

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media “PAKANTUNG”

by Hanggara Budi Utomo

Submission date: 15-Mar-2023 05:46PM (UTC+1100)

Submission ID: 2037622579

File name: Artikel.pdf (321.91K)

Word count: 2213

Character count: 14010

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media "PAKANTUNG"

Desi Ayu Nupitasari¹, Hanggara Budi Utomo²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²
desyayou16@gmail.com.¹, hanggara@unpkediri.ac.id.²

ABSTRACT

Learning media is a tool that can be used for purposes in learning facilities in the classroom. In an effort to improve the cognitive intelligence of children, teachers need to create an interesting media. One of the newest forms of media is a media called "PAKANTUNG" (Papan Kantong Hitung) which can introduce various kinds of fruits and fruits with rough and smooth skin, recognize fruit colors and recognize numbers and the alphabet. With this media, children are not only imagining in recognizing fruits and providing stimulation for children to analyze differences in fruit. The purpose of this study was to explore the role of the teacher on children's cognitive development through the media of the counting bag board. This study was conducted for children aged 4-6 years. The research method used is qualitative research, with a qualitative descriptive type. Data were collected using observation, interviews and practice, while data analysis used data triangulation techniques. The results of this study indicate that the application of PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) media is able to provide an increase in children's cognitive abilities in recognizing various kinds of fruits and recognizing letters and numbers in detail.

Keywords: cognitive, children, learning media, papan pouch counting

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa digunakan untuk keperluan dalam sarana pembelajaran dalam kelas. Dalam upaya meningkatkan kecerdasan kognitif anak guru perlu menciptakan suatu media yang menarik. Salah satu bentuk media yang terbaru yaitu media yang bernama "PAKANTUNG" (Papan Kantong Hitung) yang dapat mengenalkan tentang macam-macam buah-buahan dan buah yang berkulit kasar dan halus, mengenal warna buah-buahan serta mengenal angka dan abjad. Dengan adanya media ini anak tidak hanya berimajinasi saja dalam mengenal buah-buahan serta memberikan stimulasi pada anak untuk menganalisis perbedaan pada buah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi peran guru terhadap pengembangan kognitif anak melalui media papan kantong hitung. Penelitian ini dilakukan untuk anak yang berusia 4-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dengan tipe deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara dan praktik, sedangkan analisis data menggunakan teknik triangulasi data. Hasil penelitian ini bahwa penerapan media PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan dan pengenalan abjad dan angka secara detail.

Kata Kunci: anak, kognitif, media pembelajaran, papan kantong hitung

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan ditujukan pada anak saat sejak lahir hingga usia enam tahun dan dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Pemerintah Indonesia, 2003). Anak berada pada masa *Golden Age*, dimana 80% otak pada anak bekerja dalam menerima sejumlah informasi yang baru, termasuk dalam hal pembentukan

karakter pada anak. Menurut Hurlock (2014) bahwa kehidupan tahun awal pada anak merupakan suatu dasar yang memberikan pengaruh pada perilaku dan sikap anak sepanjang hidupnya.

Stimulasi bagi perkembangan anak terutama pengembangan kognitif menjadi dasar yang penting bagi anak berpikir secara rasional melalui pemahaman tentang angka dan lambang bilangan (Febriani & Utomo, 2021), dan adanya dukungan penerapan media yang menarik juga membuat anak lebih aktif dalam belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Media menjadi sarana bantu yang representative dalam proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Arsyad, 2011). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media roda pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pengenalan angka dan bilangan pada anak, sekaligus menyusun angka dengan benar (Ningrum, 2021). Penelitian Febriani dkk. (2022) menyatakan bahwa media dadu hitung edukatif memberikan respon yang baik bagi anak untuk semangat dalam belajar, dan media ini mendukung bentuk pengembangan aspek kognitif, khususnya pada kegiatan pengenalan angka 1-10 dengan sub tema buah-buahan. Kajian riset oleh Malapata dan Wijayaningsih, (2019) tentang pengenalan operasi hitung menggunakan media lumbung hitung dalam pembelajaran matematika sangat relevan, sehingga memberikan dampak yang baik pada kemampuan berhitung pada anak. Sisi lain, Suminar dan Ashshidiqi (2020), juga menyatakan media pembelajaran berupa media realia efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak. Senada dengan hal tersebut, Susilatama dkk. (2021) menyatakan bahwa adanya peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui media papan pintar operasi hitung yang notabene relevan dalam pengembangan kognitif.

