

ALAT PENGEMBANGAN KOGNITIF MENGGUNAKAN MEDIA KANCING BAJU PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rida Hurmawati¹, Reza Dzikrotul Maula Aziz², Reni Mardiani³

¹RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun, ²RA Nurul Yaqien, ³RA Al- Jihad

ridahurmawati8@gmail.com, eza.dma5294@gmail.com, ardianireni964@gmail.com

ABSTRACT

Preschool is an educational level before primary education aimed at children from birth to six years old, providing educational stimulation to support their physical and cognitive development, ensuring readiness for further education through formal, non-formal, and informal channels. The researcher observed that at RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun, there was a lack of cognitive development in children, as they often expressed frustration, said "I can't do it," or cried when facing difficulties in learning. To address this, engaging activities suited to their developmental stages were introduced, including counting using button media, which proved effective in enhancing the cognitive abilities of children aged 4-5 years. The teacher implemented four activities: counting buttons from 1 to 10, differentiating between large and small buttons, identifying button colors, and attaching buttons according to patterns before writing the corresponding numbers. Through button media, learning seamlessly integrates play, transforming students into active learners while stimulating holistic development and enabling children to construct knowledge through direct experiences.

Keywords: Button Media, Cognitive Development, Early Childhood

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani Serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Peneliti melihat dan mengamati keadaan di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun terdapat permasalahan mengenai kurangnya pengembangan kemampuan kognitif anak, dilihat dari kegiatan belajar mengajar yang biasa saja bahkan apabila mengalami kesulitan anak langsung bilang "aku tidak bisa" dan ada beberapa yang langsung marah serta menangis apabila tidak bisa mengerjakan. Diharapkan dengan menggunakan kegiatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, anak dapat tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa membilang dengan media kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun. Guru memberikan penjelasan tentang empat rancangan membilang dengan media kancing baju kegiatan yang akan dilaksanakan yakni Membilang kancing baju 1-10 dengan media kancing baju, membedakan besar kecil kancing baju, membedakan warna kancing baju, Menempel kancing baju sesuai pola kemudian menuliskan angka sesuai kancing baju yang digunakan. Melalui media kancing baju, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu

menstimulasi perkembangan secara holistik dan membantu anak membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut.

Kata-Kata Kunci: Media Kancing Baju, Pengembangan Kognitif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi perkembangan supaya anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal (Nurachadijat & Selvia, 2023). Pendidikan anak usia dini (PAUD) secara tegas terdapat dalam pasal tersendiri (pasal 28), undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 (Irawati & Susetyo, 2017). Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Ariyanti, 2016). Anak usia dini merupakan usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) meliputi perkembangan aspek fisik/motorik, sosial emosional, bahasa, serta kognitif (Uce, t.t.).

Bagi anak usia dini menuntut ilmu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain (Zaini & Dewi, 2017a). Sebagaimana kita ketahui bahwa anak belajar mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain (Rosidah, 2018). Oleh karena itu sistem kegiatan pembelajaran di Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar (Manora dkk., 2024). Belajar melalui kegiatan bermain mampu membuat konsentrasi anak lebih lama (Khotimah dkk., 2020). Anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit (Wahyusari & Wibowo, 2021). Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara yakni media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan dan mampu konsentrasi dengan waktu yang cukup lama (Margareta O. Sumilat & Devie S. R. Siwij, 2023).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Margareta O. Sumilat & Devie S. R. Siwij, 2023). Media berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi (Banat dkk., 2022).

Media kancing baju merupakan suatu cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk permainan dari guru kepada anak didik dan berfungsi untuk membantu perkembangan kognitif dan berfikir anak serta memotivasi anak untuk cinta menghitung (Hasbullah, t.t.). Media kancing baju memiliki berbagai macam warna dan ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak dalam belajar berhitung. Media kancing baju digunakan oleh peneliti karena merupakan benda yang sudah dikenal oleh anak-anak dan mudah didapatkan.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini (Rasyid dkk., t.t.). Menurut Gagne, Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Sujiono, 2007). Kognitif diperlukan dalam membantu kematangan pemikiran anak usia dini sehingga anak usia dini dapat berpikir dan berkembang sesuai dengan tahapannya (Suyanto, 2005). Dengan berkembangnya kemampuan kognitif pada anak usia dini, akan membantu dalam proses pemecahan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kognitif juga mempunyai pengaruh masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2020). Kognitif juga mempunyai pengaruh pada hasil belajar anak usia dini, karena tanpa adanya fungsi kognitif pada anak usia dini, anak usia dini tidak dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Setelah peneliti melihat dan mengamati keadaan di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun terdapat permasalahan mengenai kurangnya pengembangan kemampuan kognitif anak, dilihat dari kegiatan belajar mengajar yang biasa saja bahkan apabila mengalami kesulitan anak langsung bilang “aku tidak bisa” dan ada beberapa yang langsung marah serta menangis apabila tidak bisa mengerjakan. Diharapkan dengan menggunakan kegiatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, anak dapat tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan yang terjadi diatas untuk mengetahui kemampuan kognitif anak di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun dengan menggunakan barang yang ada di sekitar dan mudah ditemukan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Media Kancing Baju Sebagai Alat Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun” Berdasarkan hal tersebut maka penelitian membuat judul Penelitian: “ Media Kancing Baju Sebagai Alat Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

