

MEDIA KREATIF BERTEMA PENGELOMPOKKAN HEWAN UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK AS-SHULTON KARAWANG

Cindy Febrianthy¹Ade Rosdiana², Zulhijah, Elfira Pradhira³, Mimin Halimah⁴, Tegar Alamsyah⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Rakeyan Santang Karawang, Indonesia

Cindypenting@gmail.com

Abstract; *This study aims to describe the use of creative media with the theme of animal grouping in developing the cognitive abilities of early childhood at As-Shulthon Kindergarten Karawang. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques in the form of observation results, documentation and reports from PPL Students. Primary data was obtained directly from the research subjects, namely students at As-Shulton Kindergarten Karawang. Creative media based on educational game tools (APE) were used in play while learning activities. The results of the study indicate that creative media can improve children's cognitive abilities, especially in grouping, recognizing size and quantity, and thinking logically. Learning becomes more interesting and encourages active involvement of children. This study is important because it provides a real picture of the implementation of creative media in early childhood learning, especially at As-Shulthon Kindergarten Karawang, and answers the need for learning strategies that are more interesting, meaningful, and appropriate to the world of children.*

Keyword: *creative media, animal classification, cognitive development, early childhood.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media kreatif bertema pengelompokkan hewan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK As-Shulthon Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa hasil observasi, dokumentasi serta laporan dari PPL Mahasiswa. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian yakni peserta didik di TK As-Shulton Karawang. Media kreatif berbasis alat permainan edukatif (APE) digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kreatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengelompokkan, mengenal ukuran dan jumlah, serta berpikir logis. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif anak. Penelitian ini menjadi penting karena memberikan gambaran nyata tentang implementasi media kreatif dalam pembelajaran PAUD, khususnya di TK As-Shulthon Karawang, serta menjawab kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan dunia anak.

Kata Kunci: Media Kreatif; Pengelompokkan Hewan; Kemampuan Kognitif; Anak Usia Dini; Alat Permainan Edukatif

Diterima: 20 November 2025 | Direvisi: 30 November 2025 | Disetujui: 27 Desember 2025

© (2025) Fakultas Pendidikan

Universitas Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, sementara beberapa pakar mendefinisikannya hingga usia 8 tahun. Pada masa ini, anak sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, sehingga

setiap anak menunjukkan karakteristik perkembangan yang berbeda sesuai dengan tahap usianya (Lestari dkk, 2020). Periode ini sering disebut sebagai golden age karena terjadi percepatan perkembangan yang sangat pesat dan tidak dapat terulang kembali. Penelitian neurologi menunjukkan bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan anak berkembang pada empat tahun pertama, mencapai 80% pada usia delapan tahun, dan mencapai perkembangan penuh sekitar usia delapan belas tahun (Nofianti & Andini, 2024).

Layanan pendidikan untuk anak usia dini difasilitasi melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal, seperti Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), hingga pendidikan keluarga dan satuan PAUD sejenis (SPS). Pada fase ini, anak belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, serta interaksi langsung dengan lingkungan. Karena itu, pemberian stimulasi yang tepat menjadi hal penting untuk mendukung keberhasilan pencapaian tugas perkembangan mereka (Rohyana, 2024). Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosi, moral, bahasa, hingga religiusitas (Handriani dkk., 2025).

Salah satu karakteristik yang kuat pada masa ini adalah kecenderungan anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas alami, spontan, dan menyenangkan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar bermakna. Melalui bermain, anak dapat bereksplorasi, memecahkan masalah, mengenali lingkungan, dan membangun konsep-konsep dasar secara tidak langsung. Oleh karena itu, pengasuhan dan pendampingan orang tua menjadi sangat penting karena setiap bentuk stimulasi baik positif maupun negatif akan memberikan pengaruh jangka panjang pada perkembangan anak (Kemendikbud RI, 2018).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, stimulasi kognitif perlu diberikan melalui kegiatan belajar yang menarik, kreatif, dan relevan dengan dunia anak. Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dan interaktif berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, kemampuan berpikir logis, kreativitas, motorik halus, serta minat belajar anak (Gea & Zega, 2025). Media visual, konkret, dan manipulatif terbukti mampu membantu anak memahami konsep yang abstrak menjadi lebih mudah.

