

Penerapan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Hikmah

Dewi Umdatul Milla¹, Agustiarini Eka Dheasari²

Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Ahmad Dahlan
Probolinggo

wwidew973@gmail.com¹, agustiarini.iadprob@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Kantong Ajaib* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Nurul Hikmah. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 anak berusia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes kinerja anak, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak setelah penerapan media *Kantong Ajaib*. Rata-rata kemampuan pra-siklus sebesar 34,6% meningkat menjadi 84,6% pada siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, termasuk kemampuan membilang, mengurutkan bilangan, mencocokkan jumlah dengan simbol angka, serta memahami konsep kuantitas sederhana. Media *Kantong Ajaib* terbukti efektif sebagai alat permainan edukatif yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, konkret, dan bermakna. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Kantong Ajaib; kemampuan kognitif; anak usia dini; media pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the *Magic Pocket* learning media in improving the cognitive abilities of group B children at RA Nurul Hikmah. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 26 children aged 5–6 years. Data were collected through observation, interviews, performance assessments, and documentation. The findings indicate a significant improvement in children's cognitive abilities after the implementation of the *Magic Pocket* media. The average pre-cycle score of 34.6% increased to 84.6% in the second cycle. All cognitive indicators improved, including counting skills, number sequencing, matching quantities with numerical symbols, and understanding basic quantity concepts. The *Magic Pocket* media proved effective as an educational tool that supports engaging, concrete, and meaningful learning experiences. Therefore, this media is recommended as an alternative strategy to enhance early childhood cognitive development. Keywords: illustrated storybook, local wisdom, local culture, early childhood

Keywords : Magic Pocket; cognitive ability; early childhood; learning media.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada masa anak usia dini, mereka berada pada fase *golden age*, yaitu periode ketika anak sangat peka terhadap berbagai rangsangan. Pada tahap ini, mereka membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain yang bermakna agar perkembangan mereka dapat berlangsung optimal (Shofa & Atikah, 2023; Salsabila Samsyah & Dheasari, 2022). Salah satu ranah perkembangan yang penting untuk distimulasi adalah kemampuan kognitif. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD, aspek kognitif mencakup kemampuan belajar, memecahkan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Kemampuan ini berkaitan dengan keterampilan anak dalam mengenal bilangan, memahami hubungan kuantitas, membedakan ukuran, hingga menggunakan konsep matematika sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengamatan awal di RA Nurul Hikmah menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B masih tergolong rendah. Sebagian anak belum dapat menghitung dengan urutan yang benar, kesulitan mencocokkan angka dengan jumlah benda, dan belum memahami konsep bilangan secara menyeluruh. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton sehingga kurang menarik minat anak. Kondisi tersebut menjadi alasan peneliti memilih lokasi RA Nurul Hikmah, karena lembaga ini memiliki potensi untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai karakteristik perkembangan anak. Guru perlu menyediakan media yang menarik, interaktif, serta mudah digunakan anak. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media “Kantong Ajaib”, yaitu alat permainan edukatif berbentuk kantong berlabel angka yang dibuat dari kain flanel berwarna-warni dan dipadukan dengan stik es krim atau benda kecil sebagai alat menghitung. Cara penggunaannya sederhana dan menyenangkan: anak diminta memasukkan atau mengambil stik dari kantong sesuai angka yang tertera. Aktivitas konkret seperti ini membantu menstimulasi kemampuan mengenal simbol angka, berpikir logis, serta memahami konsep bilangan. Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor anak (Wijayanti et al., 2023). Menurut Israwati dkk. (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pendidikan sehingga materi lebih mudah dipahami anak. Dengan demikian, media Kantong Ajaib diharapkan menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain sambil belajar. Fokus kemampuan kognitif dalam penelitian ini meliputi: (1) membilang benda 1–20, (2) mengurutkan bilangan 1–20 menggunakan benda konkret, (3) mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka, (4) memahami konsep “lebih banyak” dan “lebih sedikit”, serta (5) membedakan tiga bilangan yang sama dan berbeda. Guru PAUD tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing perkembangan anak secara utuh, baik fisik, mental, sosial maupun kognitif (Widyana, 2024). Kemampuan kognitif sendiri berkembang melalui pengalaman sensori yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan perasaan (Sugiyanto dalam Latifah et al., 2017). Stimulasi yang tepat memungkinkan anak mengenali konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, pola, hingga konsep numerik dan sains seperti perbandingan dan pengelompokan. Pemahaman konsep bilangan merupakan fondasi utama dalam pembelajaran matematika. Anak perlu menguasai kemampuan membilang, mencocokkan jumlah dengan angka, menghitung keseluruhan benda, membandingkan jumlah, serta mengenali lambang bilangan. Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Sebagian anak belum bisa menghitung sampai sepuluh, sering salah menyebut urutan bilangan, belum mampu menghubungkan angka dengan jumlah benda, dan belum memahami konsep perbandingan jumlah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu penyampaian materi agar anak dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Salah satu media yang efektif bagi anak usia dini adalah APE, karena selain berfungsi sebagai alat bermain, juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memahami konsep bilangan (Liani, 2024). APE Kantong Ajaib merupakan media yang terbuat dari bahan sederhana seperti flanel atau kardus berbentuk karakter Doraemon yang dilengkapi kantong-kantong berlabel angka 11–20. Media ini digunakan dengan cara memasukkan atau mengambil stik es krim ke dalam kantong sesuai angka yang tertera. Kegiatan tersebut memberi kesempatan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Eka Santika, 2020) serta dapat diadaptasi sesuai tema pembelajaran (Handayani, 2016). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengkaji pengaruh penggunaan APE Kantong Ajaib terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Nurul Hikmah.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media Kantong Ajaib dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Nurul Hikmah.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Kantong Ajaib dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun di RA Nurul Hikmah.