KAJIAN TEORI

Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap praoperasional (Bujuri, 2018). Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek dan pengalaman, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis. Anak-anak cenderung berpikir secara egosentris, yang berarti mereka sulit memahami sudut pandang orang lain. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan interaksi sosial agar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks.

Perkembangan kognitif anak usia dini juga berkaitan erat dengan pengalaman belajar yang mereka dapatkan. Menurut Santrock (2018), anak-anak yang terpapar berbagai pengalaman belajar yang kaya cenderung memiliki perkembangan kognitif yang lebih baik. Penggunaan alat bantu atau media yang sesuai dapat membantu anak membangun konsep-konsep dasar yang menjadi dasar bagi pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan eksperimen sangat penting bagi anak usia dini (Saadah, 2019).

Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial dan penggunaan media yang tepat dapat membantu perkembangan kognitif anak melalui scaffolding dan zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam konsep ini, anak-anak dapat belajar lebih banyak ketika mendapatkan bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mahir. Pendekatan

ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap berbagai konsep. Selain itu, perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan keterlibatan orang tua serta guru dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik (Novitasari, 2018). Anak-anak yang mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang menantang tetapi masih berada dalam batas kemampuan mereka akan lebih mudah mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami bagaimana menyediakan aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif anak.

Dengan memahami karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan aktivitas fisik serta kognitif dapat membantu anak memahami konsep-konsep baru dengan lebih baik (Farida, 2024). Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang tepat, seperti kancing baju, yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Menurut (Arsyad, 2011), media pembelajaran membantu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai banyak fungsi yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Faizah dkk., 2023). Dengan media yang menarik dan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, penting untuk memilih media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini adalah media berbasis manipulatif, yaitu alat yang memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Menurut Bruner (1966), anak-anak belajar dengan lebih baik ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek fisik yang ada di sekitar mereka (Hatip & Setiawan, 2021). Penggunaan media manipulatif, seperti kancing baju, dapat membantu anak mengembangkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, ukuran, dan pola. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media pembelajaran juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial mereka. Ketika anak-anak bermain dengan media seperti kancing baju dalam kelompok, mereka belajar bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional anak (Dewi & Fauziati, 2021).

Dalam praktiknya, media pembelajaran yang efektif harus dirancang untuk merangsang berbagai indera anak, termasuk penglihatan, sentuhan, dan pendengaran. Media yang beragam dan menarik akan membantu anak lebih fokus dalam pembelajaran dan meningkatkan daya ingat mereka. Oleh karena itu, guru dan pendidik perlu memahami bagaimana memilih dan mengadaptasi media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat yang dapat diberikan oleh media pembelajaran, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan

mengevaluasi penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media sederhana seperti kancing baju dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak jika digunakan dengan strategi yang tepat dan inovatif.

METODE

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah media kancing baju sebagai alat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun. Dalam mengumpulkan, mengungkapkan berbagai masalah dan tujuan yang hendak dicapai maka, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2019a) bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati jalannya pelaksanaan tindakan pembelajaran. Peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan anak-anak secara keseluruhan yang meliputi kegiatan membilang dengan kancing baju dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif. Untuk pencatatan data-data dibutuhkan tabel observasi dan catatan lapangan.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses kegiatan membilang dengan kancing baju berlangsung yang belum terdapat dalam pedoman observasi. Adapun analisis data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hubungan perkembangan kognitif melalui kegiatan membilang dengan sedotan dengan metode kualitatif deskriptif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah daftar nama anak-anak didik foto kegiatan anak pada saat kegiatan membilang dengan kancing baju, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai, dan dokumen yang ada di dalam sekolah.