Media pembelajaran yang kreatif dan menarik terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berperan penting untuk meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu anak yang tinggi. Media yang tepat dapat

menumbuhkan motivasi, meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan sekaligus memberikan rangsangan selama proses belajar berlangsung (Maryati, 2024). Dengan pemilihan media yang sesuai, anak tidak cepat merasa jenuh, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, dan peserta didik merasa lebih menikmati aktivitas belajar (Arsyd, 2012 dalam Kuswanto & Suyadi, 2020).

Hasanah & Purnama (2024) menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan-bahan dan alat permainan dapat mendukung perkembangan daya imajinasi anak dan motorik halus anak. Sejalan dengan itu, Rahmadiani (2021) menyatakan bahwa melalui aktivitas bermain, banyak aspek perkembangan anak yang akan terdorong, seperti aspek sosial, selain itu, penggunaan APE terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak karena media permainan memungkinkan anak melakukan gerakan tangan dan manipulasi objek secara berulang, sehingga keterampilan koordinasi mata-tangan berkembang secara alami (Asyipa, Hidayat & Sutarjo, 2025). Aktivitas bermain yang bersifat kreatif juga membantu anak menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam bentuk nyata, seperti menyusun, menggambar, atau membentuk objek tertentu.

Melalui kegiatan bermain bersama teman sebaya, juga, anak akan belajar berinteraksi, bekerja sama, berbagi, serta memahami aturan sederhana dalam kelompok. Proses ini membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosional, seperti empati, pengendalian diri, serta rasa percaya diri. Di sisi lain, permainan yang dirancang secara edukatif juga dapat merangsang kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan komunikasi anak melalui diskusi, tanya jawab, serta ekspresi verbal selama bermain.

Pandangan Piaget menunjukkan bahwa bermain merupakan kebutuhan dasar anak. Melalui bermain, anak merasakan kesenangan, memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan berbagai objek di sekelilingnya, mengekspresikan emosi, berkreasi, serta mempelajari hal baru. Dengan demikian, proses belajar melalui permainan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (Azhari, 2021).

Dalam penerapannya, media kreatif sering diwujudkan melalui APE (Alat Permainan Edukatif). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media yang dirancang untuk menstimulasi aktivitas belajar anak secara tidak langsung, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar tanpa merasa sedang belajar. APE dapat berupa

permainan yang memanfaatkan teknologi modern, teknologi sederhana, maupun permainan tradisional yang tetap memiliki nilai edukatif. (Agustia, 2023).

Kehidupan anak usia dini sangat berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam proses interaksi sosial, anak belajar memahami hubungan sebab–akibat, membangun persepsi, serta menyesuaikan pola pikir terhadap berbagai fenomena yang ditemuinya. Oleh karena itu, kemampuan klasifikasi menjadi keterampilan kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak dini. (Ernitasari dan Suryana,2021) menyatakan bahwa kemampuan klasifikasi anak berkembang dari pengelompokan objek berdasarkan ciri visual yang menonjol hingga pada pemahaman yang bersifat konseptual. Sejalan dengan hal tersebut, (Istiqomah dan Memonah,2021) mengacu pada teori Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini cenderung mengidentifikasi objek berdasarkan karakteristik fisik yang tampak secara visual. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengenali ciri-ciri objek, membedakan, membandingkan, serta memproses informasi secara logis yang merupakan dasar dari kemampuan berpikir kognitif.

TK As-Shulthon Karawang, pembelajaran tematik menjadi pendekatan utama dalam kegiatan belajar. Media kreatif bertema pengelompokan hewan telah digunakan pada kelompok A dan B, namun dokumentasi tentang efektivitasnya terhadap perkembangan kognitif anak belum banyak ditemukan. Mengingat pentingnya media pembelajaran kreatif dan perannya dalam mendukung proses belajar anak usia dini, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana media kreatif berbasis tema pengelompokan hewan diterapkan serta bagaimana kontribusinya terhadap perkembangan kognitif anak di TK As-Shulthon Karawang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai penggunaan media kreatif dalam pembelajaran PAUD serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis APE yang lebih efektif dan kontekstual.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya penggunaan media kreatif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena pembelajaran sebagaimana terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

