

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAGIC BAG* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Mey Tia Nur Hidayah*, Nurlaili Dina Hafni**

* **Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-10-2024

Disetujui: 31-10-2024

Key word:

Development, educational game tools, magic bags, cognitive, early childhood

Kata kunci:

Pengembangan, Alat Permainan Edukatif, *Magic Bag*, Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: *Background This research does not get a less creative stimulus because it relies on textbooks as learning media. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of Magic Bag educative games to improve cognitive abilities in students in Kindergarten Dharma Wanita XXII Parengan Academic Year 2023/2024. This study uses the development research method or R&D (Research and Development) with the 4D model. The validity test was carried out by the validator of media experts, material experts, tutors, and also from users. While data collection uses observations, questionnaires, and documentation. Based on data from the validity test, the Magic Bag educational game tool meets the very valid or very feasible category. And feasibility validation is obtained from material expert data with a percentage of 86% and for the validation of the feasibility of data on media experts get a percentage of 93.3%. The average validation results received a percentage of 89.6%. Through the calculation of the percentage of educational game tools Magic Bag is stated to be very valid or very suitable for use in the learning process. Based on the practicality level of the Magic Bag Educational Games, the questionnaire is obtained from the student response, the percentage of 94.3% with the very good category and obtained from the Teacher's Response Questionnaire Sheet gets a percentage of 96.6% with a very good category while the level of effectiveness of the media tool media Educative Magic Bag gets a N-gain value of 0.7 with a high category and an average of 86.6%. It can be concluded that the media of Magic Bag educational game tools is effectively used in the learning process.*

Abstrak: Latar belakang penelitian ini kurang mendapatkan stimulus yang kurang kreatif karena mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan permainan edukatif Magic Bag untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa di TK Dharma Wanita XXII Parengan Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan model 4D. Uji validitas dilaksanakan oleh Validator dari Ahli Media, Ahli Materi, Guru Pamong, dan juga dari Pengguna. Sedangkan Pengumpulan data menggunakan Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Berdasarkan data dari uji kevalidan, alat permainan edukatif Magic Bag sudah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. Dan Validasi kelayakan diperoleh dari data ahli materi dengan mendapat persentase 86% dan untuk validasi kelayakan data pada ahli media mendapat persentase 93,3%. Rata-rata hasil

validasi mendapat persentase 89,6%. Melalui perhitungan persentase alat permainan edukatif Magic Bag dinyatakan sudah sangat valid atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tingkat kepraktisan media alat permainan edukatif Magic Bag yang dikembangkan diperoleh lembar angket dari respon peserta didik mendapat persentase 94,3% dengan kategori sangat baik dan diperoleh dari lembar angket respon guru mendapat persentase 96,6% dengan kategori sangat baik sedangkan tingkat keefektifan media alat permainan edukatif Magic Bag mendapat nilai N- Gain 0,7 dengan kategori tinggi dan rata-rata mendapat persentase 86,6%. dapat disimpulkan bahwa media alat permainan edukatif Magic Bag efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan pengajaran yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini peka terhadap kebutuhan dunia modern dengan tetap menjaga landasan agama dan budaya nasional yang kuat. Guru dan pendidik lainnya, serta masyarakat dan pemerintah, harus berjuang untuk mewujudkan visi tersebut. Menurut sistem pendidikan nasional, anak usia dini didefinisikan sebagai usia 0-6 tahun. Selanjutnya anak akan melanjutkan ke jenjang sekolah dasar. Pendidikan yang diberikan kepada anak seusia mereka terlalu dipaksakan tanpa memperhatikan tahapan- tahapan perkembangannya (Suryana, 2021: 45).