Penelitian dilaksanakan di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun . Pelaksanaan penelitian Media Kancing baju sebagai alat mengembangkan kognitif yaitu pada tanggal 10 Januari 2024 sampai 12 Februari 2024 dari pukul 07.00 sampai dengan 09.00. Subyek pada penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun. RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun memiliki 2 kelas dan 3 rombongan belajar yang terdiri dari kelompok A1, A2 dan B. Kelompok B berjumlah 36 Anak, Kelompok A1 terdiri dari 15 anak, dan A2 terdiri dari 15 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mengembangkan Kognitif Siswa melalui Media Kancing Baju

Di hari Selasa anak-anak RA datang ke sekolah dengan hati yang riang gembira terlihat mereka dari kejauhan sudah memanggil-manggil Ibu guru yang sedang menyambut murid-murid dengan senyum yang lebar. Guru menyalami anak-anak nang mengelus kepalanya sebagai tanda kasih sayang dan kehangatan antara guru dan murid. Setelah bersalaman anak-anak meletakkan tas pada tempatnya kemudian mereka bermain jungkitan, perosotan dan ayunan ada juga yang hanya duduk-duduk di dalam kelas sambil menunggu teman-teman yang lainnya datang.

Jam menunjukkan pukul 07.00 bel masuk berdering, anak-anak berlarian menuju halaman sekolah untuk mengikuti senam. Guru menyiapkan Laptop dan Speaker Aktif untuk memutar senam, senam yang dipilih pagi ini adalah Senam Pinguin. Anak-anak sangat senang dan tertawa lucu saat menirukan gerakan pinguin. setelah anak-anak senam, anak-anak berbaris sesuai kelompoknya masing-masing, kemudian membaca ikrar dan doa masuk kelas. Bersalam dengan Ibu Guru dengan tertib.

Anak-anak hari ini mengikuti rangkaian kegiatan yang menggunakan media kancing baju seperti yang dijanjikan Ibu Guru kemarin. Anak-anak duduk melingkar seperti biasa Arifin, Bilqis, dan Arza berebut ingin duduk di samping Ibu Guru. Guru menyapa anak-anak dengan bahasa Inggris anak-anak menjawab dengan semangat, mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa sebelum belajar, membaca surat pendek, dan Asmaul Husnah. Jurnal pagi hari ini diisi dengan membaca Iqra' secara klasikal. kemudian anak dipersilahkan istirahat, makan bekal bersama, mencuci tangan dan membaca doa sebelum dan sesudah makan. setelah itu anak-anak dipersilahkan main di luar. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan berikutnya.

- a. Guru menyiapkan empat rancangan kegiatan membilang dengan kancing baju dengan menyiapkan bahan dan alat yaitu kancing baju, wadah, kartu angka, benang. Tiga kegiatan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Membilang 1-10 dengan sedotan, 2) mengelompokkan besar kecil kancing baju 3) Membedakan warna kancing baju. Setelah Istirahat, anak-anak memasuki pijakan sebelum main dengan duduk melingkar kembali, bersyair tentang kancing baju Anak-anak mulai penasaran dengan apa yang dibawa Ibu Guru. Setelah bersyair kancing baju, Guru menunjukkan kancing baju, anak-anak terkejut karena tidak ada yang mengenal kancing baju. Guru menjelaskan bahwa kancing baju bisa di buat untuk mengancingkan baju, banyak warna-warna kancing baju. Tanpa ditanya, Najwa langsung mengutarakan apa yang dia lihat, warna sedotannya biru dan besar, kalau yang di seragam putih dan kecil. Ibu Guru memberi *aplause* pada Irva, karena sangat antusias mengikuti kegiatan ini. sedotan memang banyak warnanya, warna-warna kancing baju adalah Merah, Kuning, Biru juga kadang ada yang putih, Sebelum masuk ke pijakan saat main, guru menjelaskan masing-masing densitas, anak-anak diberi waktu main masing-masing kegiatan 15 menit. Pada transisi anak-anak diberi pertanyaan tentang manfaat kancing baju kemudian yang bisa menjawab dulu bisa memilih kegiatan yang disukainya. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak.
- b. Kelompok Najwa, Kirana, Revi, Iqbal, Alfian mendapat kesempatan bermain di kegiatan membilang 1-10 dengan kancing baju, mereka duduk dengan rapi membentuk lingkaran terpusat pada kancing baju dan kartu angka 1-10. Pada kegiatan ini anak diberi kesempatan untuk mengambil kartu angka kemudian mengambil kancing baju sejumlah angka yang dipilih pada kancing baju, anak-anak ini mempunyai banyak kesempatan untuk memilih kartu angka sesuai yang diinginkannya. Kegiatan ini mengenalkan anak konsep benda dengan angka, sehingga anak memahami jika angka 3 = kancing baju 3, dan hal ini berlaku untuk membilang benda yang lainnya. Pada kegiatan mengukur panjang Besar Kecil, Bilqis, Arifin, Lana, Kia dan Kaka berkesempatan bermain bersama. Anak-anak masing-masing disediakan tiga wadah merah, biru, kuning. Anak bebas mengambil kancing baju dan menaruhnya di wadah yang warnanya sama. Kegiatan ini menstimulasi anak dalam memahami macam-macam warna. Kegiatan membedakan besar kecil kancing baju ,

