

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 7 Nomor 1 Januari 2021

P. 11-19

MEDIA *MAGIC BOOK* UNTUK MELATIH PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA MASA AWAL ANAK USIA 2-3 TAHUN

Atik Latifah¹, Suyadi²

¹²UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

atikltfh1992@gmail.com¹, suyadi@uin-suka.ac.id²

Abstrak Anak merupakan karunia yang Tuhan berikan. Mendidik dan membesarkan anak merupakan tanggung jawab orang tua. Menumbuh kembangkan kemampuan anak baik Agama, sosial-moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni seharusnya diperhatikan orang tua sejak dini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media edukatif berupa magic book sebagai alat pebelajaran untuk perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian dengan menggunakan Magic book ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta mencapai tujuan yaitu untuk melatih perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang penulis lakukan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media magic book dapat dijadikan sebagai media untuk melatih perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun. Keberhasilan ini dibuktikan dengan mampunya anak dalam membedakan bentuk, warna, serta menyusun kolase, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Magic Book, Perkembangan Kognitif, Anak

PENDAHULUAN

Anak adalah karunia dari Tuhan Yang Maha Kuasa, anak usia dini dimulai pada usia 0-6 tahun, dan pada masa anak usia dini merupakan masa keemasan yang terjadi pada dirinya yang bisa disebut juga *golden age*. Dalam hal ini anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat, untuk itu perlu mendapatkan stimulasi yang tepat bagi perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan bagi setiap anak usia dini sebagai individu memiliki sifat yang unik, setiap anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan cara tertentu seperti individu lain dan seperti beberapa individu lain, pola pertumbuhan dan anak bisa terjadi pada setiap saat (Wiyani, 2016).

Pendidikan pada anak usia dini tidak bisa disama ratakan seperti Pendidikan pada umumnya, Pendidikan pada anak usia dini ini bersifat permainan atau bisa disebut dengan istilah bermain sambil belajar. Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menstimulasi, membimbing, pengasuhan, dan memberikan kegiatan belajar yang diharapkan mampu menghasilkan kemampuan kreatifitas ketrampilan pada anak usia dini.

Pendidikan pada anak usia dini tidak bisa disama ratakan seperti Pendidikan pada umumnya, Pendidikan pada anak usia dini ini bersifat permainan atau bisa disebut dengan istilah bermain sambil belajar. Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menstimulasi, membimbing, pengasuhan, dan memberikan kegiatan belajar yang diharapkan mampu menghasilkan kemampuan kreatifitas ketrampilan pada anak usia dini.

Mengacu pada rujukan Undang Undang Pendidikan Nasional No. 20 Th. 2003 Tentang Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14, menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Kementrian Pendidikan Nasional, 2003).

Sebab Pendidikan merupakan pilar utama dalam perkembangan pada anak usia dini, dengan hal masyarakat sadar akan pentingnya Pendidikan bagi anak usia dini, sebagai sarana Pendidikan yang mengacu pada konsep bermain sambil belajar,

dengan hal ini perlu di perhatikan tentang sarana dan prasarana yang menciptakan suasana belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain ini merupakan pondasi yang bertujuan untuk mengarahkan perkembangan kemampuan pada anak lebih beragam. Pada usia anak 2-3 tahun ini masih banyak belajar untuk mengembangkan aspek kognitifnya. Daya pikir perlu dikembangkan sedini mungkin karena apa yang diperoleh pada suatu periode akan sangat membantu pengembangan daya pikir pada suatu periode selanjutnya, tujuan pengembangan daya pikir adalah agar anak mampu menghubungkan pengetahuan baru yang diperolehnya (Mursid, 2018).

Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hari, anak usia dini pada umumnya menikmati akan kegiatan bermain dan dari sinilah kegiatan belajar bisa disisipkan pada setiap kegiatan bermain pada anak. Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, hal ini di kemukakan oleh Harlock, 1991 (Mursid, 2018).

Media yang digunakan pada pembelajaran anak usia dini harus memiliki karakteristik yang menarik agar siswa memiliki lebih antusias dalam mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Nurmanto, 2020).

