

DESAIN MEDIA *MAGIC POP IT* UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB SEKAR INSANI MONTONG

Kholis Ermawati^{1*}, Rista Dwi Permata²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

* Email: kholisermawati@gmail.com

ABSTRAK

PAUD berperan penting untuk menyiapkan peserta didik menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Belajar dan bermain dapat dilakukan anak dengan cara yang menyenangkan. Pada waktu ini anak berada pada waktu yang sangat berharga, dimana peserta didik berkembang dan tumbuh dengan maksimal jika menerima stimulus yang baik dan benar. Dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD media sangat diperlukan untuk membantu anak belajar salah satunya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Di KB Sekar Insani Montong pengembangan kemampuan kognitif anak masih rendah karena menggunakan media yang monoton dan banyak menggunakan lembar kerja setiap harinya sehingga anak cepat merasa bosan. Pada kegiatan belajar anak sangat penting menjelaskan suatu hal dengan media pembelajaran. Media *Magic Pop It* merupakan sebuah media yang dapat membantu pendidik dalam memberikan informasi atau pelajaran kognitif seperti mengenalkan warna, angka, pola, bentuk geometri kepada anak didiknya. Dengan menggunakan media ini anak dapat lebih mudah menerima apa yang diajarkan atau yang disampaikan oleh gurunya. Penelitian ini bermaksud untuk menguraikan desain media *Magic Pop It* untuk membantu peserta didik mampu merangsang agar berkembang kemampuan kognitifnya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian yang berjumlah 20 murid K.B Sekar Insani Montong. Media *Magic Pop It* ini kemudian digunakan untuk memberikan rangsangan agar kemampuan kognitifnya berkembang.

Kata Kunci: *Media Magic Pop It, Kemampuan Kognitif*

PENDAHULUAN

PAUD merupakan pendidikan yang sangat penting untuk menyiapkan anak menuju pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini mempunyai peran sebagai pondasi awal dalam menstimulus enam aspek perkembangan yang meliputi moral spiritual, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni [1] pendidikan prasekolah adalah sebagian upaya pembinaan yang diberikan kepada anak dari anak lahir sampai umur enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani untuk menyiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut [2] paud sangat bermanfaat untuk semua orangtua, terutama untuk anaknya karena tidak semua orangtua mampu memberikan stimulus yang tepat pada anaknya. Anak berada pada masa yang sangat berharga dimana anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal jika menerima stimulus yang baik dan benar.

Pendidikan AUD yaitu suatu bagian yang begitu bermanfaat untuk merangsang munculnya rasa berani dan semangat pada masa selanjutnya [3]. PAUD, sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan

kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk mengarahkan anak agar berkaraker, mempunyai budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa [4]. Di masa ini diperlukan stimulasi yang benar dan tepat agar anak berkembang dan bertumbuh secara optimal. Melalui pembelajaran adalah tempat yang tepat untuk mengembangkan potensi anak [5]. Maka dari itu sebagian besar anak – anak lebih senang bermain karena bermain merupakan hal yang paling menyenangkan untuk mereka dan dengan bermain pula mereka mendapatkan pengalaman dan banyak hal yang sangat penting.

Aspek yang dikembangkan diantaranya adalah aspek kognitif. Sangat perlu mengembangkan kemampuan kognitif mulai sejak dini, jika perkembangan kognitif anak benar, cepat dan tepat akan membantu anak untuk perkembangan selanjutnya [6] Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman pribadi. Kemampuan kognitif juga mengatur aktivitas mental dengan menggunakan konsep yang dimiliki dan kemudian dipresentasikan dengan tanggapan