guru menyediakan kancing baju pada wadah, dan kancing baju dengan yang sudah berbentuk besar kecil. Silva, Ariful, Arza, Yona, dan Jainul bersama-sama pada kegiatan ini. Anak mengambil kancing baju sesuai tulisan besar kecil sedotan.

- c. Kirana, Najwa, dan Arifin membedakan kancing baju berbentuk kotak yang disediakan guru. Guru menyediakan bentuk pola garis pada kertas, kancing baju, lem, pensil untuk menulis angka. Pada kegiatan ini anak membedakan bentuk kancing baju, setelah selesai, anak menghitung jumlah kancing baju pada pola, kemudian menuliskan angkanya pada kotak yang disediakan. Kegiatan ini menstimulasi anak pada konsep bentuk. Anak-anak mempunyai kesempatan yang sama untuk memainkan empat rangkaian kegiatan dengan kancing baju. Guru mengamati dan mengisi lembar observasi, dan lembar penilaian unjuk kerja membilang dengan media kancing baju. Setelah kegiatan selesai anak-anak terbiasa mengembalikan alat main ke tempatnya, sambil menyanyi beres-beres. Kemudian guru mengarahkan anak untuk duduk melingkar sambil menyanyi, sebelum kegiatan hari ini ditutup guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan kembali kegiatan main apa saja yang dilakukan hari ini. Anak-anak menjawab dengan antusias, menandakan anak-anak sangat senang dengan rangkaian kegiatan yang diberikan hari ini. Guru mengingatkan kegiatan esok hari, kemudian berdoa sesudah belajar, salam dan pulang. Anak-anak bersalaman membuat kereta dengan tertib sambil membaca Sholawat Nabi.

2. Kegiatan Membilang melalui Media kancing baju

Menurut Sudaryanti (2006 : 4) membilang adalah anak membilang satu, dua, tiga dan seterusnya (Rahmawati, 2005). Anak hanya mengucapkan saja tetapi tidak memahami bilangan. Membilang atau berhitung bisa di kenalkan melalui benda konkret yaitu benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam kegiatan yang di setting oleh guru untuk menciptakan kegiatan membilang yang menarik untuk anak dengan media yang banyak di sekitar anak-anak serta memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada kegiatan membilang dengan kancing baju ini anak bermain dengan menekankan pada aspek pengembangan visual (penglihatan), Auditory (pendengaran) dan sebuah bahasa baik bahasa tubuh ataupun bahasa mulut yaitu komunikasi. Anak diberikan kegiatan membilang dengan menghitung kancing baju dari 1 sampai 10, menghitung jumlah kancing baju, mengenal konsep sama dan tidak sama pada jumlah kancing baju, serta membuat pola dengan kancing baju dan menghitung jumlahnya.

Kegiatan membilang dengan menghitung jumlah kancing baju 1 sampai 10 merupakan konsep mengenal bilangan dengan menunjuk benda sampai 10 (Widarmi, 2011). Anak mengambil 1 kartu angka yang sudah disiapkan. Kemudian mengambil kancing baju sesuai dengan jumlah angka yang di pilih. Kegiatan ini memudahkan anak dalam belajar mengenal angka dengan menghitung jumlah kancing baju. Kegiatan menjumlah kancing baju meningkatkan kemampuan anak dalam membilang banyak benda. Anak memilih angka yang sesuai dengan LKA yang sudah di siapkan. Selanjutnya mengambil kancing baju dengan jumlah yang sesuai dengan angka-angka yang sudah dipilih. Mengenalkan konsep sama dan tidak sama pada anak dengan menghitung jumlah kancing baju meningkatkan kemampuan anak untuk mencapai perkembangan dalam memahami konsep banyak dan sedikit. Anak mengambil kancing baju dengan jumlah yang diinginkan dan menghitung jumlahnya. Dengan menghitung jumlah kancing baju anak akan memutuskan memberikan tanda sama atau tidak sama pada kancing baju yang diambil. Saat anak mampu menyelesaikan kegiatan tersebut dengan baik anak akan merasa termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan yang lainnya.

