

PENGUNAAN APE MAGIC BOX DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KOBER LIL AULAD

Nono Mulyono^{1*}, Dewi Santika², Dila Nurlatifah³

STAI Putra Galuh Ciamis

*Alamat email: nonomulyono@staiputragaluh.ac.id

ABSTRAK

Alat permainan edukatif (APE) *Magic Box* merupakan alat yang dirancang khusus untuk bermain yang di dalamnya memiliki nilai edukatif dan memiliki banyak ragam permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan APE *Magic Box* dan keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui penggunaan APE *Magic Box* di Kober Lil Aulad. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi penggunaan APE *Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad berjalan dengan baik. Hal ini didasarkan pada peningkatan skor rata rata sebesar 75% pada siklus I, yang selanjutnya mengalami peningkatan menjadi 86,25% pada siklus II. Selanjutnya, guru termasuk berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, yang mana dapat mencapai skor 70% dengan kriteria baik. Kesimpulannya, penggunaan APE *Magic Box* memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad.

Kata Kunci: *anak usia dini; alat permainan edukatif; kognitif; magic box*

ABSTRACT

The Magic Box is a tool designed for playing which has educational value and a variety of games that can be used to develop early childhood's cognitive aspect. This study aims to determine the implementation of using Magic Box and the teacher's success to improve the early childhoods' cognitive ability through the use of Magic Box at Kober Lil Aulad. In this study, the researchers use a classroom action research (CAR) as a research method. The results of this study show that the implementation of using Magic Box in developing the early childhoods' cognitive ability in Kober Lil Aulad is categorized very well. This is based on the average score of 75% in the cycle I, then increased to 86.25% in the cycle II. Furthermore, the teacher has succeeded to improve the early childhoods' cognitive ability at Kober Lil Aulad, which achieve a score of 70% with good criteria. In conclusion, the use of Magic Box has a positive impact on improving the early childhoods' cognitive ability at Kober Lil Aulad.

Keywords: *early childhood; educational game equipment; cognitive; magic box*

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan kepada anak sejak dini khususnya usia 3-4 tahun. Idealnya, perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun meliputi 3 kemampaun: (1) kemampuan belajar memecahkan masalah, (2) kemampuan berpikir logis, dan (3) kemampuan berpikir simbolik ([Hidayat & Nurlatifah,](#)

2023, pp. 30–31). Adapun kemampuan belajar memecahkan masalah anak usia 3-4 tahun meliputi sepuluh kriteria, tiga di antaranya meliputi: (a) anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, (b) anak mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, (c) anak mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai. Selanjutnya, kemampuan berpikir logis anak usia 3-4 tahun meliputi lima kriteria, satu di antaranya adalah anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Terakhir, kemampuan berpikir simbolik anak usia 3-4 tahun meliputi tiga kriteria, satu di antaranya adalah anak mampu menyebutkan peran dan tugasnya, misal: koki tugasnya memasak ([Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014](#)).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, yaitu dengan lokus di Kober Lil Aulad, peneliti menemukan fakta bahwa terdapat beberapa anak yang masih mengalami kendala dalam memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir simbolik. Kendala-kendala tersebut meliputi (a) anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, (b) anak mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, (c) anak mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (d) anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Baharun et al., \(2021, p. 1383\)](#) yang mana menemukan data bahwa banyak anak yang kurang fokus dan tidak konsentrasi disebabkan pembelajaran yang disampaikan guru kurang menarik dan belum mampu memotivasi belajar anak secara optimal. Selain itu, diperlukan juga media pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak. Di samping guru juga dituntut mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar di sekolah.

Guna mengatasi kendala-kendala yang ditemukan di lapangan sebagaimana yang telah diuraikan pada paragraf di atas, peneliti mencoba menerapkan salah satu metode yang dapat dilakukan, yaitu dengan penggunaan alat permainan edukatif untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang diujicobakan, yaitu *APE Magic Box* atau kotak ajaib. Menurut [Simamora et al., \(2019, p. 97\)](#) *APE Magic Box* merupakan kubus yang berukuran sesuai kebutuhan, tidak tembus pandang dan anak tidak mengetahui benda apa yang terdapat di dalam kotak tersebut. Akan tetapi pada saat dibuka, anak dapat melihat beberapa macam permainan yang disediakan. *APE Magic Box* menjadi alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Adapun manfaat dari *APE Magic Box* adalah untuk: (1) mengenalkan berbagai nama makanan dan rasanya; (2) mengenalkan berbagai macam kegunaan benda-benda; (3) mengenalkan anak bagaimana mengerjakan tugasnya sampai dengan selesai; (4) mengenalkan konsep banyak dan sedikit dari suatu benda; dan (5) mengenalkan peran dan tugas suatu profesi.