Sejalan dengan perkembangan teknologi kekinian dan berdasarkan dari riset sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kognitif pada anak usia dini sebagai suatu alat dalam penyampaian informasi, yaitu pengembangan media PAKANTUNG atau papan kantong hitung. Media pakantung ini terinspirasi dari anak-anak yang masih belum bisa membedakan macam-macam buah-buahan dan hanya bisa berimajinasi saja. Media pakantung (papan kantong hitung) sebagai sarana yang praktis digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana anak akan lebih mampu mengenal macam-macam buah-buahan, warna buah, serta pengenalan buah yang berkulit halus dan berkulit kasar dengan kombinasi pengenalan huruf dan angka. Adanya pengembangan media pakantung ini, harapannya, guru mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar anak dengan memberikan informasi dan instruksi secara menarik. Sisi lain, bahwa adanya media pakantung ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal, khususnya pengenalan angka. Tujuan dari

penelitian ini untuk mengeksplorasi dan mengkaji peran guru terhadap pengembangan kognitif anak melalui media papan kantong hitung.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif karena metode ini mampu mengungkapkan fenomena yang ada dengan disertai adanya permasalahan yang jelas. Literatur yang digunakan berasal dari buku, jurnal, ataupun dari hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan praktik. Metode observasi yaitu teknik dalam pengumpulan data yang bercirikan spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain, observasi juga tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek-objek alam (Sugiyono, 2019). Tahapan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan anak tentang sejauh mana pemahaman anak-anak mengenal macam-macam buah dan mengenal huruf serta angka.

Subjek dari penelitian ini sebanyak 6 anak yang berusia 4-6 tahun. Penelitian ini fokus pada kemampuan anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan serta memahami tentang huruf dan angka. Model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran yang berbasis kelompok dikarenakan guru dapat terlibat secara langsung dan aktif saat memberikan pemahaman kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari penelitian bahwa media pakantung ini diciptakan untuk anak-anak yang belum mengenal tentang macam-macam buah-buahan, mengenal huruf dan mengenal angka. Adanya media pakantung ini diharapkan anak-anak mulai mengenal macam-macam buah-buahan, mengenal huruf dan angka meskipun hanya lewat gambar saja. Media ini terbuat dari kardus bekas yang telah dilapisi kain flanel yang sudah desain semenarik mungkin dengan dilapisi kantong dibagian bawah dan diatang kantong-kantong yang telah dibuat diberikan angka 1-10, selain itu juga disediakan beberapa gambar buah-buahan, aneka huruf dan angka serta stick ice cream. Cara bermain dari media pakantung ini sebagai berikut:

1. Guru mengambil satu gambar buah (durian) dan menanyakan apa nama buah tersebut, selanjutnya guru menempelkan gambar (durian) tersebut diatas kain flanel yang telah tersedia dibagian atas.
2. Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak yang berani maju untuk menyusun nama buah (durian) tersebut, anak maju kedepan dan mulai mencari huruf tersebut dan menyusunnya dibawah gambar (durian) dan menjadi kata d-u-r-i-a-n.
3. Setelah selesai menyusun kemudian anak tersebut menghitung jumlah huruf yang ada pada kata (durian) selanjutnya anak tersebut

mengambil *stick ice cream* sejumlah huruf tadi dan memasukkannya kedalam kantong tersebut sesuai angka yang ada dikantong.

Implementasi Pembelajaran menggunakan Media Pakantung

Media pembelajaran sangat krusial dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang ditujukan untuk proses interaksi komunikasi pendidikan yang efektif dan efisien antara guru dan siswa (Arsyad, 2011). Berikut ini tabel perkembangan peserta didik dalam implementasi pembelajaran kognitif dengan media pakantung:

Tabel 1. Perkembangan peserta didik

No	Nama (inisial)	Keterangan
1	YG	Anak mulai mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
2	MB	Anak mulai mengenali macam buah beserta nama, tetapi anak masih kesulitan dalam mencari huruf secara tepat dan anak mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
3	NM	Anak mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
4	RA	Anak mulai mengenali macam buah beserta nama, anak juga mampu menyusun huruf dan mampu menghitung jumlah huruf tetapi anak kesulitan saat memasukkan stick kedalam kantong
5	MA	Anak mulai mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata dengan bantuan guru dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka.
6	BA	Anak mampu membedakan macam buah beserta namanya dan menyusun kata secara tepat dan mampu menghitung jumlah huruf dan mengenal angka, tetapi anak kesulitan saat memasukkan stick kedalam kantong