Membedakan bentuk kancing baju berbentuk kotak yang sudah disiapkan serta menghitung jumlah kancing baju serta meningkatkan kemampuan membilang banyaknya benda 1 sampai 10. Anak mengambil kancing baju dan membedakan kancing baju dan benang yang sudah disiapkan guru. Pada saat kegiatan menjumlah dengan media kancing baju Zainul merasa kesulitan untuk berhitung. Jainul belum memahami cara berhitung dengan menggunakan benda. Kancing baju yang dimasukkan dalam wadah tidak sesuai dengan angka. Kirana membantunya dengan mengambilkan dan mendikte satu persatu kancing baju sesuai dengan jumlah angka. Kegiatan ini selain memunculkan komunikasi pada anak juga meningkatkan rasa kerja sama yang baik Melalui media kancing baju , maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan secara holistik dan membantu anak membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut (Zaini & Dewi, 2017b). Hal ini sesuai dengan pendapat Yeni Rahmawati (Rahmawati, 2005) tentang pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. manfaat media pembelajaran yaitu 1, menarik perhatian siswa, 2, meningkatkan motivasi belajar siswa. 3, menimbulkan persepsi yang sama dan mengatasi ruang dan waktu. Dari semua uraian di atas membuktikan bahwa menggunakan media kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif membilang pada anak usia 4-5 di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa membilang dengan media kancing baju dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bangsa Dolopo Madiun. Guru memberikan penjelasan tentang empat rancangan membilang dengan media kancing baju kegiatan yang akan dilaksanakan yakni Membilang kancing baju 1-10 dengan media kancing baju, membedakan besar dan kecil kancing baju, membedakan warna kancing baju, Menempel kancing baju sesuai pola kemudian menuliskan angka sesuai kancing baju yang digunakan. Melalui media kancing baju, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran sudah tidak memilah-milah antara bermain dan belajar, mampu menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif, dan mampu menstimulasi perkembangan secara holistik dan membantu anak membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami secara langsung pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Yeni Rahmawati (Rahmawati, 2005) tentang pembelajaran melalui benda konkret secara langsung dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermakna. manfaat media pembelajaran yaitu 1) menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) menimbulkan persepsi yang sama dan mengatasi ruang dan waktu.

REFERENSI

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. 8(1).
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Rajawali Press.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa

- Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1).
<https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Faizah, M., Faizah, P. N., & Ulfa, K. (2023). Flannel Board Doll: A Media For Learning Speaking Skills For Ibtidaiyah Madrasah Students. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 7(2), 235. <https://doi.org/10.32934/jmie.v7i2.519>
- Farida, M. C. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pertumbuhan Intelligence Quotient, Emotional Quotient dan Spiritual Quotient Pada Anak Usia Dini. *Mathetes: Jurnal Ideologi dan Pendidikan Kristen*, 2(1).
- Hasbullah, N. A. (t.t.). Penerapan Media Dressing Frame Untuk Meningkatkan Bina Diri Siswa Autis di Kelas Persiapan SLB Negeri Parepare.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar. *Jurnal Supremasi*, 7(1), 3. <https://doi.org/10.35457/supremasi.v7i1.374>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Manora, H., Khasanah, N. L., & Putri, F. N. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 161–178. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v2i2.921>
- Margareta O. Sumilat & Devie S. R. Siwij. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Kelas Bagi Guru-Guru Pendidikan Anak Usia Dini Se Kecamatan Pineleng. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(7), 1337–1346. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i7.6935>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>

- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Rahmawati, Y. (2005). Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Departemen Pendidikan nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Dan kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA.
- Rosidah, R. (2018). Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing. *QAWWAM*, 12(1), 1–17. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748>
- Saadah, H. (2019). Media Sedotan Sebagai Alat Mengembangkan Kognitif Kelompok A di Sentra Persiapan RA Miftahul Ulum Kalipang. STITNU Al-Hikmah.
- Sugiyono, S. (2019a). Metode Penelitian dan Pengembangan. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2007). Metode Pengembangan Kognitif. PT. Indeks.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Hikayat Publishing.
- Uce, L. (t.t.). Masa Efektif Merancang Kualitas Anak.
- Wahyusari, R., & Wibowo, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Capacitive Sensor Dan Arduino Uno. *Jurnal Informatika*, 4(2).
- Widarmi, W. (2011). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017a). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017b). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>