Penelitian ini didukung oleh tiga peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu pertama dilakukan oleh [Yaie et al., \(2022\)](#) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak pintar tersebut berhasil dilakukan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B di TK Kartika II-38

Banyuasin. Adapun penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh [Ansari & Sit \(2024\)](#) dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Melalui Media Smart Box pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart box* dapat dipergunakan serta diaplikasikan untuk meningkatkan kecerdasan logis Matematis pada anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, penelitian terdahulu ketiga dilakukan oleh [Pertiwi et al., \(2022\)](#) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kotak Ajaib Dalam Mengenal Bacaan Huruf Satu Suku Kata pada Aspek Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun”. Jenis penelitian ini, yaitu Research & Development. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media kotak ajaib dapat membantu guru dalam mengenalkan suku kata pada aspek perkembangan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas, peneliti menggunakan ketiga penelitian terdahulu di atas sebagai pendukung penelitian sekarang. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti pertama yaitu [Yaie et al., \(2022\)](#) dan peneliti kedua, yaitu [Ansari & Sit \(2024\)](#) memiliki persamaan dengan penelitian sekarang, yaitu lebih berfokus pada kemampuan kognitif anak. Sedangkan penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh [Pertiwi et al., \(2022\)](#) berbeda dengan penelitian sekarang, yakni memiliki fokus pada perkembangan bahasa (mengenal suku kata). Namun demikian, dalam penelitian ini guru bukan hanya mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan simbolik. Akan tetapi, anak dapat terstimulasi dalam kemampuan memecahkan masalah sederhana, berpikir logis dan simbolik. Maka dari itu, gap antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang menjadi penting untuk dilakukan penelitian lebih mendalam agar hasilnya memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pengembangan kognitif anak usia 3-4 tahun ([Mulyono et al., 2023, p. 402](#)).

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti mengajukan dua rumusan masalah. Kedua rumusan masalah tersebut, yaitu: (1) Bagaimana implementasi penggunaan APE *Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad? (2) Sejauhmana keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui penggunaan APE *Magic Box* di Kober Lil Aulad? Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui implementasi penggunaan APE *Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad; (2) Untuk mengetahui keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui penggunaan APE *Magic Box* di Kober Lil Aulad.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diajukan di atas, peneliti perlu melakukan penelitian lebih mendalam terkait penggunaan APE *Magic Box* di Kober Lil Aulad dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini selanjutnya diberi judul “**Penggunaan APE Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Kober Lil Aulad**”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada terkait penggunaan APE *Magic Box* di Kober Lil Aulad sebagai referensi bagi guru, praktisi, dan pemangku kepentingan PAUD lainnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas dua sub pembahasan, yakni pengertian alat permainan edukatif *Magic Box* dan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran melalui penggunaan alat permainan edukatif *Magic Box*. Kedua sub pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif *Magic Box*

Alat permainan edukatif *Magic Box* merupakan sebuah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan dibuat dari barang bekas. Menurut [Ariska & Suyadi \(2020, p. 120\)](#) *Magic Box* merupakan alat permainan edukatif yang dibuat dari bahan sederhana seperti kardus dan di dalamnya berisi berbagai permainan untuk merangsang aspek perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, [Nurdin \(2021, p. 21\)](#) berpendapat bahwa *Magic Box* merupakan alat yang digunakan untuk mengintegrasikan berbagai konsep pembelajaran dalam satu wadah dengan beragam permainan yang ada di dalamnya, yang mana dengan penggunaan alat permainan edukatif tersebut dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Selanjutnya menurut [Satiyah et al., \(2024, p. 1902\)](#), *Magic Box* adalah salah satu media belajar yang memiliki bentuk kubus tertutup, yang mana di dalamnya terdapat materi pembelajaran. Selain itu, alat permainan edukatif ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media yang dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung, sehingga dengan hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, dapat dielaborasi bahwa APE *Magic Box* adalah sebuah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak yang terbuat dari barang bekas seperti kardus yang di dalamnya berisi berbagai permainan, yang berfungsi untuk merangsang aspek perkembangan anak usia dini. Selain itu, APE *Magic Box* digunakan untuk mengintegrasikan berbagai konsep pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa permainan, yang dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan kognitif anak. Melalui APE *Magic Box*, anak memperoleh pengalaman langsung dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasinya melalui berbagai permainan yang ada di dalamnya ([Ariska & Suyadi, 2020; Nurdin, 2021; Satiyah et al., 2024](#)).

