

Implementasi Pembelajaran Auditori Melalui Aktivitas Musik Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia

Dinna Nur Fitriani¹, Febri Cahyani², Safiruddin Al Baqi³

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo¹, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo²,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo³,
dinnanurfitriani@gmail.com¹, febri02cahyani@gmail.com², albaqi@iainponorogo³

ABSTRACT

Cognitive processes are related to the level of intelligence to know someone with various interests. Cognitive is very influential on early childhood development because it can affect other developments. This study aims to determine the cognitive improvement of early childhood through the implementation of auditory learning using music activities from used goods. This study used the type of RnD applied to early childhood in TK Muslimat NU 111 Wringinanom. Subject of the study was 11 children consisting of 6 boys and 5 girls. The module is a research instrument that has been checked by experts and classroom teachers. The data were analyzed using the Wilcoxon test. The results showed that the average value experienced a difference between before and after the game, based on the output of the Test Statistic, it was known that Asymp.Sig. (2-tailed) is .003, it means that H_a is accepted. It is concluded that auditory learning through music activities from used goods is effective in improving early childhood cognitive.

Keywords: Auditory Learning, Music, Used Goods, Cognitive

ABSTRAK

Kognitif merupakan suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan meninjau suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan untuk mengetahui seseorang dengan berbagai minatnya. Kognitif sangat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak usia dini melalui implementasi pembelajaran auditori dengan menggunakan aktivitas musik dari barang bekas. Penelitian ini menggunakan jenis RnD diterapkan pada anak usia dini di TK Muslimat NU 111 Wringinanom kelompok B yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan. Modul sebagai instrumen penelitian yang telah dicek oleh ahli dan guru kelas. Data dianalisis menggunakan uji beda *Wilcoxon* pada data *Pre-test Post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata mengalami perbedaan antara sebelum dan setelah permainan, berdasarkan output uji *Wilcoxon* diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai .003 karena nilai .003 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa " H_a diterima". Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Auditori, Musik, Barang Bekas, Kognitif

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu berada pada usia 0-6 tahun yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang pesat dan penting bagi kehidupan selanjutnya. Kemampuan anak usia dini mulai terbentuk dari lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah dan perlu adanya berbagai stimulasi sesuai tahapannya agar pertumbuhan dan aspek perkembangan tercapai terutama kognitif. Stimulus perkembangan kognitif perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan kemampuan kognitif meliputi mengenal bilangan, mengelompokkan, mengenal bentuk geometri, melatih konsentrasi, mengenal berbagai pola, dan lainnya. Kemampuan

kognitif yaitu kemampuan anak harus berpikir secara detail dan anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri (Nurlaela & Suyadi, 2021).

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir, ialah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan meninjau suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan untuk mengetahui seseorang dengan berbagai minatnya terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Hardianti & Rachman, 2021). Kognitif juga sebagai proses pikiran untuk pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, menyimpulkan, mengelompokkan, memecahkan masalah, menciptakan, dan berimajinasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dan kecerdasan otak anak (Pura & Haryono, 2020).

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Muslimat NU 111 Wringinanom masih ditemukan ada beberapa anak belum mampu berhitung dan sulit dalam hal berkonsentrasi. Keadaan tersebut disebabkan beberapa hal yaitu guru kurang kreativitas dalam mengimplementasikan pembelajaran, media pembelajaran di lembaga kurang lengkap, dan media yang dipilih guru kurang tepat. Selama ini guru selalu menggunakan metode tanya jawab dan metode ceramah sehingga anak sulit memahami dan kurang berkonsentrasi. pada hakikatnya banyak strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yaitu menerapkan pembelajaran auditori melalui penggunaan musik dari barang bekas.

Kegiatan dalam proses belajar mengajar hendaknya menekankan pada struktur kognitif, dengan memberi kesempatan pada anak secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan penuh makna (Lestari & Prima, 2018). Peningkatan kemampuan kognitif yang dilakukan oleh guru pada praktiknya sering dilaksanakan kurang sesuai dengan tujuan dan kurang menyentuh esensi. Kurangnya pemahaman guru akan pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang variatif dan karakteristik siswa yang beragam. Hal ini sering dilakukan dengan pemilihan materi, metode, strategi, dan teknik kurang sesuai dengan kemampuan anak. Dalam pengembangan kognitif pada anak guru sering menyampaikan dengan metode konvensional sehingga proses belajar mengajar hanya satu arah dengan terpusat pada guru. Kurangnya latihan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sehingga memberikan dampak pembelajaran kurang bermakna dan kurang menyentuh kebutuhan serta potensi anak kurang berkembang secara maksimal (Nur, Hafina & Rusmana, 2019).

