



The effect of magic box play therapy (mystery box) on the language development of children aged 4-5 years

Pengaruh terapi bermain magic box (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun

Titis Sensussiana*, Mutiara Dewi Listiyanawati, Deoni Vioneery

*1,2,3Universitas Kusuma Husada Surakarta, Jl. Jaya Wijaya No.11 Banjarsari-Surakarta 57136, Indonesia.

INFO ARTIKEL

ARTICLE HISTORY:

Artikel diterima: 28 November 2024
Artikel direvisi: 8 April 2025
Artikel disetujui: 28 April 2025

KORSPONDEN

Titis Sensussiana, titiezs@ukh.ac.id

ORIGINAL ARTICLE

Halaman: 91 - 97
DOI:
<https://doi.org/10.30989/mik.v14i1.1485>

Penerbit:
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta, Indonesia.
Artikel terbuka yang berlisensi CC-BY-SA



ABSTRACT

Background: The golden age stage of children is at the age of 5 years. One of the games that can stimulate language skill's children's development is playing magic box. Playing with this magic box play therapy can stimulate other aspects of development.

Objective: The purpose of this study was to determine the effect of magic box games on the language development of children aged 4-5 years at KB-TK Taruna Prima.

Methods: This research method uses quantitative methods with pre-experiment with one group pre and post test design. Total population 53 students with total sampling. Play activities are carried out twice a week for 1 week.

Results: The result of this study is that magic box play therapy is effective on the language development of children aged 4-5 years at KB-TK Taruna Prima, as evidenced by statistical tests showing p value <0.000.

Conclusion: Teacher can do magic box play therapy to stimulate child development. Educational institutions develop media to stimulate child development with magic box play therapy.

Keywords: magic box, development, preschool,

ABSTRAK

Latar Belakang: Tahap masa emas (*golden age*) anak berada pada usia 5 tahun awal, Salah satu permainan yang dapat menstimulasi kemampuan Bahasa perkembangan anak adalah bermain magic box. Terapi bermain magic box ini dapat menstimulasi aspek perkembangan yang lain.

Tujuan: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan magic box terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di KB-TK Taruna Prima.

Metode: Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif praeksperiment one group pre dan post test design. Jumlah populasi 53 siswa secara total sampling. Kegiatan bermain dilakukan 2 kali seminggu selama 1 minggu.

Hasil: Hasil penelitian ini adalah terapi bermain magic box efektif terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di KB-TK Taruna Prima, dengan dibuktikan uji statistic menunjukkan p value < 0.000.

Kesimpulan: Guru dapat melakukan terapi bermain magic Box untuk stimulasi perkembangan anak. Institusi pendidikan mengembangkan media untuk stimulasi perkembangan anak dengan terapi bermain magic box.

Kata kunci: magic box, perkembangan, prasekolah,

PENDAHULUAN

Tahap masa emas (*golden age*) anak berada pada usia 5 tahun awal, karena anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan luar biasa¹. Berk menjelaskan bahwa tahap masa emas ini hanya datang sekali seumur hidup, yaitu pada masa usia dini². Pada masa emas ini anak akan mengalami perkembangan yang pesat sehingga orangtua perlu memberikan stimulasi agar perkembangan anak menjadi optimal.

Stimulasi perkembangan yang tepat dan terarah serta teratur dapat mengatasi atau mencegah keterlambatan dalam perkembangan anak dapat dilakukan. Harapannya dengan adanya stimulasi tersebut anak dapat mencapai perkembangan yang optimal dibanding dengan anak yang tidak dilakukan stimulasi perkembangan. Stimulasi yang diberikan kepada anak diharapkan anak juga menikmati dan menyukai serta tidak membosankan, sehingga anak merasa bermain saat dilakukan stimulasi perkembangan tersebut. Kegiatan stimulasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat alternatif atau permainan edukatif sehingga tujuan stimulasi dan membuat anak tertarik dapat dicapai³.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk optimalisasi perkembangan bahasa anak adalah Magic Box (Kotak Misteri). Merupakan sebuah kubus dengan ukuran tertentu disesuaikan dengan kebutuhan. Kotak ini digunakan untuk bermain tebak-

tebak benda apa yang ada dalam kotak tersebut. Anak tidak mengetahui isi kotak tersebut, anak mencoba memegang benda yang ada dalam kotak tersebut kemudian menebak atau menyebutkan benda yang ada di dalamnya. Anak secara tidak langsung akan terlibat dalam pengembangan aspek kemampuan bercerita sehingga mengasah kemampuan bahasa anak. Jika anak dapat melakukan proses menceritakan dan menebak benda tersebut dengan baik maka anak dapat menggunakan kemampuan mengungkapkan perasaan, menyusun kalimat, dan imajinasinya dapat berkembang dengan baik.