Dalam konteks penelitian sekarang, penggunaan APE *Magic Box* merupakan media permainan berbentuk kotak yang mana berisi materi pembelajaran yang dapat merangsang seluruh aspek perkembangan kognitif anak. Selanjutnya, alat permainan edukatif *Magic Box* didesign berisi berbagai permainan sebagai materi pembelajaran yang bertujuan membantu mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam (1) mengenal nama makanan dan rasanya, (2) mengenal kegunaan benda, (3) mengenal bagaimana mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran.

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE *Magic Box* adalah alat permainan edukatif yang berbentuk kotak atau kubus yang berisi berbagai permainan sebagai materi pembelajaran yang dapat merangsang aspek perkembangan kognitif anak. Dalam konteks penelitian sekarang, penggunaan APE *Magic Box* berisi

permainan yang bertujuan mengoptimalkan kemampuan anak dalam (1) mengenal nama makanan dan rasanya, (2) mengenal kegunaan benda, (3) mengenal bagaimana mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran.

2.2 Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan APE *Magic Box*

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran adalah dengan penggunaan APE *Magic Box*. Salah satu fungsi dari APE *Magic Box*, yaitu membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir, berkreaitivitas, dan berimajinasi. Maka dari itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Senada dengan pernyataan ini, [Wahyuningrum & Dwiyaniti \(2022, p. 3\)](#) menyebutkan bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak adalah melalui media permainan edukatif, salah satunya adalah *Magic Box*. Melalui penggunaan APE *Magic Box*, anak dapat menyusun dan mengelompokkan benda-benda yang diambil dari dalam kotak, kemudian menyusun benda yang sama ukuran, sama bentuk, dan warnanya. Selanjutnya, [Veryawan et al., \(2021, p. 46\)](#) menyebutkan bahwa guru dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak melalui penggunaan *Magic Box*. Melalui permainan ini, anak dapat meningkatkan kemampuan (1) mengenalkan berbagai nama makanan dan rasanya; (2) mengenalkan berbagai macam kegunaan benda-benda; (3) mengenalkan anak bagaimana mengerjakan tugasnya sampai dengan selesai; dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran. Berkaitan dengan itu, [Ariska & Suyadi \(2020, p. 104\)](#) menyebutkan bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan melalui penggunaan APE *Magic Box*, yang mana melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kreativitas dalam belajar memecahkan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengelaborasi bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak adalah melalui penggunaan APE *Magic Box*. Melalui permainan ini, anak dapat menyusun dan mengelompokkan benda-benda yang diambil dari dalam kotak, kemudian menyusun benda yang sama ukuran, sama bentuk, dan warnanya. Selain itu, anak dapat (1) mengenal berbagai nama makanan dan rasanya; (2) mengenal berbagai macam kegunaan benda-benda; (3) mengenal bagaimana mengerjakan tugas sampai dengan selesai; dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran. Adapun yang lebih penting adalah, anak dapat belajar memecahkan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis ([Ariska & Suyadi, 2020](#); [Veryawan et al., 2021](#); [Wahyuningrum & Dwiyaniti, 2022](#)).

Dalam konteks penelitian sekarang, guru mengajak anak-anak secara langsung mempraktikkan bagaimana menggunakan APE *Magic Box*, anak-anak diarahkan untuk membantu menempel gambar dan memberi warna pada APE *Magic Box*. Selanjutnya, APE *Magic Box* didesign berisi berbagai permainan sebagai materi pembelajaran yang bertujuan membantu mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam (1) mengenal nama makanan dan rasanya, (2) mengenal kegunaan benda, (3) mengenal bagaimana