Dalam rangka mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan lebih lanjut, pendidikan anak usia dini adalah lembaga pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan program bagi anak usia 0 sampai dengan 6 (enam tahun). Caranya dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak (Kemendikbudristek, 2023). Penyajian data PAUD yaitu untuk bentuk Satuan Pendidikan, berbeda dengan PAUD sebagai Program/Layanan pendidikan. Pendidikan untuk anak usia dini seharusnya bisa seimbang dengan aspek-aspek perkembangan. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan yang ada dalam diri anak sudah berbeda. Permainan yang berikan untuk anak usia dini harus lebih kreatif dan inovatif lagi (Suryana, 2016: 271).

Enam aspek perkembangan anak usia dini meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik, nilai moral dan agama, seni, serta sosial dan emosional. Setiap perkembangan mempunyai tahapan yang berbeda-beda. Tidaklah mudah untuk mencapai enam tonggak perkembangan di tahun-tahun awal kehidupan. Mengingat setiap langkahnya perlu disesuaikan dengan usia anak saat ini. Bagian penting dari pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi permainan instruksional yang menarik dan menyenangkan. Pertumbuhan kognitif tersebut akan diuji oleh para peneliti. Proses lengkap aktivitas mental yang berkaitan dengan memori, persepsi, kognisi, dan manajemen informasi yang memungkinkan seseorang untuk belajar, memecahkan masalah, dan semua proses kognitif yang berkaitan dengan bagaimana orang belajar, membayangkan, merencanakan masa depan, mengamati, menilai, dan memperkirakan adalah bersama-sama disebut sebagai perkembangan kognitif. Awasi berbagai hal dan pertimbangkan lingkungan sekitar Anda (Laksana dkk., 2021: 9).

Akal dan pikiran merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Keterampilan kognitif yang disebut juga daya berpikir ini memungkinkan seseorang membedakan mana yang baik dan mana yang salah, berperilaku pantas, dan mengetahui apa yang harus dilakukan atau tidak dilakukan. Dengan kata

lain, memungkinkan seseorang untuk memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Pertumbuhan kognitif merupakan proses psikologis yang saling berhubungan dan melibatkan orang memikirkan dan menganalisis lingkungan sekitarnya. Periode perkembangan kognitif praoperasional terjadi antara usia empat dan lima tahun. Selain itu, untuk mendorong beberapa bidang perkembangan kognitif pada anak-anak antara usia 4 dan 5 tahun. Ini termasuk tugas-tugas yang mencakup menyortir, menghitung, membandingkan, mengenal bilangan, menghitung, dan mengidentifikasi pengertian bilangan dan simbol bilangan. Penting untuk mendukung pertumbuhan kognitif sejak usia muda. Keterampilan ini dapat diperoleh anak-anak melalui berbagai kegiatan bermain yang dirancang untuk mereka, baik di dalam maupun di luar sekolah, atau di rumah. Selain kegiatan bermain, tersedia pula alat permainan edukatif, materi pembelajaran, dan media. Hal ini akan berfungsi sebagai jembatan untuk memfasilitasi perolehan informasi dan pengalaman oleh anak-anak.