BAHAN DAN CARA PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif. Peneliti memberikan perlakuan yaitu terapi bermain *magic box* dan menilai perkembangan bahasa anak setelah dilakukan terapi bermain tersebut pada anak usia 4-5 tahun. Bentuk rancangan penelitian menggunakan *praeksperiment* dengan menggunakan one group pre dan post test design yaitu mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi, suatu kelompok sebelum dikenai perlakuan tertentu diberi *pre-test*, kemudian setelah perlakuan dilakukan pengukuran lagi untuk mengetahui akibat dari perlakuan⁴.

Intervensi dilakukan dengan memberikan terapi bermain *magic box*.

Terapi bermain magic box ini pertama dilakukan adalah menyimpan benda dalam sebuah kotak. Benda tersebut adalah benda yang sehari-hari ditemui oleh anak, misalnya kalung hasil meronce, mainan mobil-mobilan, buku cerita, bola kecil, pensil, boneka, garpu dan sendok. Kegiatan terapi bermain ini dilakukan 2 kali dalam seminggu selama 1 minggu.

Anak akan meraba benda dalam kotak tersebut dan menyebutkan ciri-ciri benda kemudian menebak nama benda tersebut. Penelitian dilakukan di KB – TK Taruna Prima. Sedangkan, waktu penelitian merupakan waktu keseluruhan dari jalannya penelitian yang berkaitan dengan pengambilan data penelitian. Penelitian dilaksanakan bulan Mei-Juli 2024. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berusia 4-5 tahun di TK – KB Taruna Prima. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dengan menggunakan *Non-Probability Sampling*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Dikarenakan jumlah populasi 53 siswa, jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 53 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner yang sudah baku yaitu KPSP. Karena kuesioner sudah baku maka peneliti tidak akan melakukan uji validitas dan reabilitas.

Analisis univariat dalam penelitian ini adalah karakteristik ibu responden meliputi umur dan tingkat pendidikan, serta umur anak dan jenis kelamin anak dalam bentuk

distribusi frekuensi dan persentase karena data bersifat kategorik, sedangkan usia dijelaskan dalam bentuk mean, median dan standar tdeviasi, minimal dan maksimal karena data bersifat numerik. Analisa Bivariat adalah analisa yang dilakukan pada 2 variabel penelitian. Dalam penelitian menggunakan analisa bivariante dengan menggunakan Uji independent sample T-Test. Dalam penelitian ini akan menggunakan tingkat kesalahan 0,05 dan menguji pengaruh terapi bermain magic box terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengambilan dan pengolahan data penelitian berdasarkan karakteristik responden adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Karakteristik Responden (n=53)

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Usia		
4 tahun	24	45
5 tahun	29	55
Jenis Kelamin		
Laki-laki	26	49
Perempuan	27	51
Usia Orangtua		
Rata rata	32	
Tingkat Pendidikan Orangtua		
Pendidikan Menengah	7	13
Pendidikan Tinggi	46	87

Sumber: Data Primer 2024.

Rata-rata anak usia prasekolah berusia 5 tahun⁵. Anak usia prasekolah memiliki tugas perkembangan yang harus dicapai. Perkembangan anak meliputi 4 aspek yaitu motorik halus, motorik kasar,

bahasa dan social serta emosional.⁶ Kurangnya stimulasi pada anak akan mengakibatkan kurang optimalnya perkembangan pada anak tersebut. Apabila perkembangan anak usia prasekolah ini mengalami salah satu hambatan atau tidak tercapai maka akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Salah satunya adalah diproses kemandirian anak.

Mayoritas jenis kelamin pada penelitian ini adalah responden yang berjenis kelamin perempuan. Jenis kelamin, perempuan atau laki-laki memiliki kesempatan perkembangan yang sama saat diberikan dorongan, perlengkapan dan kesempatan yang sama untuk berlatih⁶. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah jenis kelamin. Menurut Salim & Samad (2020), menyatakan bahwa anak perempuan lebih cepat mengalami perkembangan dibandingkan dengan anak laki-laki. Anak laki-laki cenderung lebih suka bermain sendiri, tidak suka diatur dibanding dengan anak perempuan yang lebih nurut saat diatur serta lebih tekun dalam beraktivitas⁷.