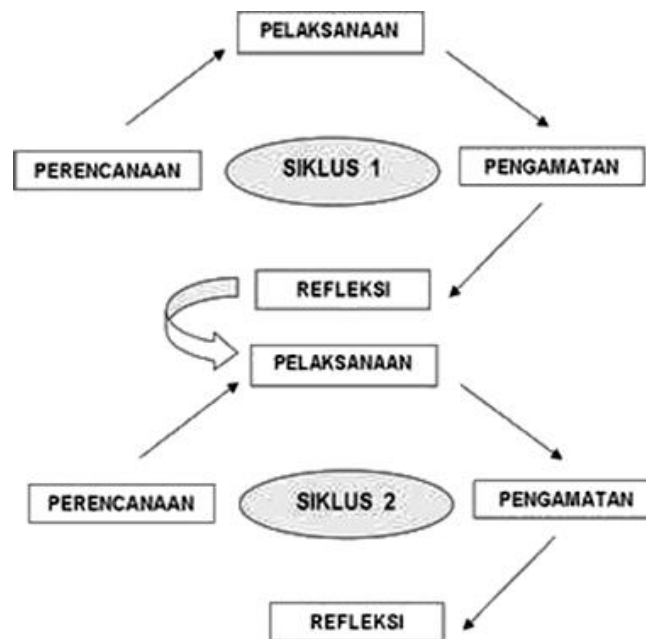
mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran.

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui penggunaan *APE Magic Box*. Melalui penggunaan *APE Magic Box*, anak dapat meningkatkan kemampuan dalam (1) mengenal nama makanan dan rasanya, (2) mengenal kegunaan benda, (3) mengenal bagaimana mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit dari suatu ukuran.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian sekarang adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin (1990) sebagaimana yang dikutip dari Hidayat et al., (2024, p. 5). Adapun konsep pokok PTK model Kurt Lewin terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Selanjutnya, PTK model Model Kurt Lewin disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. PTK Model Kurt Lewin (1990)

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 8-13 Januari 2025. Adapun penelitian ini bertempat di Kober Lil Aulad yang beralamat di Dusun Muktisari RT. 10, RW. 04, Desa Bantarsari, Kecamatan Pamarican, Kabupaten Ciamis.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad dengan total 10 anak. Kesepuluh anak tersebut terdiri dari 4 laki laki dan 6 perempuan, yang kemudian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data anak di kober lil aulad

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin	Usia Anak
1	Adzkiya Nahla	P	4 Tahun
2	Arshela Nazziya Salsabilla	P	4 Tahun
3	Bagas Darka Rifai	L	4 Tahun
4	Ervina Humaira Iryanto	P	4 Tahun
5	Kayla Nadhifa Almira	P	4 Tahun
6	Kenzie Nazril Algani	L	4 Tahun
7	Nikita Awalia Radani	P	4 Tahun
8	Raditya Rasya Pratama	L	4 Tahun
9	Rasyiq Sakha Alfariq	L	4 Tahun
10	Nana	L	4 Tahun

Prosedur

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) tahap, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Dalam tahap tindakan dilakukan serangkaian kegiatan berupa praktik, tes, observasi, dan dokumentasi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa hasil unjuk kerja anak berupa perolehan skor. Adapun instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Penilaian observasi kisi-kisi instrumen penilaian;
2. Lembar observasi aktivitas anak dalam pembelajaran;
3. Lembar observasi hasil skor nilai anak dari setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi pembelajaran dianalisis berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan. Temuan-temuan yang diperoleh dalam pra siklus diperbaiki pada proses siklus I. Kemudian, kendala yang ditemukan pada siklus I diperbaiki pada proses siklus II. Selanjutnya, peneliti memperoleh nilai dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Kemampuan Individu} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh anak} \times 100\%}{\text{Jumlah anak} \times \text{Standar Nilai Tertinggi}}$$

$$\text{Ketercapaian Aspek yang diteliti} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh anak} \times 100\%}{\text{Jumlah anak} \times \text{Standar Nilai Tertinggi}}$$

Sumber: (Nurhayati et al., 2024, p. 77)

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

4.1 Deskripsi Kondisi Awal

Peneliti memilih Kober Lil Aulad pada tahun ajaran 2024/2025 sebagai tempat penelitian, dikarenakan peneliti adalah guru di Kober Lil Aulad. Pada tahap pertama

sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah dan rekan guru yang lain di Kober tersebut. Setelah mendapatkan izin, selanjutnya peneliti menginventarisir data awal yang sudah diperoleh dari proses pembelajaran sehari-hari sebagai acuan dalam penelitian sekarang. Kemudian, peneliti membuat jadwal kegiatan khusus untuk melakukan penelitian melalui penggunaan APE *Magic Box* guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun Kober Lil Aulad. Persiapan selanjutnya adalah menyiapkan komponen yang merupakan rencana persiapan pembelajaran, mulai dari mempersiapkan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran berupa APE *Magic Box*, serta evaluasi pembelajaran. Selanjutnya hasil observasi awal digambarkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2. Hasil observasi awal di kober lil aulad