Media *magic book* diciptakan untuk membantu pada proses pembelajaran dengan konsep anak usia dini yakni bermain sambil belajar, yang lebih di fokuskan pada anak usia awal perkembangan 2-3 tahun, *magic book* diharapkan mampu membantu pada perkembangan aspek kognitif anak usia 2-3 tahun. Perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini menjadi titik strategis untuk dikembangkan, sebab hal tersebut dikarenakan kemampuan ini memiliki keterkaitan dengan perkembangan lainnya, kemampuan kognitif merupakan kemampuan belajar atau berfikir yakni tentang kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru (Suryani & Haryono, 2018).

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda pada setiap individunya, untuk mencapai perkembangan yang maksimal anak-anak perlu diberikan stimulasi yang benar (Karim, 2014). Stimulasi pada anak bisa di bantu

dengan menggunakan media belajar dan bermain, seperti penggunaan media belajar magic book untuk melatih aspek kognitif anak.

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata benda). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognisi diartikan dengan empat pengertian yakni:

1. Kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan.
2. Usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri.
3. Proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.
4. Hasil memperoleh pengetahuan (Wiyani, 2014).

Adapun tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini dimasa awal menurut Piaget yakni perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan dengan tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Pemikiran praoperasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat padapemikiran operasional, sekalipun label praoperasional menekankan bahwa pada tahap ini berpikir secara operasional. Dalam tahapan ini pemikiran masih kacau dan tidak terorganisir secara baik, pemikiran praoperasional adalah kemampuan awal untuk mengkonstruksi pada level pemikiran apa saja yang telah ditetapkan dalam tingkah laku, anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif (Holis, 2002).

Menurut Zulkifli permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan tujuan permainan itu sendiri (Karim, 2014). Adapun pengaruh dari bermain pada perkembangan anak usia dini yang diantaranya adalah : 1) fisik bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, 2) dorongan untuk berkomunikasi , dan 3) penyaluran bagi energi emosional yang terpendam untuk bermain (Mursid, 2018).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan media belajar *big book* sebagai bentuk upaya peningkatan dalam pembelajaran yang diantaranya adalah:

Pertama, jurnal penelitian yang ditulis oleh Dewi Fitriani, dkk dengan judul penelitian “*Media Belajar Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini*” yang mana dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa perkembangan kemampuan berbahasa reseptif anak yang cukup signifikan dengan menggunakan media belajar *big book* (Fitriani et al., 2020).

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Komang Srianis dkk, dengan judul penelitian “*Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*” dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan perkembangan pada aspek kognitif dalam mengenal bentuk setelah menerapkan alat bantu media belajar puzzle geometri (Komang et al., 2014).

Dari kedua penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas terdapat perbedaan yang peneliti lakukan, pertama, penelitian yang peneliti lakukan mengkaji tentang penggunaan media belajar magic book, kemudian yang kedua penelitian ini mengkaji tentang perkembangan kognitif pada masa usia anak awal.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari artikel ini untuk mendeskripsikan penggunaan media belajar magic book pada masa usia anak awal 2-3 tahun dalam mengembangkan aspek kognitif.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang berangkat sebuah permasalahan atau fenomena sosial serta mengembangkan pemahaman yang spesifik dari suatu fenomena tertentu (Suwandi, 2008). Subjek dari penelitian ini adalah anak berusia 2-3 tahun. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah *magic book* untuk melatih perkembangan kognitif anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang peneliti lakukan ialah observasi langsung yang dimana peneliti terjun langsung ke lapangan. Sedangkan teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara terstruktur (Moleong, 2006) di mana wawancara yang dilakukan disesuaikan dengan pedoman yang sudah disusun. Selanjutnya dokumentasi yang dilakukan berupa data ataupun foto hasil penelitian. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pengolahan data, diperoleh hasil penelitian yang penulis teliti sebagai berikut:

1. *Magic Book*

Magic Book yang digunakan untuk melatih perkembangan kognitif anak dibuat sendiri oleh penulis dengan pertimbangan khusus sesuai dengan usia anak. Bahan yang digunakan dalam pembuatan *Magic Book* adalah kain panel yang memiliki tekstur kasar dan halus sehingga tidak membahayakan bagi anak. *Magic Book* ini digunakan untuk pengenalan bentuk, warna, angka, serta mencocokkan kesesuaian dengan dibantu tambahan hiasan tulisan atau benda lainnya agar menarik. Bersamaan dengan pengenalan bentuk tersebut agar anak dapat membendakan bentuk benda dasar yang ada disekitar lingkungan anak. Penulis juga menambahkan bentuk benda lainnya seperti bentuk baju sebagai pengenalan lingkungan sekitar.