ataupun gagasan [7]. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak akan membantu anak untuk menyelesaikan masalah sehari – hari mereka dengan mudah. Kognitif merupakan proses mengetahui. Proses berarti langkah – langkah atau mekanisme berita. langkah meliputi langkah penginderaan melewati sistem syaraf sensoris yang ada pada tubuh sampai pembentukan *long memory* yang mencakup persepsi, perhatian, ingatan, pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan sebuah media untuk memudahkan anak belajar. PAUD tentunya berbeda dengan pendidikan lainnya, memerlukan cara yang tepat, guru harus banyak akal dan tabah serta harus disesuaikan pada tingkat capaian perkembangannya. Dalam mendidik anak usia dini perlu sabar yang tekun [8]. Media umumnya digunakan untuk mendukung aktivitas belajar yaitu sebuah benda yang digunakan untuk membantu belajar peserta didik agar belajar lebih giat, memberi petunjuk dan meringankan pemikiran yang berteori dan memperkaya daya ingat dalam belajar. Proses belajar anak yang memerlukan sebuah alat untuk membantu mengembangkan aspek salah satunya adalah aspek kognitif hal ini seperti mengenal warna, angka, bentuk geometri, dan pola.

Perkembangan kognitif adalah suatu aspek perkembangan yang dibutuhkan guna memberi dorongan sejak AUD. Perkembangan kognitif berkaitan dengan cara berpikir, imajinasi anak serta *problem solving* [9] Kognitif merupakan proses berfikir dimana individu mampu untuk memberikan tanggapan pada suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif mempunyai hubungan dengan tingkat kecerdasan yang ada pada seseorang yang dapat ditandai dengan berbagai minat yang ditujukan pada ide belajar. Perkembangan kognitif berkembang pesat dan muncul pada masa anak-anak karena sebagian besar kemampuan kognitif itu terbentuk saat empat tahun pertama. Kualitas hidup manusia berkaitan dengan perkembangan kognitifnya [10]. Dalam menjadikan kognitif peserta didik berkembang diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Sangat penting untuk pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kognitif perlu mendapatkan perhatian yang sungguh- sungguh, perlu agar peserta didik dapat memecahkan masalah,

mengelompokkan dan memiliki pengetahuan yang lebih, maka hendaknya melakukan pembelajaran dengan sebuah media agar tepat dan bermakna [11]. Guru harus memahami kebutuhan peserta didik, baik untuk media, metode, sifat dan karakter anak serta sarana yang memadai. Ketersediaannya berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar dapat mempengaruhi proses belajar mengajar [12].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Sekar Insani Montong masih menggunakan media yang monoton dan kurang menarik terlebih untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Saat proses belajar masih menggunakan media yang biasa saja sehingga anak merasa bosan. Oleh sebab itu peneliti memberikan judul “Desain Media *Magic Pop It* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di KB Sekar Insani Montong.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Metode ini merupakan metode penelitian yang berisi data deskriptif berbentuk kalimat tersurat ataupun penjelasan dari orang yang memberikan informasi. Pada penelitian diungkapkan tentang desain media *magic pop it* yang dapat digunakan untuk menjadikan kognitif peserta didik berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Magic Pop It* didesain untuk anak usia dini ini peneliti menggunakan metode sintesa, mengembangkan kemampuan kognitif tertentu dengan dilengkapi gambar sebagai pendukung. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar [13]. Media pembelajaran merupakan alat peraga yang meliputi audio dan visual dan gabungan antara keduanya untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran yang di dalamnya ada kegiatan stimulus respon antara pendidik dan peserta didik [14]. Media pembelajaran bisa digunakan untuk merangsang perkembangan peserta didik. Mereka akan belajar dengan senang karena menggunakan media yang nyata baik visual maupun audio visual. Tidak hanya itu lingkungan sekitar juga mendukung untuk dijadikan sebagai media

belajar [15]. Media pembelajaran ini didesain untuk anak KB Sekar Insani Montong untuk anak usia tiga sampai empat tahun. Tujuan media ini untuk menstimulus peserta didik agar kemampuan kognitifnya berkembang.

