

IMPLEMENTASI MEDIA PACEBUSAY DALAM PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN PAMERAN MEDIA PEMBELAJARAN

Siti Mariah¹, Yunisa Rahmah², Hermawati³, Yanti Puspita⁴

¹²³Stkip Syekh Manshur Pandeglang

Surel: smariah828@gmail.com¹, rahmayunisa961@gmail.com², hermawat837@gmail.com³,
yantip760@gmail.com⁴

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 19-12-2025

Perbaikan: 19-12-2025

Diterima: 20-12-2025

Kata kunci:

Media Pembelajaran, pacebusay, perkembangan kognitif, Pendidikan anak usia dini

Keyword : learning media, PACEBUSAY, cognitive development, early childhood education

Corresponding Author:

siti mariah

smariah828@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran anak usia dini membutuhkan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep secara lebih konkret dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media PACEBUSAY (Papan Cerdas Buah dan Sayur) dalam pembelajaran kognitif anak usia dini melalui kegiatan pameran media pembelajaran. Media PACEBUSAY merupakan papan interaktif bertema buah dan sayur yang memuat beberapa permainan edukatif, seperti kegiatan mengelompokkan, berhitung, dan pengenalan simbol sederhana. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi terhadap pelaksanaan pameran serta tanggapan guru PAUD sebagai penilai media. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media PACEBUSAY dinilai menarik, mudah digunakan, dan relevan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam melatih berpikir logis dan memahami konsep dasar. Dengan demikian, media PACEBUSAY dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

ABSTRACT

Early childhood learning requires instructional media that are engaging and aligned with children's developmental characteristics, particularly in the cognitive aspect. Creatively designed learning media can assist teachers in delivering concepts in a more concrete and meaningful way. This study aims to describe the implementation of PACEBUSAY (Papan Cerdas Buah dan Sayur) as a learning medium to support cognitive development in early childhood through a learning media exhibition. PACEBUSAY is an interactive board themed around fruits and vegetables that includes several educational activities, such as classification, counting, and simple symbol recognition. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation and documentation of the exhibition activities, as well as feedback from early childhood teachers who served as media evaluators. The results indicate that PACEBUSAY was considered attractive, easy to use, and relevant for stimulating early childhood cognitive abilities, particularly in developing logical thinking and understanding basic concepts. Therefore, PACEBUSAY can serve as an alternative learning medium for teachers in early childhood education settings.

© 2025: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk perkembangan anak secara keseluruhan. Anak-anak mengalami periode emas, atau masa emas, ketika kemampuan mereka untuk berpikir, memahami dunia sekitar, dan memecahkan masalah berkembang dengan cepat. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian adalah aspek kognitif, karena menjadi dasar bagi anak dalam mengenal konsep, membuat keputusan sederhana, dan memahami hubungan sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengolah informasi, berpikir logis, serta membangun pemahaman terhadap lingkungannya. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk merepresentasikan objek, namun masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami suatu konsep. Untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi anak usia dini, kegiatan yang melibatkan benda nyata dan pengalaman langsung harus menjadi bagian dari pembelajaran.

Kegiatan bermain sangat penting untuk mengajar anak usia dini. Bermain bukan hanya aktivitas untuk mengisi waktu; itu adalah cara anak belajar dan memperluas pengetahuannya. Anak-anak dapat mencoba, mengamati, mengelompokkan, dan menarik kesimpulan sederhana dari apa yang mereka lakukan saat bermain.

Metode pembelajaran yang menggabungkan elemen bermain akan membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif secara alami dan tanpa tekanan. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses belajar anak usia dini. Media adalah alat bantu yang dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret. Jika digunakan dengan

benar, media dapat membantu anak memahami topik dengan lebih mudah, meningkatkan perhatian mereka, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Pranedy & Zasa, 2024).

Media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini secara teoretis adalah yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, konkret, aman digunakan, dan menarik secara visual. Media semacam ini dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dasar, seperti mengelompokkan benda berdasarkan kategori, mengenal jumlah, serta memahami simbol sederhana. Penelitian yang dilakukan oleh Woga dan Juita (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memahami konsep melalui interaksi langsung dengan media tersebut. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi dan percobaan. Hal ini sejalan dengan konstruktivisme, yang mengatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Media pembelajaran yang memungkinkan anak-anak mencoba dan memanipulasi benda-benda akan membantu mereka memahami lebih banyak (Hanifa et al., 2025).

PACEBUSAY, atau Papan Cerdas Buah dan Sayur, adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak di usia dini. Media ini berbentuk papan permainan

dengan tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Anak-anak diajak untuk berpikir logis dan memahami konsep dasar secara menyenangkan melalui permainan mengelompokkan, berhitung sederhana, dan pengenalan simbol. Pameran media pembelajaran adalah cara untuk menerapkan media PACEBUSAY.