Subjek penelitian adalah guru dan anak usia dini di lembaga pendidikan tempat pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Objek penelitian difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbagai media kreatif yang dibuat oleh mahasiswa PPL Institut Rakeyan Santang Karawang serta respons dan keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di lembaga PAUD/TK tempat PPL dengan waktu penelitian menyesuaikan masa pelaksanaan PPL.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta catatan perkembangan anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan pemahaman, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Anak cenderung bersikap pasif, kurang percaya diri, serta sangat bergantung pada guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama kegiatan bermain. Kemampuan anak dalam mengambil keputusan dan menyampaikan ide juga belum berkembang secara optimal. Selain itu, tingkat minat dan motivasi anak dalam menghadapi aktivitas mengklasifikasikan hewan dengan media gambar saja, masih tergolong rendah, sehingga anak mudah merasa bosan dan cepat menyerah. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Nugraheni, Sulistyaningtyas, & Astuti, 2024) yang menjelaskan bahwa kesulitan pemecahan masalah dan jawaban yang bergantung pada teman atau guru menunjukkan perkembangan kognitif yang belum optimal pada anak usia dini ketika pembelajaran belum dirancang sesuai kebutuhan permainan dan eksplorasi.

Proses pembelajaran pada anak usia dini akan berjalan secara optimal apabila pendidik mampu menyediakan sarana belajar yang dapat merangsang seluruh pancaindra anak, sehingga mereka aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Aktivitas bermain yang terintegrasi dengan media pembelajaran tidak hanya melibatkan gerak motorik, tetapi juga menstimulasi berbagai aspek kognitif seperti daya imajinasi, kemampuan berpikir kreatif, serta penalaran anak melalui pengalaman langsung.

Penelitian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dan media eksploratif mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, serta pemahaman konsep pada anak karena pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga anak lebih mudah memahami materi tanpa merasa tertekan. Pendekatan pembelajaran semacam ini memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi, penemuan, penciptaan ide baru, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar yang dapat membantu guru mengamati serta menilai pencapaian perkembangan anak secara holistik. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan media inovatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak secara positif. Data PPL menunjukkan bahwa Media Kreatif Bertema Pengelompokkan Hewan Untuk Pengembangan Kognitif Anak Di Tk As-Shulthon Karawang, mendapatkan hasil sebagai berikut :

Persiapan (*Preparation*)

Sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, mahasiswa PPL Institut Rakeyan Santang Karawang terlebih dahulu melakukan persiapan pembelajaran secara matang dan terstruktur. Persiapan tersebut meliputi penyusunan materi ajar yang sistematis serta pemilihan metode pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Selain itu, mahasiswa PPL juga menyiapkan alat permainan edukatif yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Proses persiapan ini dilakukan dengan bimbingan guru pamong di TK Alam Istiqomah guna memastikan kesesuaian materi, metode, dan media pembelajaran dengan karakteristik anak (Shafiah, 2020).

Selain itu, mahasiswa PPL Institut Rakeyan Santang Karawang yang melaksanakan praktik mengajar di TK As-Shulton mempersiapkan perangkat pembelajaran secara lengkap, mulai dari Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), hingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun sesuai dengan kurikulum pendidikan taman kanak-kanak. Perangkat pembelajaran tersebut berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran secara terarah dari tingkat tahunan hingga harian. Guru pamong berperan dalam melakukan pengecekan dan penyesuaian antara perencanaan pembelajaran yang disusun mahasiswa PPL dengan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, termasuk kesesuaian

dengan alat permainan edukatif berbasis media kreatif yang digunakan dalam kegiatan belajar anak.

Sejalan dengan hal tersebut, Rusmiyati (2020) menjelaskan bahwa guru di TK Alam Istiqomah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan berpedoman pada RPPH, namun dalam pelaksanaannya sering dikombinasikan dengan kreativitas serta strategi guru untuk meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam belajar. Guru mempelajari terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan di kelas, kemudian mengkolaborasikan tema pembelajaran, seperti tema binatang, dengan penggunaan alat permainan edukatif berbasis media kreatif yang telah disiapkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Penyajian (*Presentation*)

Pada tahap penyajian pembelajaran, mahasiswa PPL Institut Rakeyan Santang Karawang menyampaikan materi secara umum sebagai pengantar kegiatan yang akan dilakukan. Penjelasan diberikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Setelah itu, mahasiswa PPL memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk memilih jenis kegiatan bermain yang ingin diikuti sesuai dengan minat dan ketertarikan masing-masing anak, dengan memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) berbasis media kreatif yang telah disiapkan.

Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa kemandirian dan tanggung jawab anak dalam memilih aktivitas belajar, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan APE berbasis media kreatif, anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam kegiatan eksplorasi dan bermain. Kegiatan bermain tersebut memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan belajar. Dengan memberikan kebebasan memilih aktivitas, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada anak (*child-centered learning*) dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan prinsip belajar sambil bermain. Hal ini juga memudahkan mahasiswa PPL dan guru pamong dalam mengamati minat, kemampuan, serta perkembangan masing-masing anak selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Media Kreatif 1

Pada Gambar 1 ditunjukkan mekanisme permainan yang diawali dengan penulisan angka pada bagian tutup menggunakan spidol. Selanjutnya, anak menggosok permukaan tersebut hingga angka terlihat. Setelah angka diketahui, anak diminta untuk memasukkan gambar ikan ke dalam mulut kucing sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh. Kegiatan ini dirancang untuk melatih kemampuan mengenal angka, berhitung, serta koordinasi motorik anak melalui aktivitas bermain.



Gambar 2. Media Kreatif 2

Dalam Gambar 2 diatas memperlihatkan kegiatan yang bertujuan mengelompokkan hewan berdasarkan ukuran besar dan kecil. Anak diminta menempelkan gambar hewan pada media kardus yang telah diberi instruksi kategori “hewan besar” dan “hewan kecil”. Media tersebut sudah dilengkapi dengan gambar berbagai jenis hewan sesuai ukurannya. Setelah proses pengelompokan selesai, anak kemudian menghitung jumlah hewan besar dan hewan kecil yang telah ditempelkan.

Alat dan bahan meliputi kardus, kertas asturo, spidol, lakban, dan perekat yang digunakan dalam pembuatan APE berbasis Media kreatif yang dibuat mahasiswa Institut Rakeyan Santang Karawang.



Gambar 1 Media Kreatif 3 dan 4

Gambar 3 menunjukkan kegiatan mahasiswa dalam merancang media kreatif lainnya. Pada media kreatif ketiga, mahasiswa menyediakan lembar cetak bergambar domba yang kemudian diwarnai oleh peserta didik. Selain itu, siswa juga menyiapkan kapas yang digunakan sebagai representasi bulu domba, sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas sensori dan motorik halus.

Pada gambar berikutnya, mahasiswa praktikan menyiapkan media pembelajaran dari kardus bekas berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan beberapa gambar hewan. Media tersebut kemudian dibentuk menjadi lingkaran dan ditempelkan pada alas kardus berbentuk lingkaran agar lebih kokoh. Praktikan juga menambahkan benang kasur sebagai alat bantu untuk menggeser lingkaran-lingkaran bergambar hewan tersebut. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan pertanyaan terkait klasifikasi hewan, seperti “hewan besar” dan “hewan kecil”. Selanjutnya, siswa diminta untuk menggeser media ke arah kanan atau kiri sesuai dengan jawaban yang dianggap benar.



Gambar 1. 2 Media Kreatif 5

Pada Gambar 4 ditunjukkan aktivitas mahasiswa dalam merancang media kreatif berbentuk akuarium. Guru menuliskan angka pada bagian atas media tersebut, selanjutnya peserta didik diminta untuk menempelkan gambar ikan ke dalam akuarium sesuai dengan jumlah angka yang tertera. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung, mengenal konsep bilangan, serta meningkatkan koordinasi motorik anak melalui aktivitas bermain sambil belajar.



Gambar 3 Media Kreatif 6

Dalam Gambar 5 diatas menggambarkan aktivitas pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif berbasis media kreatif, di mana peserta didik diminta untuk mencocokkan jenis makanan dengan hewan yang sesuai. Gelas plastik berfungsi sebagai wadah makanan, sedangkan botol digunakan sebagai representasi hewan, yang masing-masing dilengkapi dengan gambar kepala hewan tertentu.