Usia orangtua responden, rata-rata berusia 32 tahun, menurut Notoatmodjo (2012), seseorang yang berusia produktif lebih mudah menerima informasi dibanding dengan seseorang yang berusia lebih tua (dewasa)⁸. Pengalaman yang dimiliki oleh orang yang lebih dewasa akan mempengaruhi pola pikir sehingga akan sulit untuk diubah. Semakin cukup umur, seseorang akan semakin matang dalam

berpikir dan bekerja. Pada usia dewasa awal yang memungkinkan orangtua mendapatkan informasi yang banyak serta dapat menerima, dan dapat meningkatkan peran dalam menstimulasi perkembangan anak⁹.

Tingkat pendidikan orangtua responden, mayoritas adalah pendidikan tingkat tinggi yaitu diploma, sarjana atau magister. Tingkat pendidikan akan berpengaruh pada informasi yang didapatkan⁸. Pendidikan akan memberikan nilai atau dapat membuka pikiran serta menerima hal-hal yang baru. Seseorang yang memiliki pendidikan tinggi mampu mengolah dan mempertimbangkan informasi yang didapat, meliputi baik buruknya informasi tersebut baik bagi dirinya termasuk dalam hal Kesehatan¹⁰.

Hasil pengambilan dan pengolahan data penelitian berdasarkan perkembangan anak adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Perkembangan Anak (n=53)

Perkembangan Anak	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sebelum Intervensi		
Perkembangan sesuai usia	40	75
Meragukan	10	19
Kemungkinan ada keterlambatan	3	6
Sesudah Intervensi		
Perkembangan sesuai usia	47	89
Meragukan	4	7
Kemungkinan ada keterlambatan	2	4

Sumber: Data Primer 2023.

Perkembangan anak sebelum dilakukan intervensi, sebanyak 40 (75,5%) responden memiliki berada pada

perkembangan sesuai dengan usia. Hal ini dapat dipengaruhi oleh banyak factor.

Perkembangan anak setelah dilakukan intervensi, sebanyak 47 (88,7%) responden berada pada perkembangan sesuai dengan usia. Pemberian stimulasi untuk merangsang perkembangan anak, dapat dilakukan sejak dini¹⁰. Stimulasi perkembangan anak berguna untuk mengasah dan melatih kemampuan anak. Terapi bermain *magic box* dilakukan dengan aktivitas yang dapat melatih perkembangan anak, seperti, perkembangan bahasa, motorik kasar dan sosial anak⁹.

Hasil pengambilan dan pengolahan data penelitian berdasarkan analisa bivariat adalah sebagai berikut :

Paired Samples Test				
	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	,1509 4	3,04 0	52	,004

Tabel 3. Hasil Analisa bivariate, Paired Sample Test (n=53)

Hasil Analisa uji bivariat menggunakan independent sample T-Test menunjukkan sig.(2-tailed) $0.000 > 0.05$ yang artinya bahwa H_0 diterima. Hasil uji menunjukkan bahwa terapi bermain *magic box* efektif terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di KB-TK Taruna Prima. Terapi bermain *magic Box* dilakukan dengan menebak benda yang ada di dalam kotak yang tertutup dengan merasakan, mengenali dan menceritakan gambaran benda yang dipegang tersebut, karena dengan kegiatan tersebut anak akan belajar mengungkapkan dan menjelaskan tentang benda tersebut.

Kemampuan bahasa tersebut juga dapat terstimulasi dengan memberikan pertanyaan tertentu pada anak sehingga anak paham tentang arah pertanyaan dan berusaha untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setelah anak menceritakan tentang ciri dari benda tersebut, anak diberikan kesempatan untuk mencoba menebak benda yang dipegang di dalam box tersebut. Hal ini merupakan stimulasi kemampuan bahasa pada anak. Jika permainan *magic box* dilakukan secara bersama dengan teman-teman sebaya, berarti bahwa permainan *magic box* ini juga akan menstimulasi kemampuan sosial anak¹¹. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang penting yang menekankan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak¹². Kemampuan bahasa anak akan berpengaruh pada penyesuaian kehidupan social anak¹³. Pentingnya kemampuan ini maka perlu perhatian khusus baik orangtua untuk menemukan cara belajar yang baik sehingga anak senang dan dapat mengoptimalkan perkembangan bahasa anak¹⁴.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang identik dengan anak-anak, bermain ini dapat menggunakan alat atau tanpa alat. Untuk optimalisasi perkembangan anak perlu orangtua memberikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan bahasa dan dapat dilihat dari kemampuan bahasa anak dalam kehidupan sehari-hari¹⁵. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan

kemampuan bahasa anak adalah magic box. Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosakata anak saat menjelaskan benda apa saja yang telah disentuh¹⁴.