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian				Skor nilai	Hasil Observasi
		A	B	C	D		
1	Adzkiya Nahla	2	2	3	2	9	MB
2	Arshela Nazziya Salsabilla	3	3	3	3	12	BSH
3	Bagas Darka Rifai	3	3	3	3	12	BSH
4	Ervina Humaira Iryanto	3	3	3	3	12	BSH
5	Kayla Nadhifa Almira	3	3	3	4	13	BSH
6	Kenzie Nazril Algani	2	2	2	2	8	MB
7	Nikita Awalia Radani	2	2	2	3	9	MB
8	Raditya Rasya Pratama	2	2	2	2	8	MB
9	Rasyiq Sakha Alfariq	3	2	3	3	11	BSH
10	Nana	3	3	3	3	12	BSH
	Jumlah	26	25	27	28	106	
	%	65%	62,5%	67,5%	70%	66,25%	

Tabel di atas merupakan hasil analisis observasi dari data awal penggunaan APE *Magic Box* pada anak usia dini di Kober Lil Aulad, yang mana diperoleh persentase sebagai berikut. (1) anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya sebesar 65%, (2) anak mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda sebesar 62,5%, (3) anak mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai sebesar 67,5%, dan (4) anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit sebesar 70%.

Tabel 3. Frekuensi dan persentase rata-rata kondisi awal di kober lil aulad

Tahap Awal		
	F	%
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Mulai Berkembang (MB)	4	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	60%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
Jumlah	10	100%

Dari jumlah anak 10 orang, tidak terdapat anak yang belum berkembang (0), 4 anak (40%) mulai berkembang, 6 anak (60%) berkembang sesuai harapan, dan belum terdapat anak yang berkembang sangat baik (0).

Keterangan:

Perkembangan anak: Belum Berkembang (BB) = 1 (dengan skor nilai 2-5); Mulai Berkembang (MB) = 2 (dengan skor nilai 6-9); Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3 (dengan skor nilai 10-13); Berkembang Sangat Baik = 4 (dengan skor nilai 14-17). Penilaian tingkat keberhasilan penelitian: sangat kurang = 0-20%; kurang 21-40%; baik 41-60%; cukup baik 61-80%; sangat baik 81-100%.

4.2 Deskripsi Siklus

Setelah melakukan observasi awal sebelum menggunakan *APE Magic Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, peneliti menemukan beberapa anak yang belum mencapai indikator sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), yang mana masih ditemukan beberapa anak yang belum mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, mengerjakan tugasnya sampai selesai, mengenal konsep banyak dan sedikit, dan menyebutkan peran dan tugasnya.

Selanjutnya, untuk memperbaiki kondisi yang terjadi pada pra siklus, maka peneliti menyusun rencana pembelajaran (*planning*), tindakan (*acting*) melalui penggunaan *APE Magic Box*, dan pengamatan (*observing*). Selanjutnya dilakukan refleksi (*reflecting*). Adapun tahapan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil observasi siklus I

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian				Skor nilai	Hasil Observasi
		A	B	C	D		
1	Adzkiya Nahla	3	3	3	2	11	BSH
2	Arshela Nazziya Salsabilla	4	4	3	3	14	BSB
3	Bagas Darka Rifai	4	3	3	3	13	BSH
4	Ervina Humaira Iryanto	4	3	3	3	13	BSH
5	Kayla Nadhifa Almira	4	3	4	4	15	BSB
6	Kenzie Nazril Algani	3	3	2	2	10	BSH
7	Nikita Awalia Radani	3	3	2	3	11	BSH
8	Raditya Rasya Pratama	2	2	2	2	8	MB
9	Rasyiq Sakha Alfariq	3	3	3	3	12	BSH
10	Nana	4	3	3	3	13	BSH
	Jumlah	34	30	28	28	120	
	%	85%	75%	70%	70%	75%	

Observasi siklus I dilakukan pada kegiatan pembelajaran di hari Kamis, 9 Januari 2025. Pengambilan data dimulai dari pukul 08.00-10.30 WIB, melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran anak menggunakan *APE Magic Box*. Kemudian dilakukan analisis hasil temuan pada tahap awal. Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa dari rata-rata awal pada tahap pra siklus 66,5% mengalami peningkatan menjadi

75% pada siklus I. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, mengerjakan tugasnya sampai selesai. Adapun peningkatan terendah terjadi pada indikator mengenal konsep banyak dan sedikit. Namun demikian secara keseluruhan semua indikator mengalami peningkatan.

