958/jies.v3i1.8654.
- [28] N. Anggraini, R. Amalia, dan M. Fauziddin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Kegiatan Bercerita Berbantuan Media Pop Up Book," *Refleks. J. Penelit. Tindakan*, vol. 1, no. 2, hal. 93–98, Nov 2023, doi: 10.37985/refleksi.v1i2.232.

- [29] A. R. Jannah, L. Hamid, dan R. Srihilmawati, "Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini," *al-Urwatul Wutsqo J. Ilmu Keislam. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–17, Sep 2020, doi: 10.62285/alurwatulwutsqo.v1i2.10.
- [30] D. Arabiat, M. Al Jabery, S. Robinson, L. Whitehead, dan E. Mörelius, "Interactive technology use and child development: A systematic review," *Child. Care. Health Dev.*, vol. 49, no. 4, hal. 679–715, Jul 2023, doi: 10.1111/cch.13082.
- [31] S. McLeod, "Piaget's stages of cognitive development," *Simply Psychol.*, 2026, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/382947890>
- [32] I. R. W. Wardani, M. I. Putri Zuani, dan N. Kholis, "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *DIMAR J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, hal. 332–346, Jul 2023, doi: 10.58577/dimar.v4i2.92.
- [33] U. Hasanah dan M. Deiniatur, "Membangun Budaya Membaca pada Anak Usia Dini Di Era Digital," *At-Tajdid J. Pendidik. dan Pemikir. Islam*, vol. 3, no. 01, hal. 10, Sep 2019, doi: 10.24127/att.v3i01.973.
- [34] D. Ibrida Julita dan R. Puspa Juwita, "Enhancing Linguistic Intelligence: The Effects of the Show and Tell Method on 5-6 Year-Olds," *J. Islam. Educ. Students*, vol. 4, no. 2, hal. 208–220, Agu 2024, doi: 10.31958/jies.v4i2.13233.
- [35] K. Masykuroh dan T. Wahyuni, "Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 6, no. 2, hal. 172–181, Jul 2023, doi: 10.31004/aulad.v6i2.483.
- [36] I. Q. Aini, F. Nasution, dan A. S. Sitorus, "Penerapan Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Pegasing, Kec. Pegasing, Kab. Aceh Tengah," *Ta'rim J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 4, hal. 136–146, Okt 2024, doi: 10.59059/tarim.v5i4.1669.
- [37] G. Latifa, N. Suzanne, dan Z. Zulhendri, "Development of Illustrated Storybooks as a Learning Medium to Enhance Students' Reading Interest," *J. Islam. Educ. Students*, vol. 3, no. 1, hal. 1–12, Jul 2023, doi: 10.31958/jies.v3i1.5623.
- [38] S. Nabila, I. Adha, dan R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, hal. 3928–3939, Sep 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1475.
- [39] A. Mahmudah dan A. Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 1, hal. 97–111, Jul 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i1.26515.