Penyampaian materi sering dijumpai menggunakan metode ceramah yang kurang mengembangkan potensi berfikir pada siswa (Lestari, Wujoso & Suryani, 2017). Hal ini dikarenakan metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa tidak begitu aktif. Selain itu, kurangnya penggunaan media yang menarik juga dapat menghambat belajar anak. Misalnya siswa hanya dihadapkan oleh gambar

puzzle, bercerita dan lain sebagainya. Bahkan, dalam pengembangan kognitif guru hanya memberikan tugas melalui majalah anak. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus siswa akan pasif karena kurang berinteraksi, kesulitan memecahkan masalah, sulit mengevaluasi hasil belajar, dan sukar memusatkan perhatian (Akbar, 2020). Oleh karena itu, guru dapat memfasilitasi dan memberikan respon kepada siswa agar aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Setiawan & Alimah, 2019). Kegiatan belajar dalam kemampuan kognitif anak hanya bisa berhasil apabila anak terlibat aktif mengalami sendiri proses belajar. Dalam hal ini peran guru adalah mengupayakan agar setiap anak berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Guru diberi kebebasan dalam memilih cara atau metode yang akan diterapkan di dalam proses belajar mengajar (Fardiah, Murwani & Dhieni, 2019).

Berdasarkan observasi, implementasi proses belajar yang variatif dan inovatif masih jarang dilakukan. Padahal cukup banyak metode pembelajaran yang diterapkan dalam rangka meningkatkan kemampuan anak khususnya dari segi kognitif. Selain guru sebagai sumber belajar salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk pembelajaran audiotori. Namun, penelitian yang menerapkan aktivitas pembelajaran audiotori untuk mengembangkan kemampuan kognitif masih terbatas. Padahal pembelajaran audiotori dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan kemampuan anak.

Khadijah menyebutkan bahwa pengembangan audiotori ialah pengembangan kemampuan anak dalam hal mendengar melalui proses penerimaan kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna topik tertentu (Novotasari & Fauziddin, 2021). Dengan perkembangan audiotori yang baik akan berpengaruh terhadap pengetahuan, kemampuan atau potensi, dan pengalaman yang dimiliki anak. Dengan adanya pembelajaran audiotori pada anak bertujuan untuk memberikan pengalaman terhadap aktivitas musik yang menyenangkan, sehingga menstimulus pada perkembangan kognitif yang di dalamnya ada kegiatan mendengarkan, mengamati, memahami, mengingat dari aktivitas musik tersebut dengan penuh perhatian (Mianawati, Hayati & Kurnia, 2019).

Musik adalah bunyi yang dapat didengarkan yang memiliki nada tertentu sehingga nyaman di dengar. Musik merupakan cara simbolis salam mengekspresikan suasana hati dan pikiran seseorang. Dengan musik anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan dan pemikiran mereka dengan cara menari atau bergerak mengikuti suara musik. Musik juga dapat dikatakan sebagai stimulus bagi perkembangan anak. Pembelajaran musik, ialah suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi melalui pengalaman dan penghayatan musik. Musik dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Dimana anak

menghayati lantunan nada yang dibunyikan, sehingga benyanyi membantu kosa kata anak, mengembangkan keterampilan kognitif seperti memori dan konsentrasi. Oleh karena itu, musik dapat merangsang respon relaksasi, motivasi atau pikiran, imajinasi, dan memori pada anak (Nasution, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penting untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif anak usia dini melalui implementasi pembelajaran auditori dengan menggunakan aktivitas musik dari barang bekas.