Peningkatan perkembangan anak dengan terapi bermain magic box ini dapat terjadi karena adanya intervensi yang dilakukan 1 minggu 2 kali selama 1 minggu. Hal ini dapat melatih anak dengan berbagai aspek kemampuan yaitu kemampuan bahasa serta kemampuan social anak. Sesuai dengan penelitian Astuti dan Deniati bahwa adanya pembelajaran dengan menggunakan media, dalam hal ini adalah penggunaan teknik bermain magic box ini akan meningkatkan respon yang baik pada anak¹⁶. Penggunaan media kotak ajaib akan meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa pada anak usia dini, hal ini dikarenakan permainan magic box adalah media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan potensi pada anak usia dini¹⁷.

Anak adalah pembelajar yang aktif yang berusaha mendapatkan informasi dan mengembangkan pengetahuannya¹⁸. Ketika anak memiliki rasa percaya diri maka akan membantu meningkatkan kemampuan bahasa¹⁹. Peningkatan kemampuan bahasa dan rasa percaya diri ini akan meningkatkan kemampuan perkembangan anak dalam aspek yang lain, seperti aspek motorik halus, motorik kasar dan kemampuan sosial dan kemandirian anak²⁰.

KESIMPULAN

Hasil pengambilan dan pengolahan data tentang pengaruh terapi bermain magic box terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di KB – TK Taruna Prima menunjukkan bahwa terapi bermain magic box berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Responden orangtua dapat melakukan terapi bermain magic box untuk stimulasi perkembangan anak. Institusi pendidikan mengembangkan media yang dapat memfasilitasi orangtua dalam melakukan stimulasi perkembangan anak dengan terapi bermain magic box.

TERIMA KASIH

1. Dheny Rohmatika, S.SiT., Bdn., M.Kes, Rektor Universitas Kusuma Husada Surakarta.

KEPUSTAKAAN

1. Ulfadhilah K, Nurlaela, Sukiman. Implementasi Kurikulum 2013 (Terpadu) di Ra Baiturrahman Bima Cirebon. *Pendidik Anak Usia Dini (Pratama Widya)*. 2021;6.
2. Baharudin NA, Sifaq A. Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Kasti terhadap Perkembangan Motorik pada Anak Down Syndrome. *J Ilmu Olahraga*. 2022;2.
3. Sriwahyuni, Sulastri, I.Patabang. Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar. *J Ilmu Kesehat*. 2020;9.
4. Nursalam. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. 2015.
5. Rahmi P. Peran Nutrisi Bagi Tumbuh dan Kembang Anak Usia Dini. *J Pendidik Anak*. 2019;5.
6. Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan*

7. Sepanjang Rentang Kehidupan. Vol. 5, Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga. 2018.
8. Salim D, Samad R. Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Origami di TK Pengembangan 21 Tacim Kab. Halmahera Barat. *J Edukasi*. 2020;18.
9. Notoadmodjo S. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka taCipta; 2012.
10. Wulandari R. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada remaja di warnet Lorong Cempak dalam kelurahan 26 Ilir Palembang. *J Ilm Psikol*. 2015;4.
11. Pratiwi D., Widiastuti A., Rahardjo M. Persepsi Orangtua terhadap Pendidikan Anak Usia dini di Lingkungan RW 01 Dukuh Krajan Kota Salatiga. *J Satya Widya*. 2018;34.
12. Yuningsih E. UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *J Didact Math*. 2019;2:36–41.
13. Putri YD, Badri IA, Siska D. Skrining Tumbuh Kembang pada Anak. *J Pengabdian Ilmu Kesehat*. 2023;3.
14. Setyaningsih TS., Wahyuni H. Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak usia Prasekolah. *J Keperawatan dan Kesehat Masy*. 2021;10.
15. Ikrar, Wahyu. Fenomena Pemerolehan bahasa pada anak kembar. 2019;12.
16. Madyawati L. Strategi Pengembangan Bahasa pada anak. Jakarta: Prenadamedia group; 2016.
17. Ariska K, Suyadi S. Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *J Prodi PGRA*. 2020;6.
18. Marino SSN, Sutisna I, Laiya SW. Hubungan terapi bermain dengan perkembangan anak. *Jambura Early Childhood Educ J*. 2023;5.
19. Wahyuningrum AK, Dwiyaniti L. Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box untuk Perkembangan Anak dalam mengenal Huruf. 2022;
20. Yuliani S, Hasna WO, Hidayah AN. Hubungan antara percaya diri dengan kemampuan berbahasa anak usia dini di Kelurahan Tampo Kabupaten Muna. *Jambura Early Childhood Educ J*. 2022;4.
21. I Made Sundayana¹, Kadek Yudi Aryawan² PCF, Astriani⁴ NMDY. Perkembangan Motorik Halus anak Usia Pra Sekolah 4-5 Tahun dengan kegiatan Montase. *Keperawatan Silampari*. 2020;3(2019):446–55.