Tabel 5. Hasil observasi siklus II

No.	Nama Anak	Indikator Penilaian				Skor nilai	Hasil Observasi
		A	B	C	D		
1	Adzkiya Nahla	4	3	3	3	13	BSH
2	Arshela Nazziya Salsabilla	4	4	3	4	15	BSB
3	Bagas Darka Rifai	4	4	3	4	15	BSB
4	Ervina Humaira Iryanto	4	4	3	4	15	BSB
5	Kayla Nadhifa Almira	4	3	4	4	15	BSB
6	Kenzie Nazril Algani	4	3	3	4	14	BSB
7	Nikita Awalia Radani	4	3	2	4	13	BSH
8	Raditya Rasya Pratama	3	3	3	3	9	MB
9	Rasyiq Sakha Alfariq	4	3	3	4	14	BSB
10	Nana	4	4	3	4	15	BSB
	Jumlah	39	33	30	38	138	
	%	97,5%	82,5%	75%	95%	86,25%	

Observasi siklus II dilakukan pada hari Jumat, 13 Januari 2025. Pengambilan data dimulai dari pukul 08.00-10.30 WIB., melalui observasi langsung pada kegiatan anak, wawancara terhadap guru dan orang tua, serta menganalisis penggunaan APE *Magic Box* yang dikombinasikan dengan pemberian reward berupa tongkat bintang pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan APE *Magic Box* yang dikombinasikan dengan metode pemberian reward berupa tongkat bintang berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir secara simbolik, menyelesaikan tugasnya dan mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Dari rata-rata pada siklus I sebesar 75% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,25%.

Selanjutnya, hasil observasi pada siklus I dan II diuraikan dengan seksama agar mudah dipahami. Kemudian, uraian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil observasi pada siklus I dan II

Tahapan PTK	Siklus I dan II
Tahapan Perencanaan	1. Guru yang juga peneliti menyiapkan rencana kegiatan pembelajaran.
	2. Guru yang juga peneliti menyiapkan APE <i>Magic Box</i> sebagai media ajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
	3. Guru yang juga peneliti menyiapkan lembar observasi.
	4. Guru yang juga peneliti menyiapkan lembar evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	1. Guru mengkondisikan kelas dan membuat kesepakatan dengan

Tahap Pelaksanaan Kegiatan	anak. 2. Guru memperkenalkan dan mempraktikan cara menggunakan APE <i>Magic Box</i> kepada anak. Kemudian anak diajak untuk (1) memasukan gambar berbagai makanan, (2) memasukan gambar benda-benda yang ada di sekitar anak, (3) memasukan gambar berbagai jenis pekerjaan, (4) memasukan gambar yang di dalamnya terdapat jumlah benda yang sedikit dan jumlah benda yang banyak, (5) memasukan gambar pekerja yang sudah dilengkapi dengan tugas pekerja tersebut. 3. Guru memandu anak untuk: (1) mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, (2) mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, (3) mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai, (4) mampu mengenal konsep banyak dan sedikit, (5) mampu menyebutkan peran dan tugas (misal, koki tugasnya memasak). 4. Selanjutnya, guru mengajak anak berdiskusi dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan bermain yang telah dilaksanakan. 5. Sebelum mengakhiri kegiatan belajar, guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada anak atas apa yang telah dilakukan oleh anak selama kegiatan.		
Tahap Pengamatan (Observasi)	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> Siklus I Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari rata-rata awal pada tahap pra siklus sebesar 66,5% mengalami peningkatan menjadi 75% pada siklus I. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator: anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, sedangkan peningkatan terendah terjadi pada indikator anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus. Setiap indikator yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 9% dari kemampuan rata-rata </td><td style="vertical-align: top; width: 50%;"> Siklus II Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, yang mana anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dari rata-rata pada siklus I sebesar 75% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,25%. Hal ini terjadi setelah guru menggunakan APE <i>Magix Box</i>. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I. Setiap indikator yang digunakan dalam aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 11, 25% dari kemampuan rata- </td></tr> </table>	Siklus I Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari rata-rata awal pada tahap pra siklus sebesar 66,5% mengalami peningkatan menjadi 75% pada siklus I. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator: anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, sedangkan peningkatan terendah terjadi pada indikator anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus. Setiap indikator yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 9% dari kemampuan rata-rata	Siklus II Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, yang mana anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dari rata-rata pada siklus I sebesar 75% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,25%. Hal ini terjadi setelah guru menggunakan APE <i>Magix Box</i>. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I. Setiap indikator yang digunakan dalam aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 11, 25% dari kemampuan rata-
Siklus I Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari rata-rata awal pada tahap pra siklus sebesar 66,5% mengalami peningkatan menjadi 75% pada siklus I. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator: anak mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, sedangkan peningkatan terendah terjadi pada indikator anak mampu mengenal konsep banyak dan sedikit. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus. Setiap indikator yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 9% dari kemampuan rata-rata	Siklus II Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan APE <i>Magic Box</i> berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, yang mana anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dari rata-rata pada siklus I sebesar 75% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,25%. Hal ini terjadi setelah guru menggunakan APE <i>Magix Box</i>. Setelah data hasil observasi dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I. Setiap indikator yang digunakan dalam aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 11, 25% dari kemampuan rata-		