Media ini dibuat dengan alat dan bahan diantaranya kayu mdf 20 x 20 cm, 4 pop it, kain flanel, lem G, lem tembak, cutter, dan penggaris. Untuk media pembantunya antara lain adalah kartu dari kertas, manik – manik karakter, kancing baju warna warni, dan stik es krim.



Gambar 1. Alat dan Bahan

Setelah alat dan bahan siap dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu :

Tentukan bentuk media seperti apa untuk tahap pertama, bentuk media seperti apa dan memiliki ukuran berapa. Pada tulisan ini media digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diantaranya adalah mengenal angka, warna, geometri dan pola. Media berbentuk seperti box jika dibuka seperti jaring – jaring kubus. Pada keempat sisinya terdapat *pop it* yang digunakan pada setiap kegiatan.

Kemudian setelah menentukan konsep buatlah desain media yaitu menyusun kayu menjadi jaring – jaring kubus. Setelah itu agar lebih menarik setiap sisi kayu diberi engsel agar bisa ditutup menjadi sebuah box.

Ketiga, kemudian peneliti menggunakan kain flanel untuk melapisi kayu yang telah disusun menjadi jaring – jaring kubus agar lebih berwarna dan aman untuk anak.

Keempat, menempel *pop it* pada empat sisi jaring – jaring tersebut. kemudian memasang media pembantu disetiap sisi yang digunakan untuk kegiatan main.



Gambar 2. Media Pembelajaran

Kelima, membuat *background* disetiap sisi depan agar jika ditutup tidak kelihatan polos. Kemudian memasang kartu di sisi pertama.

Melalui media ini semoga dapat membawa dampak yang baik untuk anak dan guru, karena media ini anak bisa belajar tanpa halangan sampai anak bisa mudah berkembang kemampuan kognitifnya dengan media yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Ringkasan dari penjelasan pada tahap dan pembuatan di atas, media ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama untuk peserta didik di KB Sekar Insani. Dalam media tersebut terdapat kegiatan pengenalan warna, angka, geometri dan pola dimana anak dapat langsung berhubungan dengan hal yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. D. Handayani, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG Abstrak," vol. 5, no. 1, pp. 93–102, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.522.
- [2] R. A. Nasution, "Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Kegur. UIN Sumatera Utara*, vol. 4, pp. 11–21, 2016, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.60>
- [3] I. A. S. Ekayati, "Pengaruh permainan tradisional 'gobag sodor' terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini," *Didaktika*, vol. 13, no. 3, pp. 1–10, 2015.
- [4] A. A. Syukron Al Mubarak and A. Amini, "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka," *J. Obs. J.*

- Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 77, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.221.
- [5] F. Fardiah, S. Murwani, and N. Dhieni, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 133, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.254.
- [6] L. Izzati and Yulsyofriend, "Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 1, pp. 472–481, 2020, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486/431>
- [7] L. O. Utami, I. S. Utami, and N. Sarumpaet, "Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak," *Tunas Siliwangi*, vol. 3, no. 2, pp. 175–180, 2017, [Online]. Available: <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649>
- [8] N. Rohmani, "Analisis Angka Partisipasi Kasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Seluruh Indonesia," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 625, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.262.
- [9] N. Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–55, 2018.
- [10] M. Amini, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkemb. dan Konsep Dasar Pengemb. Anak Usia Dini*, p. 65, 2014, [Online]. Available: <repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>
- [11] W. Retnaningrum, "Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing," *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 2, p. 207, 2016, doi: 10.21831/jppm.v3i2.11284.
- [12] E. Khaeriyah, A. Sariipudin, and R. Kartiyawati, "Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, p. 102, 2018, doi: 10.24235/awlady.v4i2.3155.
- [13] E. Z. Arnada and R. W. Putra, "Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran," *J. Idealis*, vol. 1, no. 5, pp. 393–400, 2018.
- [14] I. Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, p. 8, 2018, [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- [15] H. Zaini and K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.