Kegiatan ini digunakan untuk memperkenalkan media kepada guru PAUD sekaligus memperoleh penilaian dari praktisi pendidikan anak usia dini. Guru sebagai penilai memberikan masukan tentang tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran kognitif anak. Penilaian ini menjadi bahan refleksi untuk melihat bagaimana media dapat digunakan untuk pembelajaran di lembaga PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana media PACEBUSAY dapat digunakan untuk pembelajaran kognitif anak usia dini melalui kegiatan pameran media pembelajaran. Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan bagaimana media PACEBUSAY membantu pembelajaran kognitif anak usia dini dalam bentuk kegiatan pameran media pembelajaran. Guru PAUD yang hadir sebagai penilai media pada kegiatan pameran adalah subjek penelitian. Objek penelitian adalah media pembelajaran yang disebut PACEBUSAY, yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan edukatif. Selama kegiatan pameran berlangsung, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data.

Dianalisis secara deskriptif dengan menguraikan hasil pengamatan dan tanggapan guru terhadap media yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PACEBUSAY, atau Papan Cerdas Buah dan Sayur, adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. Tema buah dan sayur dipilih karena terkait dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga konsep yang dikenalkan lebih mudah dipahami. Pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman konkret dianggap lebih efektif dalam membantu anak-anak secara bertahap mengembangkan pemahaman kognitif. Secara umum, PACEBUSAY mengandung tiga jenis permainan edukatif: permainan yang mengelompokkan buah dan sayur, permainan yang menggunakan biji semangka untuk berhitung, dan serta permainan roda baca yang memasukkan suku kata ke dalam permainan. Ketiga permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak, mengajarkan mereka tentang kategori, konsep bilangan, dan simbol huruf. Kegiatan bermain yang terorganisir ini mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan berpikir aktif, mencoba, dan membuat keputusan sederhana.

Kemampuan berpikir logis anak terkait erat dengan permainan mengelompokkan buah dan sayur pada media PACEBUSAY. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajari untuk memahami persamaan dan perbedaan antar benda serta membedakan benda berdasarkan jenisnya. Anak-anak memperoleh kemampuan klasifikasi, yang merupakan komponen penting dari perkembangan kognitif, melalui aktivitas mengelompokkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimah et al. (2023) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif,

melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna, dapat membantu anak meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Selain itu, permainan berhitung sederhana dengan biji semangka membantu anak belajar tentang bilangan dengan cara yang nyata. Anak-anak melihat angka sebagai simbol dan mengaitkannya dengan jumlah benda. Anak-anak mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep angka melalui media visual dan manipulatif seperti ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Krama dan Bahri (2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran visual berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka dan jumlah. roda baca yang ada di media PACEBUSAY berfungsi untuk mengajarkan huruf dan suku kata dengan cara yang mudah dipahami. Anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang arti simbol tertulis melalui kegiatan seperti memutar roda dan menyusun suku kata. Aktivitas ini terkait dengan perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Shalihah, Hidayat, dan Nursihah (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Selain itu, penggunaan media papan sebagai sarana belajar juga sesuai dengan pendapat Rupnidah dan Suryana (2022) serta Susana (2022) yang menekankan bahwa media papan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak.



PACEBUSAY dievaluasi melalui kegiatan pameran media pembelajaran karena

tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga karena manfaatnya untuk pembelajaran kognitif anak usia dini. Sebagai penilai media, guru PAUD menemukan bahwa PACEBUSAY dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu menggabungkan elemen bermain dan belajar secara seimbang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafiza, Fitriani, dan Mariyani (2024), yang menemukan bahwa menggunakan berbagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Setelah diskusi tentang peran media PACEBUSAY dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, hasil dari kegiatan pameran media pembelajaran dipaparkan. Hasil ini diperoleh dari observasi dan dokumentasi yang dilakukan selama pameran, serta evaluasi guru PAUD terhadap media PACEBUSAY. Pemaparan hasil berfokus pada tampilan media, kemudahan penggunaan, kesesuaiannya dengan pembelajaran kognitif, dan reaksi guru terhadap media yang dikembangkan. Hasilnya dibahas secara rinci dalam beberapa poin berikut.

i. **Kemenarikan Tampilan Media PACEBUSAY**

Sebagai hasil dari observasi yang dilakukan selama kegiatan pameran media pembelajaran, media PACEBUSAY dinilai positif oleh guru PAUD yang hadir sebagai penilai. Media tampak menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, kata guru. Dinilai bahwa menarik perhatian anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka dapat dicapai melalui penggunaan warna-warna yang cerah, gambar buah dan sayur yang akrab, dan susunan papan yang interaktif. Anak-anak dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan media melalui tampilan visual yang konkret ini, yang dapat membantu

mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah.