Tahap Refleksi	awal pada pra siklus sebesar 66,25% menjadi 75% pada siklus I dengan kategori keberhasilan cukup. Refleksi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, tetapi belum sesuai dengan target yang diharapkan. Maka dari itu, peneliti melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus II dengan menggunakan APE <i>Magix Box</i>. Adapun perbedaannya adalah dengan cara diulang-ulang dan pemberian motivasi kepada semua anak agar mampu (1) menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, (2) menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, (3) mampu mengerjakan tugasnya sampai selesai, dan (4) mampu mengenal konsep banyak dan sedikit.
------------------------------	--

Setelah melakukan pengamatan dimulai dari observasi awal pada pra siklus, peneliti menemukan beberapa temuan terkait penggunaan APE *Magic Box* pada anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad. Selanjutnya, peneliti melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat dengan menggunakan APE *Magic Box*, yang mana setiap indikator yang telah ditentukan dapat mengalami peningkatan sebesar 66,25% pada tahap pra siklus menjadi 75% pada siklus I dengan kategori keberhasilan cukup. Selanjutnya, dilakukan refleksi berupa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II dengan menggunakan APE *Magic Box*. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil observasi pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,25% dengan kategori keberhasilan sangat baik.

Pembahasan

Setelah menguraikan hasil penelitian, peneliti perlu menjawab rumusan masalah (*Research Problem*) yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan. Rumusan masalah pertama: **“Bagaimana implementasi penggunaan APE *Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad?”** Berdasarkan data awal diperoleh besaran persentase sebesar 66,25% dengan sebaran 4 anak mencapai ketuntasan Mulai Berkembang (MB), dan 6 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, data pada siklus I diperoleh besaran prosentase sebesar 75%. Jumlah presentase ini menunjukkan capaian target yang cukup baik dalam penggunaan APE *Magic Box* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan sebaran 1 anak mencapai ketuntasan Mulai Berkembang (MB), 7

anak mencapai ketuntasan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan data pada siklus II diperoleh besaran prosentase sebesar 86,25%. Jumlah presentase ini menunjukkan capaian target yang sangat baik dalam penggunaan *APE Magic Box* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan sebaran 1 anak mencapai ketuntasan Mulai Berkembang (MB), 2 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 7 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan data tersebut, peneliti menjawab rumusan masalah pertama bahwa implementasi penggunaan *APE Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad berjalan dengan sangat baik. Hal ini didasarkan pada peningkatan skor rata rata sebesar 75% pada siklus I, yang selanjutnya mengalami peningkatan menjadi 86,25% pada siklus II.

Selanjutnya, rumusan masalah kedua: **“Sejauhmana keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui penggunaan *APE Magic Box* di Kober Lil Aulad?”** Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, pada siklus I diperoleh skor rata-rata 75% dengan sebaran 1 anak mencapai ketuntasan Mulai Berkembang (MB), 7 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, diadakan refleksi dan perbaikan, sehingga mengalami peningkatan pada siklus II dengan perolehan skor rata-rata 86,25% dengan sebaran 1 anak mencapai ketuntasan Mulai Berkembang (MB), 2 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 7 anak mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan data tersebut, peneliti dapat menjawab rumusan masalah kedua bahwa keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad masuk ke dalam kriteria baik dengan capaian 70% anak mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, terdapat 70% anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad yang telah mengalami peningkatan kemampuan kognitifnya.

Jawaban dari kedua rumusan di atas menjadi hasil penelitian sekarang. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian tiga peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu pertama dilakukan oleh [Yaie et al., \(2022\)](#) yang mana menyatakan bahwa penggunaan *APE Magic Box* berhasil dilakukan dan memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B di TK Kartika II-38 Banyuasin. Adapun penelitian terdahulu kedua yang dilakukan oleh [Ansari & Sit \(2024\)](#) menyebutkan bahwa media *APE Smart Box* dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kecerdasan logis Matematis anak usia 5-6 tahun. Sedangkan penelitian terdahulu terakhir yang dilakukan oleh [Pertiwi et al., \(2022\)](#) menyatakan bahwa penggunaan *APE Magic Box* dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, guru dapat mengenalkan suku kata pada aspek perkembangan bahasa untuk anak usia 5-6 tahun.