4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, anak, dan lembaga. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Bagi anak, penggunaan media *Kantong Ajaib* membantu mereka memahami konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan dan konkret, sehingga kemampuan kognitif mereka meningkat. Sedangkan bagi lembaga, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung kualitas proses belajar mengajar di RA Nurul Hikmah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena metode ini memungkinkan guru melakukan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran melalui rangkaian tindakan yang berulang dan terencana. Mengacu pada pemikiran Kemmis dan McTaggart yang dikutip oleh Suarta dan Rahayu (2018), PTK merupakan kegiatan reflektif yang dilakukan di ruang kelas dengan tujuan meningkatkan mutu praktik pembelajaran, di mana guru berperan sebagai pelaksana utama tindakan (Hartati, 2023). Pendekatan ini dianggap sesuai karena peneliti ingin melihat secara langsung efektivitas media *Kantong Ajaib* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama pada pemahaman konsep bilangan. Penelitian dilaksanakan di RA Nurul Hikmah Kota Probolinggo, setelah ditemukannya kondisi awal bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B masih rendah dan pembelajaran masih didominasi media yang kurang variatif. Subjek penelitian berjumlah 26 anak berusia 5–6 tahun yang berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan Piaget, yaitu fase ketika anak mulai memahami simbol dan mampu memproses konsep bilangan sederhana. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa siklus yaitu Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru merumuskan langkah pembelajaran, menyusun RPPH, serta menyiapkan media *Kantong Ajaib*. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, yakni penerapan media tersebut dalam kegiatan belajar untuk

menstimulasi kemampuan kognitif anak. peneliti dan guru melihat tindakan terhadap keterlibatan anak, respon mereka terhadap media, dan hasil belajar yang tampak. Selanjutnya, hasilnya dianalisis pada tahap akhir untuk menentukan keberhasilan tindakan serta perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Jika tindakan pada siklus pertama belum menghasilkan perubahan sesuai target, maka dilakukan siklus lanjutan dengan modifikasi strategi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terhadap aktivitas anak, wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran perkembangan peserta didik, penilaian kinerja anak guna mengetahui peningkatan kemampuan kognitif, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar penilaian kemampuan kognitif, dan dokumen pendukung lainnya. Indikator yang menjadi fokus penilaian mencakup kemampuan anak menghitung benda 1–20, menyusun urutan bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka, memahami konsep “lebih banyak – lebih sedikit”, serta membedakan tiga bilangan yang sama dan tidak sama. Data penelitian dianalisis dengan dua pendekatan. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dijabarkan secara deskriptif untuk melihat perubahan perilaku, aktivitas, dan keterlibatan anak. Sementara itu, data kuantitatif berupa nilai perkembangan kemampuan kognitif dianalisis menggunakan persentase peningkatan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 75% anak mencapai indikator kemampuan kognitif yang telah ditetapkan sebelumnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok B di RA Nurul Hikmah yang berjumlah 26 anak dengan rentang usia 5–6 tahun. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus utama tindakan adalah memanfaatkan media *Kantong Ajaib* sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya pada pemahaman konsep bilangan. Berdasarkan hasil penilaian sebelum tindakan dilakukan, kemampuan kognitif anak masih tergolong rendah, ditunjukkan oleh rata-rata capaian pra-siklus sebesar 34,6%. Setelah penerapan tindakan pada siklus pertama dan peningkatan strategi pada siklus kedua, terjadi perubahan yang signifikan pada kemampuan anak. Peningkatan kemampuan anak terlihat dari perolehan nilai pada siklus kedua yang mencapai rata-rata 84,6%, atau mengalami kenaikan sekitar 50 persen poin dibandingkan kondisi awal. Setiap indikator kemampuan kognitif juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Kemampuan membilang benda 1–20 yang semula rendah pada pra-siklus meningkat menjadi 84,6% pada siklus kedua. Kemampuan anak dalam menyusun urutan bilangan 1–20 yang awalnya hanya 30,8% naik menjadi 80,8%. Selain itu, kecakapan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan juga mengalami perkembangan, dari 26,9% pada pra-siklus menjadi 76,9% setelah tindakan siklus kedua. Indikator lainnya, yaitu kemampuan mengenali konsep “lebih banyak” dan “lebih sedikit”, juga menunjukkan perubahan signifikan, dari 38,5% menjadi 88,5%. Sementara kemampuan anak dalam membedakan tiga bilangan yang sama maupun berbeda meningkat dari 42,3% menjadi 92,3%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Kantong Ajaib* mampu membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih konkret dan menyenangkan. Dengan tercapainya seluruh indikator di atas 75%, tindakan yang diberikan dapat dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Nurul Hikmah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kantong Ajaib* memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Nurul Hikmah. Anak terlihat lebih aktif, tertarik, dan terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ini memungkinkan anak untuk memanipulasi benda secara langsung,