Dalam kegiatan ini, anak-anak diarahkan untuk memasukkan makanan ke dalam wadah yang tepat sesuai dengan jenis makanan yang dikonsumsi oleh hewan pada botol tersebut. Sebagai contoh, apabila pada botol terdapat gambar kepala singa, maka peserta didik memberikan makanan berupa daging. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya mengenal jenis hewan dan makanannya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir klasifikasi, pemahaman konsep sebab-akibat, serta koordinasi motorik halus dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Menghubungkan (*Correlation*)

Setelah penyampaian materi, mahasiswa PPL mengintegrasikan alat permainan edukatif berbasis media kreatif sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pengalaman belajar dan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Dalam perannya sebagai guru praktikan, mahasiswa mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi yang terjadi di dalam kelas maupun dengan pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaitan materi dengan pengalaman nyata anak mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan. Materi pembelajaran dirancang selaras dengan konteks keseharian anak sehingga mendorong terjadinya proses refleksi belajar. Proses refleksi tersebut membantu anak dalam kegiatan mengingat, mengamati, serta menganalisis, yang pada akhirnya mendukung perkembangan kemampuan kognitif mereka.

Menyimpulkan (*Generalization*)

Pada tahap aplikasi, praktikan melakukan penarikan simpulan terhadap materi pembelajaran secara terstruktur dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Simpulan disampaikan menggunakan bahasa yang ringan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi peneliti, setelah praktikan menyelesaikan kegiatan bercerita atau diskusi menggunakan alat permainan edukatif berbasis media kreatif, praktikan merangkum kembali inti materi yang telah disampaikan. Selain itu, praktikan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan tema pembelajaran untuk merangsang respons anak. Tanggapan yang diberikan peserta didik menunjukkan variasi pemahaman sesuai dengan sudut pandang masing-masing, sehingga praktikan dapat mengidentifikasi perkembangan kecerdasan kognitif anak.

Selanjutnya, praktikan meluruskan dan memperjelas jawaban peserta didik dengan cara yang relevan dan mudah dipahami, sehingga membantu anak memahami konsep

pembelajaran dengan lebih baik. Guru pamong di TK As Shulthon juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mereka terkait materi cerita atau diskusi yang telah dibahas. Kegiatan ini memberikan ruang bagi anak yang lebih percaya diri untuk mengekspresikan rasa ingin tahunya, sekaligus mendorong anak yang cenderung pemalu agar berani mengemukakan ide atau gagasannya dalam proses pembelajaran.

Mengaplikasikan (*Application*)

Tahap akhir pembelajaran dilakukan melalui kegiatan aplikasi berupa pemberian tugas sederhana yang relevan dengan materi, dengan tetap memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini. Tugas disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak serta diberikan tanpa paksaan, di mana peserta didik bebas memilih media kreatif yang telah disediakan oleh praktikan.

Penerapan tugas ini memudahkan guru dan praktikan dalam mengidentifikasi kemampuan anak, khususnya pada aspek kognitif, sehingga stimulus yang diberikan dapat lebih tepat sasaran. Penggunaan alat permainan edukatif berbasis media kreatif juga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta membantu anak memahami materi melalui aktivitas bermain yang terarah. Anak mampu merespons pertanyaan guru menggunakan bahasanya sendiri, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif. Pengembangan APE berbasis media kreatif di TK As Shulthon bertujuan mengatasi rendahnya konsentrasi belajar anak dan keterbatasan variasi media pembelajaran. Pembuatan APE dilakukan oleh praktikan dengan bimbingan guru pamong, mengacu pada kurikulum TK, mengutamakan prinsip ramah anak, serta memanfaatkan bahan limbah yang aman. Media dibuat bervariasi dalam tema, warna, bentuk, dan ukuran agar menarik bagi anak.

Hasil penerapan menunjukkan bahwa penggunaan APE berbasis media kreatif tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan enam aspek perkembangan anak, yaitu fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, moral dan nilai agama, bahasa, dan seni. Selain itu, media ini mendorong kreativitas praktikan, efisiensi biaya, serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kreatif bertema pengelompokkan hewan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak

usia dini di TK As-Shulthon Karawang. Anak mampu memahami konsep klasifikasi, perbandingan ukuran (besar–kecil), serta pengenalan bilangan melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan bermakna. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahmadiani (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain mampu mendorong perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan berpikir logis, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Melalui permainan edukatif, anak memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka membangun pemahaman konsep secara konkret.

