

Nurul Ayuni, 2025, Pengembangan Media Petualangan Kotak Kode Berbasis *Unplugged Coding* Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: Titin Faridatun Nisa', S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Berfikir kritis salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan agar melatih pengetahuan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Petualangan Kotak Kode berbasis *Unplugged Coding* dalam menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan model pengembangan Bor & Gall dengan 10 tahapan. Penelitian pengembangan dilakukan di RA AL-Amien Kamal pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 59 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (angket ahli materi, ahli media, dan angket respon anak). Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh media Petualangan Kotak Kode dari ahli materi sebesar 91,5% dengan kategori “Sangat Tinggi, Sangat layak tidak perlu direvisi”. Uji coba ahli media sebesar 82,9% dengan kategori “Tinggi, Layak tidak perlu direvisi”. Maka hasil uji coba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aspek dan indikator yang paling muncul membangun keterampilan dasar dan Menyusun strategi dan taktik dalam pengembangan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* untuk menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak layak digunakan. Pada uji efektivitas peneliti menggunakan uji Wilcoxon dengan hasil sig .000 ialah kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berfikir kritis anak sebelum dan sesudah menggunakan media Petualangan Kotak Kode.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Media Pembelajaran, Petualangan Kotak Kode, *Unplugged Coding*

Nurul Ayuni, 2025, Development of Code Box Adventure Media Based on Unplugged Coding in Stimulating Thinking Skills of 5-6 Year Old Children. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Titin Faridatun Nisa', S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Critical thinking is one aspect of child development that is important to develop in order to train children's knowledge. This study aims to develop the Code Box Adventure media based on Unplugged Coding in stimulating critical thinking skills in children aged 5-6 years. The study uses the Bor & Gall development model with 10 stages. The development research was conducted at RA AL-Amien Kamal on 59 children aged 5-6 years. The data collection technique used a questionnaire (questionnaire of material experts, media experts, and child response questionnaires). The results of this research and development show that the value obtained by the Code Box Adventure media from material experts was 91.5% with the category "Very High, Very feasible, no need to revise". The media expert trial was 82.9% with the category "High, Feasible, no need to revise. So the results of the trials that have been carried out can be concluded that the aspects and indicators that most appear to build basic skills and develop strategies and tactics in developing code box adventure media based on unplugged coding to stimulate children's important thinking skills are worthy of use. In the effectiveness test, the researcher used the Wilcoxon test with a sig result of .000 which is less than 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a difference in the average score of children's critical thinking skills before and after using the Code Box Adventure media.

Keywords: *Critical Thinking, Learning Media, Code Box Adventure, Unplugged Coding*