Adapun persamaan ketiga hasil penelitian terdahulu di atas dengan hasil penelitian sekarang terletak pada penggunaan *APE Magic Box* yang dilakukan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran anak usia dini. Sedangkan perbedaan hasil penelitian sekarang dengan ketiga hasil penelitian terdahulu adalah pada penggunaan *APE Magic Box* dapat membantu guru mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun,

yang mana anak mampu: (1) menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, (2) menyebutkan berbagai macam kegunaan benda, (3) mengerjakan tugas sampai selesai, dan (4) mengenal konsep banyak dan sedikit. Selanjutnya, perbedaan ini menjadi keterbaruan (*novelty*) dalam penelitian sekarang. Keterbaruan ini juga sejalan dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh [Pertiwi et al., \(2022\)](#); [Aliah et al., \(2024\)](#); [Amelia & Sitorus \(2024\)](#).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan APE *Magic Box* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad berjalan dengan sangat baik. Hal ini didasarkan pada peningkatan skor rata rata sebesar 75% pada siklus I, yang selanjutnya mengalami peningkatan menjadi 86,25% pada siklus II. Selanjutnya, guru termasuk berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad, yang mana dapat mencapai skor 70% dengan kriteria baik. Perolehan ini menunjukkan bahwa anak mampu mencapai ketuntasan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, terdapat 70% anak usia 3-4 tahun di Kober Lil Aulad yang telah mengalami peningkatan kemampuan kognitifnya.

Saran

Peneliti menyarankan kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan menyediakan berbagai macam alat permainan edukatif (APE) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyarankan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menginternalisasikan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan membimbing anak dalam proses belajar. Adapun untuk peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan media ajar lainnya yang lebih kekinian, modern, dan berbasis kearifan lokal, sehingga dapat secara optimal meningkatkan kemampuan anak, baik kemampuan kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial-emosionalnya.

REFERENSI

- Aliah, D., Nurashiah, I., & Lyesmaya, D. (2024). Upaya meningkatkan sikap tanggung jawab dengan menggunakan magic box berbasis wayang sukuraga di sekolah dasar. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 103–117. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13325>
- Amelia, A., & Sitorus, A. S. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui permainan magic box di RA al-Ikhlas Tembung. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 173–191. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v10i2.25125>
- Ansari, U. N., & Sit, M. (2024). Meningkatkan kecerdasan logis matematis melalui media smart box pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(2), 138–149. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i2.445>
- Ariska, K., & Suyadi, S. (2020). Penggunaan metode show and tell melalui media magic box untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam pendidikan anak usia dini.

- Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 102–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.626>
- Baharun, H., Zamroni, Amir, & Saleha, L. (2021). Pengelolaan ape berbahan limbah untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>
- Hidayat, Y., Nurlaela, N., & Rosidah, D. (2024). Penggunaan alat permainan edukatif indoor intelligence stick dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Fajar Ciamis. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 17–29. <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.32>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Mulyono, N., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2023). Bedtime storytelling: A method to enhance early childhoods' language development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 61–69. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68552>
- Nurdin, N. (2021). Penerapan konsep pembelajaran inovatif dan kreatif melalui pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran di PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56–67. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>
- Nurhayati, I., Hidayat, R., & Hidayat, Y. (2024). Penggunaan metode pembiasaan dalam membentuk karakter disiplin anak usia 5-6 tahun di PAUD Sartika Asih Mekarmulya. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/itsb.v2i1.53>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pertiwi, P. I., Hasanah, H., & Kharismawati, I. (2022). 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), 50–54.
- Satiah, Ruswiyati, L., & Imamah. (2024). Model pembelajaran sentra berbasis holistik melalui media koja tamu untuk anak usia dini di ra al falah. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 1899–1912. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1133>
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh penerapan permainan magic box (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506>
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan bermain kotak ajaib (magic box) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.5.1.44-52>
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyanti, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran edukatif mystery box untuk perkembangan anak dalam mengenal huruf. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/mkdnd778>
- Yaie, F. I. J., Fauzi, T., & Andriani, D. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kotak pintar pada anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>