Penggunaan media kreatif juga terbukti meningkatkan fokus dan minat belajar anak. Variasi warna, bentuk, serta bahan yang digunakan pada alat permainan edukatif mampu menarik perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini mendukung pernyataan Hasanah dan Purnama (2024) bahwa penggunaan media dan alat permainan edukatif dapat menstimulasi imajinasi, kreativitas, serta perkembangan kognitif dan motorik halus anak secara optimal. Selain itu, kegiatan pengelompokan hewan yang diikuti dengan aktivitas menghitung jumlah objek memperkuat kemampuan numerasi awal anak. Menurut Sujiono (2020), pengenalan konsep bilangan dan klasifikasi sejak usia dini sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir matematis di jenjang pendidikan selanjutnya. Media konkret membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kreatif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lain, seperti sosial-emosional dan bahasa. Anak belajar berkomunikasi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Mulyasa (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran PAUD seharusnya bersifat holistik dan mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak.

Penggunaan media kreatif berbasis alat permainan edukatif juga mencerminkan pembelajaran yang kontekstual dan ramah anak. Media yang dibuat dari bahan sederhana dan aman menunjukkan bahwa kreativitas guru atau praktikan memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Menurut Suyanto (2020), guru PAUD dituntut mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan

anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, media kreatif bertema pengelompokkan hewan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini tidak hanya membantu anak memahami konsep klasifikasi dan numerasi awal, tetapi juga mendorong perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, media kreatif dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif di lembaga pendidikan anak usia dini..

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media kreatif bertema pengelompokkan hewan efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK As-Shulthon Karawang. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, anak mampu memahami konsep klasifikasi, perbandingan ukuran, serta numerasi awal secara lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan media kreatif berbasis alat permainan edukatif tidak hanya meningkatkan fokus dan minat belajar anak, tetapi juga mendorong perkembangan aspek lain, seperti sosial-emosional, bahasa, motorik, serta kreativitas. Media yang dirancang sesuai karakteristik anak dan berbahan aman mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media kreatif dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Media ini direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan kognitif dan perkembangan anak secara holistik di lembaga pendidikan anak usia dini..

Daftar Pustaka

- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilelearner*, 1(1).
- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2016). Aplikasi Mobile Edutainment Pengenalan Hewan Berdasarkan Pengelompokan Jenis Makanan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Integrasi*, 8(2), 106-110.
- Azhari, S. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 181-197.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khairani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209-219.
- Ernitasari, E. P., & Suryana, D. (2021). Stimulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Kotak Sortasi pada Anak Usia Dini.

- Handriani, J. H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9-9.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171-182.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Media pembelajaran dan alat permainan edukatif dalam pengembangan anak usia dini.
- Istiqomah, N., & Memonah. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 151–158. Doi:10.30595/jkp.v15i2.10974
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik. Prenada media.
- Kuswanto, A. V. (2020). E ISSN : 2685-0281 online Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. 4197
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). Memahami karakteristik anak. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Maryati, s. (2024). *Pemanfaatan alat permainan edukatif (ape) congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan konsentrasi anak usia dini kelas b di paud ulin nuha kampung palengseran rt 002 rw 004 desa bojong kecamatan kemang kabupaten bogor* (doctoral dissertation, unusia).
- Minet, Pamela. (2014). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2021). *Manajemen PAUD*.
- Musfiroh. (2015). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta:Universitas Terbuka
- Nofianti, R., & Andini, N. R. (2024). Kesiapan sekolah anak dalam perspektif psikologi. *Serasi Media Teknologi*.
- Nugraheni, C., Sulistyaningtyas, R. E., & Astuti, F. P. (2024). Efektivitas Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 130-140.
- Permendikbud, No 137. Tahun (2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Permendikbud, No 146. Tahun (2014). Tentang Kurikulum2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi BermainDalamMeningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>
- Rahmadiani. (2021). Bermain sebagai strategi pengembangan anak usia dini.
- Rohyana, H. (2024). Perkembangan Peserta Didik. Cahya Ghani Recovery.
- Sujiono, Y. N. (2020). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*.
- Suyanto, S. (2020). *Pembelajaran aktif dan kreatif di PAUD*.