Permainan yang berasal dari sesuatu yang nyata, dan terintegrasi ke dalam permainan dianggap sebagai alat permainan yang mendidik. Selain itu, permainan merangsang dan merangsang indera pemain. Indra terdiri dari: kekayaan sosial dan spiritual (akhlak mulia, kejujuran, kasih sayang, etika, tata krama, kasih sayang dan budi pekerti, persaingan dan pengorbanan yang sehat), tulisan, keseimbangan motorik, pendengaran, penglihatan, suara (ucapan, komunikasi), daya tahan, kekuatan, daya pikir, keterampilan dan ketangkasan, kasih sayang. Tujuan dari keseimbangan sensorik ini adalah untuk memberikan pengaruh pada tubuh, pikiran, imajinasi, karakter, dan nalar guna mencapai pendewasaan diri. Mengingat karakter seseorang menentukan jalan hidupnya (Mujib dan Rahmawati, 2013: 29).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti memilih lokasi di TK Dharma Wanita XXII Parengan, karena pada saat proses wawancara dengan guru kelompok A, guru menjelaskan bahwa anak didik di kelompok A tersebut kurang mendapatkan stimulus yang kurang kreatif karena mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran. mengidentifikasi bahwa sekitar 11 anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya mengenal angka, warna dan berhitung, dikarenakan adanya kurang fokus dan merasa bosan pada suasana belajar, serta minimnya alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses belajar mengajar, alat permainan edukatif yang tersedia kurang menarik sehingga anak merasa bosan dan kurang fokus. Dari penjelasan diatas maka peneliti berupaya untuk mengkaji permasalahan yang ada dilembaga dan melakukan pengembangan alat permainan edukatif *Magic Bag* untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif *Magic Bag* diharapkan anak-anak bisa meningkatkan kemampuan kognitif dengan baik, dan dapat menjadikan semua perkembangan kognitif bisa sesuai dengan karakteristik anak masing-masing. Peneliti juga berharap dengan adanya alat permainan edukatif *Magic bag* ini dapat mempermudah dan memahami anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran khususnya mengenai peningkatan kemampuan kognitif pada anak 4-5 tahun, dan dapat dijadikan contoh agar anak memiliki kemampuan kognitif yang baik. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada telah diuraikan bahwa peneliti tertarik untuk membahas dan mengangkat menjadi masalah judul penelitian, yaitu Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Magic Bag* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita XXII Parengan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan pada anak-anak sekaligus mendorong pertumbuhan mereka. Hal ini akan mempersiapkan anak-anak untuk langkah selanjutnya dalam pendidikan mereka. Mendorong, mengarahkan, mendukung, dan menawarkan kegiatan pembelajaran yang tumbuh sesuai dengan keterampilan dan kapasitas anak merupakan tujuan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mengacu pada pengajaran bayi dan balita hingga usia delapan tahun. Jenjang pendidikan ini menekankan pada perkembangan tubuh, pikiran, emosi, dan masyarakat (Kurniawan dkk., 2023: 3)

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang menggunakan pendekatan belajar sambil bermain yang berpusat pada anak, yang menitik beratkan pada minat peserta didik. Dengan menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran, seluruh kegiatan Taman Kanak-Kanak (TK) dirancang untuk membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap teman sekelas, instruktur, dan sekolah serta bersikap baik yang positif. (Suryana, 2021: 22).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang dan dikembangkan sebagai sumber belajar bagi anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Keunggulan ini akan sangat membantu dalam meningkatkan skor perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, moral, emosional, sosial, emosional/motorik, dan linguistik. Permainan edukatif dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan usia dan laju pertumbuhannya (Kusuma dan Listiana, 2021: 9).

Pertama-tama kita harus memahami apa arti media dan *Magic Bag* sebelum kita dapat berbicara tentang media *Magic Bag*. Rohani mengklaim bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai metode, mediator, atau instrumen untuk proses belajar mengajar (Lukitaningrum, 2016). Sedangkan pembelajaran adalah tindakan guru yang terstruktur dalam suatu rancangan instruksional, yang menekankan pada penyampaian materi pembelajaran, untuk membantu siswa belajar secara aktif.

Magic Bag adalah perangkat dengan berbagai media untuk dinikmati sambil belajar, serta tampilan visual yang cantik dan menarik. Oleh karena itu, media *Magic Bag* sangat ideal untuk digunakan sebagai alat pengajaran bagi anak usia dini yang kurang tertarik untuk belajar kognitif. Selain itu, proses edukasi menggunakan materi *Magic Bag*.