Gambar.1 Implementasi Praktik Media Pakantung

Pembahasan

Peneliti mengindikasikan informasi analisis data, antara lain:

- a) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pakantung ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Guru dalam merencanakan sebuah media, Langkah yang harus dilaksanakan menentukan terlebih dahulu bahan yang akan digunakan, tujuan dari media tersebut, dan materi yang akan dipelajari sebagai sarana informasi, merancang skenario, menyiapkan penataan kelas serta alat-alat yang akan digunakan dalam observasi dan dokumentasi guna mendukung sebuah penelitian. Dalam mempersiapkan juga harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai yang direncanakan dan tidak terjadi kesalahan pada proses pelaksanaan dari media pakantung.
- b) Pembelajaran menggunakan media pakantung ini bertujuan untuk menciptakan media berkomunikasi bagi guru dengan peserta didik, dan media yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- c) Respon peserta didik saat menggunakan media pakantung ini pada saat pembelajaran yaitu anak merasa senang dan tidak bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sikap peserta didik selama proses pembelajaran yaitu mereka sangat bersemangat dan mengikuti aturan permainan dari guru sehingga peserta didik pun berulang-ulang menggunakan media ini.
- d) Dilihat pada kegiatan yang dilakukan anak belajar sambil bermain dapat meningkatkan kecerdasan kognitif melalui media pakantung anak juga akan mudah memahami tentang pengenalan buah-buahan, konsep mengenal huruf dan angka secara baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian secara umum bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media pakantung ini pada anak usia dini cukup relevan dan representatif dalam peningkatan pengenalan buah-buahan, huruf dan angka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan media PAKANTUNG (Papan Kantong Hitung) mampu memberikan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal macam-macam buah-buahan dan pengenalan abjad dan angka secara detail.

Saran

Pembelajaran menggunakan media sangatlah penting bagi anak usia dini dalam memberikan stimulasi dan motivasi untuk anak agar lebih bereksplorasi dan bereksperimen. Media pakantung ini juga memiliki kelemahan, media ini perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan riset dan pengembangan (R&D), agar lebih layak dan dapat dimanfaatkan secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Febriani, A., & Utomo, H. (2021). Mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan media dahi edukatif (dadu hitung edukatif) pada anak usia 4-5 tahun. In N. Y. Setyaputri, N. Primasatya, W. Wulansari, K. . Putri, A. Wicaksono, W. Sasmita, M. Aji, M. Rahmayantis, I. Wiranata, N. Wiratama, S. Lestari, & E. Puspitaningrum (Eds.), *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (pp. 686–690). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1615/1178>
- Febriani, A., Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2022). Pengembangan dadu hitung edukatif sebagai media untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 180–187. <https://doi.org/10.33222/PELITAPAUD.V6I2.1667>
- Hurlock, E. (2014). *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283–293. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V3I1.183>
- Ningrum, P. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran edukatif roda pintar untuk perkembangan kognitif. In N. Y. Setyaputri, N. Primasatya, W. Wulansari, K. . Putri, A. Wicaksono, W. Sasmita, M. Aji, M. Rahmayantis, I. Wiranata, N. Wiratama, S. Lestari, & E. Puspitaningrum (Eds.), *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (pp. 639–645). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1611>
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D [The Research Methods of Quantitative, qualitative, and R&D]*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, A., & Ashshidiqi, A. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan media realia pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina . *Jurnal Jendela Bunda* , 7(2), 22–33. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/1345>
- Susilatama, T. N., Wijaya, I. P., & Utomo, H. B. (2021). The development of papi opung media to improve children's logical-mathematics intelligence. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 221–230. <https://doi.org/10.29313/GA:JPAUD.V5I2.9011>

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media "PAKANTUNG"

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

proceeding.unpkediri.ac.id

Internet Source

7%

2

repo.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

5%

Exclude quotes On

Exclude matches < 5%

Exclude bibliography Off

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media "PAKANTUNG"

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