Selain aspek visual, guru melihat bahwa desain media PACEBUSAY menunjukkan hubungan yang jelas antara permainan dan tujuan pembelajaran. Setiap bagian papan melakukan tugas yang berbeda tetapi saling terkait, sehingga media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas untuk membantu anak usia dini belajar kognitif.

ii. **Kemudahan Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran**

Hasil evaluasi guru menunjukkan bahwa media PACEBUSAY mudah digunakan dan tidak memerlukan penjelasan yang rumit. Sehingga guru dapat langsung memahami penggunaan media, rute permainan di setiap bagian papan dinilai. Guru menilai bahwa media ini dapat digunakan secara fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan anak. Kemudahan penggunaan media PACEBUSAY menjadi keuntungan karena guru dapat menggunakannya tanpa memberikan instruksi yang panjang. Media juga memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran dengan berbagai tujuan dicapai. Oleh karena itu, PACEBUSAY dievaluasi sebagai efektif dan berguna untuk diterapkan dalam pembelajaran kognitif anak usia dini.

iii. **Kesesuaian Media dengan Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak**

Dari perspektif pembelajaran kognitif, guru menemukan bahwa permainan dalam media PACEBUSAY dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Anak-anak belajar tentang klasifikasi dan membedakan barang berdasarkan jenisnya dengan bermain permainan yang mengelompokkan buah dan sayur. Kegiatan ini mengajarkan anak-anak

berpikir logis dan sistematis dengan mengajarkan mereka untuk mengenali persamaan dan perbedaan antar benda. Dinilai bahwa permainan berhitung dengan biji semangka mampu membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret. Ini memungkinkan anak untuk mengaitkan simbol angka dengan jumlah benda secara langsung, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep angka secara abstrak. Sementara itu, permainan roda baca dinilai dapat membantu anak mengenal simbol huruf dan suku kata secara sederhana. Ketiga permainan tersebut dinilai saling melengkapi dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

iv. **Respons Guru terhadap Media PACEBUSAY**

Guru PAUD yang hadir dalam kegiatan pameran memberikan tanggapan positif terhadap media PACEBUSAY. Guru menilai bahwa media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di lembaga PAUD karena dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran kognitif kepada anak-anak. Selain itu, guru menilai bahwa media PACEBUSAY dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Mereka juga menilai bahwa media ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kegiatan pameran.

Berdasarkan temuan dan diskusi, media PACEBUSAY tampaknya dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui kegiatan pameran media pembelajaran, media ini dievaluasi tidak hanya dari sudut pandang visual tetapi juga bagaimana mereka berfungsi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang dirancang secara kreatif dan kontekstual dapat berfungsi sebagai alternatif yang relevan untuk pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, temuan umum penelitian akan dibahas pada bagian berikut.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Cerdas Buah dan Sayur (PACEBUSAY) dapat membantu perkembangan kognitif anak-anak di usia dini. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan elemen bermain dan belajar melalui tema buah dan sayur yang terkait dengan kehidupan sehari-hari anak. Ini dilakukan untuk membuat konsep pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami dan bermakna. Melalui kegiatan pameran media pembelajaran, media PACEBUSAY mendapat respons positif dari guru PAUD sebagai penilai media. Guru menilai bahwa media ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Permainan yang terdapat dalam media ini, seperti kegiatan mengelompokkan, berhitung sederhana, dan pengenalan simbol huruf, dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak secara bertahap. Secara khusus, media PACEBUSAY dinilai mampu mendukung aspek perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam mengajarkan mereka berpikir logis, memahami konsep bilangan, dan mengenal simbol secara akurat simple. Setiap permainan memiliki aktivitas bermain yang terorganisir yang mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media PACEBUSAY dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan perkembangan kognitif anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Hafiza H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167.
- Krama, N. A., & Bahri, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran visual diam terhadap perkembangan aspek kognitif anak kelas A di TK Gowata Desa Taeng. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 7(2), 293–303.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Piaget, J. (1964). *Development and learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Raoza, V. (2024). Implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini di Tadikal Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor Malaysia. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1252–1266.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.

- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Shalihah, N. H. Z., Hidayat, H., & Nursihah, A. (2025). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia dini. *Al-Abyadh*, 8(1), 25–29.
- Suyadi. (2014). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susana, S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran visual boards untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun* (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.