Media pembelajaran dapat juga dipahami sebagai alat yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menyebarluaskan isi pembelajaran. Contohnya termasuk gambar, perangkat elektronik, buku, alat bantu visual, dan lain-lain. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi, menyoroti detail penting, menentukan kerangka pembelajaran, menawarkan keragaman, dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna menyampaikan gagasan, emosi, kekhawatiran, dan minat serta perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung. *Magic Bag* merupakan wadah berbentuk tas yang berisi peralatan pendidikan. Jelas dari dua pembenaran bahwa media *Magic Bag* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Metode pembelajaran adalah cara penggunaan serta pengelolaan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru. Sehingga peranan metode pembelajaran sangat strategi

menuju hasil belajar yang optimal. Berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik saat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada di jenjang PAUD. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap pendidik harus mampu menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Ada beberapa macam metode pengembangan kognitif anak usia dini salah satunya adalah metode bermain, menurut Piaget dalam (Khadijah, 2016) mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.

Fase-fase kapasitas anak untuk memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman dan informasinya biasanya disebut sebagai perkembangan kognitifnya. Singkatnya, proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan terkait dengan perkembangan motorik.

Ada beberapa teori yang perlu dipahami ketika membahas perkembangan kognitif anak. Gagasan perkembangan kognitif Jean Piaget menunjukkan bahwa kecerdasan anak akan berkembang seiring bertambahnya usia. Agar anak dapat berkembang secara kognitif, mereka tidak hanya harus memperoleh pengetahuan tetapi juga menumbuhkan atau memperkuat sikapnya. Teori Piaget berfokus pada anak sejak lahir hingga dewasa dan menjelaskan tahapan perkembangannya, meliputi moral, bahasa, ingatan, pemikiran, dan lain-lain (Marinda, 2020: 7).

Ada berbagai fase dalam perkembangan kemampuan kognitif manusia. Menurut Piaget dalam (Hazmi, 2023: 415) mengidentifikasi empat tahap dalam perkembangan kemampuan kognitif manusia yang berkaitan dengan usia antara lain: 1) Tahap Sensorimotor (Usia 0-2 Bulan); 2) Tahapan Praoperasional (Usia 2-7 Tahun); 3) Tahap Operasi Kongkret (Usia 7-11/12 tahun); dan 4) Tahap Operasi Formal.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di sebuah lembaga pendidikan TK Dharma Wanita XXII Desa Dagangan Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban. Penelitian ini dilakukan pada kegiatan pembelajaran semester genap tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A yang ada di TK Dharma Wanita XXII Desa Dagangan Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban dengan jumlah peserta didik 15 anak melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Bag*.

Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Metode Penelitian R&D adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Penelitian digunakan untuk menganalisis permintaan dalam rangka membangun suatu produk, dan juga digunakan untuk menguji efektivitas produk agar dapat beroperasi di masyarakat yang lebih luas. Secara bersama-sama, kedua fungsi ini merupakan penelitian dan pengembangan. (Fabiana Meijon Fadul, 2019b).

Penelitian ini mengaplikasikan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti merupakan model pengembangan Four-D (4-D). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran)

Model penelitian dan pengembangan 4D berfungsi Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran (Thiagarajan dan Semmel, 1974).

Prosedur Pengembangan Media *Magic Bag*



Model penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Magic Bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya diuji kelayakan oleh validator, uji kepraktisan dan uji keefektifan dari produk untuk mengetahui sejauh mana media *Magic Bag* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Jenis data yang diambil pada penelitian ini yaitu data primer. Data pertama berupa hasil validasi perangkat pembelajaran yang diberikan oleh validator, yaitu hasil validasi media dan materi pembelajaran. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji praktikalitas. Pada uji praktikalitas ini diambil data berupa angket respon guru dan lembar observasi peserta didik dan data ketiga diperoleh pada pelaksanaan uji keefektifan, pada uji keefektifan ini diambil satu data berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

Dalam proses validasi produk alat pengumpulan data berupa kuesioner lembar validasi dengan skala likert. Penelitian dan pengembangan ini mendapat dua data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dari ahli validator. Data kualitatif digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kualitas produk yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis melalui statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata (mean) hasil penilaian kemudian dikonversikan kedalam data kuantitatif. Skor yang diperoleh dari lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert yang terdiri dari beberapa kategori yaitu:

Tabel 1.1 Pedoman Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2015:136)

Tabel 1.2 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan Validasi

No	Tingkat	Kriteria	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61 – 80 %	Valid	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41 – 60 %	Cukup Valid	Kurang layak, perlu direvisi

4.	21 – 40 %	Kurang Valid	Tidak layak, Tidak Valid, perlu direvisi
5.	0% < 20 %	Tidak Valid	Sangat tidak layak, perlu direvisi

(Arikunto, 2008:35)

Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan menggunakan data diperoleh dengan cara guru memberikan tanda checklist (√) pada kolom "Ya" jika terlaksana diberi skor 1 atau "Tidak". Jika tidak terlaksana diberi skor 0 pada pembelajaran. Selanjutnya dilakukan penghitungan terhadap hasil yang diperoleh dengan pedoman sebagai berikut:

$$\text{Persentase pengamat (p)} = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah jawaban seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 1.4 Kriteria Persentase Kepraktisan

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup Baik
$60 \leq k < 70$	Kurang Baik
$k < 60$	Sangat Kurang Baik

(Sudjana, 2005:118)

Sedangkan instrumen observasi capaian perkembangan anak digunakan peneliti untuk mengetahui keefektifan media yaitu berupa data *pretest* dan *posttest*.. Tujuan adanya instrumen *pretest* dan *posttest* yaitu untuk mengetahui keefektifan dalam menggunakan media *Magic Bag* dalam proses pembelajaran. Dalam menghitung keefektifan media, peneliti menggunakan rumus uji *gain*, sebagai berikut:

$$g = \frac{s_{\text{posttest}} - s_{\text{pretest}}}{s_{\text{maks}} - s_{\text{pretest}}}$$

Untuk mencari kriteria *gain score* berdasarkan *indeks gain score* seperti yang tersaji dalam tabel 1.5 berikut:

Tabel 1.5 Kriteria Interpretasi Indeks Gain

Nilai G	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap media *Magic Bag* untuk melatih kognitif anak melalui pengenalan macam-macam warna, angka dan geometri terlihat bahwa media *Magic Bag* memperoleh presentase keseluruhannya 89,6% Karena semua penilaian berada pada kategori sangat valid maka media *Magic Bag* dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya, yaitu unyuk uji coba lapangan pada pembelajaran di kelas untuk selanjutnya diukur kepraktisan dan keefektifannya.

Penilaian ahli media dan ahli materi melalui pengisian lembar validasi menjadi dasar validitas perangkat pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini. Berdasarkan kriteria validasi yang telah ditentukan sebelumnya, media *Magic Bag* memenuhi standar validitas. Setelah dilakukan review oleh dua ahli media dan validator ahli materi, persentase hasil kevalidan.

Menurut Nieveen (2006:127) Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan pada penilaian validator ahli materi dan ahli media dengan cara mengisi lembar validasi. Media *Magic Bag* memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil kriteria validasi yang telah ditentukan sebelumnya setelah melewati 2 validator ahli materi dan ahli media selanjutnya dihitung hasil persentase kevalidan.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh hasil penilaian dari validator terhadap media *Magic Bag* didasarkan pada tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut (Arikunto, 2008).

Berdasarkan catatan yang diberikan validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil sesuai dengan catatan yang diberikan. Media *Magic Bag* dari segi desain setelah direvisi dapat dikatakan sangat valid karena tampilan yang menarik dan berbeda dari media-media lainnya sehingga terciptanya pembelajaran yang sangat menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media *Magic Bag* valid diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kepraktisan media *Magic Bag* dapat ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Bag*. Menurut (Nieveen, 2006:127) Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditentukan dari angket respon peserta didik dan angket respon guru berfungsi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian respon peserta didik dan respon guru minimal baik. Kepraktisan media *Magic Bag* diukur melalui hasil lembar respon peserta didik dan angket respon guru yang dilakukan oleh guru kelas dan peneliti dalam proses pembelajaran.