seperti memasukkan dan mengambil stik es krim dari kantong sesuai simbol angka, sehingga proses pengenalan bilangan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Aktivitas belajar yang sebelumnya cenderung abstrak menjadi lebih nyata dan menyenangkan bagi anak, sehingga membantu mereka memperkuat pemahaman konsep bilangan. Peningkatan kemampuan kognitif anak juga tidak lepas dari karakteristik media *Kantong Ajaib* yang sederhana, berwarna cerah, dan mudah digunakan. Pengalaman belajar berbasis benda nyata membuat anak dapat menghubungkan angka dengan jumlah benda secara langsung, sesuai dengan prinsip pembelajaran konkret pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun masih berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dengan objek nyata. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Kantong Ajaib* sangat mendukung proses berpikir mereka, terutama dalam konsep numerik dasar. Selain membantu peningkatan kemampuan kognitif, media ini juga memberi pengaruh positif pada perkembangan sosial-emosional anak. Saat kegiatan berlangsung, anak-anak bekerja secara berkelompok, menunggu giliran, serta saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi semacam ini menumbuhkan sikap kerja sama, empati, dan rasa menghargai satu sama lain. Guru pun lebih mudah mengelola kelas karena aktivitasnya menarik dan membuat anak lebih fokus. Jika dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, peningkatan pada setiap indikator sangat jelas terlihat. Anak yang sebelumnya kesulitan menghitung, mengurutkan bilangan, maupun mencocokkan jumlah dengan simbol angka, mulai mampu melakukannya setelah mengikuti kegiatan menggunakan media *Kantong Ajaib*. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna karena anak memperoleh pengalaman belajar melalui permainan yang mereka nikmati. Secara keseluruhan, penggunaan media *Kantong Ajaib* terbukti mampu membantu guru menyampaikan materi matematika dasar dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran tidak lagi monoton, dan anak lebih terlibat dalam proses menemukan makna dari aktivitas berhitung yang dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut, media ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan dan simbol angka.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kantong Ajaib* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Nurul Hikmah. Media yang sederhana dan menarik ini membantu anak memahami konsep bilangan melalui aktivitas konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Peningkatan ini tercermin dari capaian indikator kognitif yang semuanya melampaui batas keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75%. Dengan demikian, *Kantong Ajaib* dapat dijadikan sebagai salah satu alat permainan edukatif yang efektif dan direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD, terutama untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Santika, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27830>
- Handayani, S. (2016). Pengaruh Perhatian Orangtua Dan Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.948>
- Hartati, Y. L. (2023). Analisis Dampak Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.310>
- Irdawati, I., Imani, N. N., Wardani, A. C., & Anggoro, K. D. (2024). Peningkatan Kapasitas Guru Paud ‘Aisyiyah Dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20854>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Latifah, U., Dina, I. S., & Mutiarawati, M. (2017). Peningkatan Ketrampilan Guru Paud Dalam Melakukan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.686>
- Liani, P. N. (2024). Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Dzurriyat Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Pembelajaran Di PAUD. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>
- Nurlaili, N. (2018). Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Fitrah Journal of Early Childhood Islamic Education*. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>
- Salsabila Samsyah, N. K., & Dheasari, A. E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Tebak Warna Gambar Di Tk It Abatatsa Pasuruan. *Incrementapedia Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6544>
- Shofa, F. M., & Atikah, C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5697>
- Suarta, I. N., & Rahayu, D. I. (2018). Model Pembelajaran Holistik Integratif Di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.48>
- Widyana, N. (2024). Kamishibai PHBS Sebagai Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tkit Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung. *Jurnal Teras Kesehatan*. <https://doi.org/10.38215/jtkes.v7i2.138>
- Wijayanti, F. D., Utomo, H. B., Wiranata, I. H., & Lestarinigrum, A. (2023). Explosion Box: Media Interaktif Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Abata Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1391>

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
23 November 2025	29 November 2025	05 Desember 2025	Ya