Pada *Magic Book* yang dibuat oleh penulis dalam mengenalkan warna ini berupa mencocokkan bentuk benda berbentuk bulat dengan tali pita yang kemudian anak-anak diharuskan mencocokkan benda tersebut dengan warna yang sama. Bersamaan dengan itu penulis juga memberikan gambaran pada anak-anak untuk mengenalkan angka yang mana pada bagian tugas ini anak-anak dilatih untuk mengurutkan angka mulai dari 1 hingga 10 dengan biji manik-manik gelang, melalui biji manik-manik anak belajar menyentuh dan mengurutkan bilangan dari angka 1 hingga angka 10. Serta yang terakhir adalah mencocokkan kesesuaian tempat pada benda yang berbentuk wajah dengan ini dimaksudkan anak-anak mengenal bagian dari tubuh manusia yang ada pada dirinya, anak-anak harus merekatkan kembali pada bentuk yang telah ada seperti mata, hidung, bibir, telinga dan rambut.

Pada media *Magic Book* ini diharapkan dapat turut serta mengembangkan aspek kognitif pada anak usia 2-3 tahun. Pada perkembangan kognitif ini mengajarkan anak untuk melatih kemampuan berpikirnya, hal ini juga merupakan kemampuan dasar yang penting agar

anak dapat mengembangkan pengetahuan dari apa yang mereka lalui (heliati fajriah, dewi fitriani, 2013).

Gambar 1
Magic Book yang dibuat penulis



2. Melatih Perkembangan Kognitif

Dari hasil wawancara dengan seorang pendamping, mba Tiara menyebutkan bahwa media belajar *Magic Book* ini sangat membantu untuk melatih perkembangan aspek kognitif pada anak, sebab menurutnya media ini menghadirkan inovasi yang menarik untuk belajar. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media belajar *Magic Book* ini adalah untuk memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif ataupun sumber belajar yang lainnya. Hal ini dimaksudkan agar hal ini memunculkan semangat anak untuk lebih tertarik dengan kegiatan belajar.

Gambar 2
Anak- anak menggunakan *magic book* dan didampingi oleh
pendamping



Karena adanya dampak dari pandemic Covid-19 ini, saya sebagai penulis melakukan model pembelajaran di dusun Candi Karang RT 02 yang bersifat fleksibel dikarenakan pada saat ini masih mengalami dampak pandemi. Anak-anak terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar *Magic Book* ini, karena mereka merasakan kebosanan untuk bermain di rumah, serta dapat meningkatkan aspek kognitif pada anak-anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah penulis urai diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *magic book* yang dibuat oleh penulis dapat memenuhi sebagai media untuk melatih perkembangan kognitif karena dapat melatih perkembangan kognitif anak. *Magic book* tersebut dapat digunakan atau diimplementasikan pada anak usia 2-3 tahun. Keberhasilan ini dibuktikan dengan mampunya anak dalam membedakan bentuk, warna, serta menyusun kolase, dan lain sebagainya. Atas dukungan orang tua dan lingkungan sekitar sangatlah mempengaruhi keberhasilan dan mengetahui hambatan-hambatan apa saja yang ada dalam diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini* 4 (1), 237-246.
- heliati fajriah, dewi fitriani, N. (2013). Penerapan model pembelajaran area untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2-19.
- Holis, A. (2002). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini
[Http://journal.uniga.ac.id/index.php/jp/article/download/84/86](http://journal.uniga.ac.id/index.php/jp/article/download/84/86), 23-37.
- Karim, M. B. (2014). Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, 1(2), 103-113.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 1, 6-8.
<https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Komang, S., Ketut, S. N., & Rahayu, U. P. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN PUZZLE GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK
[Https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/article/viewfile/3533/2852](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpaud/article/viewfile/3533/2852), 2(1).
- Moleong, L. (2006). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Mursid. (2018). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Nurmanto, D. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM APLIKASI MAGIC BOOK PENGENALAN PROFESI UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.
[Http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/151/136](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/151/136), 1(1), 36-42.
- Suryani, N. A., & Haryono, M. (2018). Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 253.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>
- Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Cetakan I). Gava Media.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar Paud*. Gava Media.