Kategori kepraktisan terpenuhi jika kriteria penilaian berada pada persentase dengan kriteria baik terhadap semua pernyataan yang diberikan. Berkaitan dengan proses pembelajaran yang menggunakan media *Magic Bag*. Kategori kepraktisan terpenuhi jika kategori penilaian berada pada kriteria praktis sesuai standart yang ditetapkan.

Kepraktisan media *Magic Bag* dapat ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Bag*. Menurut (Nieveen, 2006:127) Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditentukan dari angket respon peserta didik dan angket respon guru berfungsi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian respon peserta didik dan respon guru minimal

baik. Kepraktisan media *Magic Bag* diukur melalui hasil lembar respon peserta didik dan angket respon guru yang dilakukan oleh guru kelas dan peneliti dalam proses pembelajaran.

Kategori kepraktisan terpenuhi jika kriteria penilaian berada pada persentase dengan kriteria baik terhadap semua pernyataan yang diberikan. Berkaitan dengan proses pembelajaran yang menggunakan media *Magic Bag*. Kategori kepraktisan terpenuhi jika kategori penilaian berada pada kriteria praktis sesuai standart yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji kepraktikalitas terhadap media *Magic Bag* untuk melatih kognitif anak terlihat bahwa media *Magic Bag* dengan tema air untuk pengenalan macam-macam warna, angka dan geometri dari hasil lembar respon peserta didik di nilai oleh obsevesi kelas memperoleh presentase 94,3% dengan kriteria sangat baik dan hasil lembar respon guru memperoleh presentase 96,6% dengan kriteria sangat baik. hasil ini menunjukkan bahwa media *Magic Bag* praktis digunakan dalam pembelajaran pengenalan pengenalan macam-macam warna, angka dan geometri. Hal ini sesuai dengan penelitian (Nieveen, 2006) menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika: 1) praktis menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori "baik". Hasil ini sesuai dengan media *Magic Bag* yang praktis digunakan dalam pembelajaran pengenalan macam-macam warna dan pencampuran warna karena praktis diterapkan dilapangan dan keterlaksanaan produk dengan kategori sangat baik. Dapat dsimpulkan bahwa media *Magic Bag* praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kognitif anak usia dini.

Keefektifan penggunaan media *Magic Bag* ini, dipengaruhi hasil pelaksanaan pretest diperoleh hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mendapat nilai rendah. Setelah diterapkan penggunaan media *Magic Bag* dalam pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan perkembangannya dalam pengenalan macam-macam warna, angka dan geometri. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan Uji Normalitas Gain.

Menurut Sundayana, (2014:151) Uji Normalitas Gain yaitu sebuah uji coba yang dapat memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Berdasarkan rumus N-Gain peserta didik TK Dharma Wanita XXII setelah dilakukan uji normalitas gain mengalami peniingkatan dengan kategori skor gain sedang dan tinggi yang berjumlah 15 peserta didik mampu memahami materi pengenalan macam-macam warna, angka dan geometri dengan baik menggunakan media *Magic Bag*. Hasil tes belajar peserta didik mengalami peningkatan, sehingga peserta didik mampu mencapai indikator pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Bag*.

Efektivitas adalah sejauh mana pengalaman dan hasil memenuhi tujuan yang telah ditentukan. Yaitu dapat diperoleh dari presentase ketuntasan belajar (Aker, 1999:10) Respon peserta didik menjadi salah satu tolak ukur keefektifan penggunaan media *Magic Bag*. Karena melakukan kegiatan yang menyenangkan selama proses pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa, hal ini sejalan dengan ciri-ciri siswa usia dasar yang sangat antusias dalam belajar (Zahro,2015:24-26). Peserta didik juga dapat melihat langsung media yang menarik dengan desain media *Magic Bag* seperti dialam dan perpaduan warna yang serasi. Agar siswa tidak bosan dalam belajar dan meningkatkan motivasi untuk meningkatkan kemampuan belajar kognitifnya, media *Magic Bag* bersifat baru dan menarik bagi siswa yang belum pernah menggunakannya sebelumnya.

Hasil tersebut mendukung teori Sudjana (2005:50) yang menyatakan efektivitas pembelajaran diartikan sebagai keberhasilan siswa mencapai tujuan yang memaksimalkan potensi belajar. Kemanjuran pembelajaran bergantung pada metode dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efisien, akurat, dan cepat.

Dengan demikian, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan terdapat 15 siswa yang mengalami peningkatan pada kategori sedang dan tinggi berdasarkan kategori N-Gain, dengan rata-rata persentase skor N-Gain sebesar 86,6% yaitu dengan kategori baik.

Kenaikan nilai N-Gain sebesar 0,7 pada kategori tinggi dapat disimpulkan bahwa media *Magic Bag* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran mengenalkan warna, bilangan, bentuk dan ukuran untuk melatih kemampuan kognitif anak.

Pada tahap *dissemination* media *Magic Bag* telah layak dan dipakai sebagai media pembelajaran untuk peserta didik, sehingga media ini sudah dapat dipergunakan secara luas. Peneliti hanya menyebarkan media *magic bag* di sekolahan kelas A di TK Dharma Wanita XXII Parengan saja.

SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data media *Magic Bag* yang dibuat dengan memanfaatkan penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, dan respon peserta didik, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia ini:

1. Berdasarkan data uji kevalidan, media *Magic Bag* memenuhi tingkat kategori sangat valid atau sangat layak. Dengan validasi kelayakan yang diperoleh dari data ahli materi mendapat persentase 86%. Sedangkan untuk vaalidasi kelayakan data ahli media mendapat persentase 93,3%. Rata-rata hasil validasi mendapat persentase 89,6%. Dengan demikian persentase media *Magic Bag* sangat valid digunakan pada pembelajaran.
2. Berdasarkan tingkat kepraktisan media *Magic Bag* yang dikembangkan diperoleh dari lembar angket respon peserta didik terhadap media *Magic Bag* mendapat persentase 94,3% dengan kategori sangat baik selanjutnya diperoleh dari lembar angket respon guru terhadap *Magic Bag* mendapat persentase 96,6% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *Magic Bag* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan Keefektifan media *Magic Bag* yang diperoleh dari data tes peserta didik dengan menggunakan media *Magic Bag* menunjukkan adanya peningkatan setelah *posttest* dilakukan. Dari nilai N-Gain memperoleh 0,7 dengan kategori tinggi dan memperoleh persentase rata-rata 86,6% yang menunjukkan bahwa penilaian sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* menggunakan media *Magic Bag* terjadi peningkatan pada proses pembelajaran terhadap pengenalan macam warna, mengenal angka dan bentuk geometri. hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media *Magic Bag* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Grafindo Persada.
- Fabiana Meijon Fadul. 2019b. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Of Circle Ubtuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka di Kelompok Bermain Islamiyah Desa Pakel Kecamatan Montong. In Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3).
- Hazmi, D. 2023. Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018>
- Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya,(Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 31
- Kemendikbudristek, pusdatin. 2023. Data Kebudayaan Kemendikbudristek. Diambil 28 Desember 2023, dari <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/paud>
- Kemendikbud. (2007). PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, A. Machmudah. 2023. Pendidikan Anak Usia Dini. Global Eksekutif Teknologi.
- Kusuma, T. C., dan Listiana, H. 2021. Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media.
- Laksana, D. N. L. Tawa, O. P. A. 2021. ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Lukitaningrum, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas Xi*, 1–140.
- Marinda, L. 2020. TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR, 13(1).
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Undang undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta,)
- Suryana, D. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Suryana, D. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.