METODE

Subjek

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dan dilakukan di TK Muslimat NU 111 Wringinanom Sambit Ponorogo. Penelitian diterapkan pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B yang berjumlah 11 siswa. Dari jumlah siswa tersebut kelompok B akan dilakukan penelitian, peneliti memberi pre-test dan post-test pada siswa untuk mengetahui hasil belajar. Subjek terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan yang berusia 5 sampai 6 tahun.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan analisis data. Tahap penerapan pembelajaran Auditori yang telah dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

Tahap Persiapan. Tahap persiapan diawali dengan peneliti melakukan observasi di TK Muslimat NU 111 Wringinanom. Dari observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa di TK tersebut, mengalami kesulitan dalam memahami bentuk angka. melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah terkait permasalahan yang dihadapi pihak sekolah dan orang tua. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirumuskan sebuah penerapan pembelajaran auditori melalui aktivitas musik guna memberikan pengalaman terhadap aktivitas musik yang menyenangkan, sehingga menstimulus pada perkembangan kognitif yang di dalamnya ada kegiatan mendengarkan, mengamati, memahami, mengingat dari aktivitas musik tersebut. Membuat modul berdasarkan pembelajaran auditori anak usia dini kemudian modul tersebut dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B. Perumusan ini dimulai dengan membuat modul berdasarkan pembelajaran auditori anak usia dini kemudian modul tersebut dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B.

Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan pembelajaran auditori dilakukan setelah persiapan selesai dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pengenalan alat dan bahan yang digunakan. Peneliti dan guru kelas sebagai fasilitator dalam pelaksanaan ini. Peneliti memberikan contoh penggunaan alat musik dari botol bekas sebagai pengenalan angka.

Kemudian siswa diberi lembar kerja untuk dikerjakan dengan bimbingan guru. Lalu siswa mempraktekkan dengan bermain alat musik dari botol bekas. Setelah itu, anak membuat alat musik menyerupai harmonika dari stick ice cream.

Tahap Evaluasi. Program yang akan dilaksanakan dievaluasi dengan guru kelas Kelompok B. Setelah dua kali pertemuan menggunakan alat musik barang bekas, peneliti mengisi post-test sesuai kemampuan siswa. Indikator keberhasilan program juga dapat diperoleh dari laporan guru terkait perilaku siswa disekolah.

Tahap Analisis data. Data *pre-test* dan *post-test* yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan SPSS 25. Analisis data menggunakan uji beda *Wilcoxon Pre-test Post-test*, uji ini digunakan untuk membandingkan dua treatment yang berasal dari Pre-test dan Post-test. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah ada bukti statistik yang menunjukkan adanya perbedaan antara data pre-test dan post-test.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen utama yaitu modul pembelajaran musik menggunakan barang bekas dan lembar penilaian kemampuan kognitif anak usia dini. Modul pembelajaran musik berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang telah dicek oleh ahli dan guru kelas kelompok B TK Muslimat NU Wringinanom. Lembar penilaian menggunakan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun yang meliputi mengenal lambang bilangan 1-20, membedakan jumlah dan ukuran, mengurutkan, menyebutkan jumlah objek, menyebutkan nama objek, membedakan jumlah dan ukuran benda, menunjukkan perkembangan bahasa, membilang angka. Lembar penilaian ini merupakan adaptasi dari Azmita dan Mahyuddin (2021). Berikut adalah kisi-kisi instrument untuk anak:

1. Menunjukkan rasa ingin tahu
2. Bekerjasama dengan kelompoknya
3. Mengenal benda berdasarkan fungsi
4. Menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidiki
5. Membilang benda satu sampai sepuluh
6. Memperhatikan benda yang ada dihadapannya
7. Menyebutkan berbagai nama alat musik
8. Mendengarkan suara-suara di sekitarnya
9. Menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari
10. Melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan oleh orang lain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran terhadap keadaan awal partisipan yang dilakukan sebelum dilaksanakan training. Pengukuran awal berupa pre-test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak. Pre-test disebarkan kepada 11 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Dari pengumpulan data awal diketahui partisipan penelitian

berusia 5-6 tahun. Pengukuran terhadap kemampuan kognitif dilakukan menggunakan lembar penilaian berdasarkan STPPA. Perhitungan terhadap data pre-test dan post-test subjek menggunakan uji beda wilcoxon pre-test post-test.

Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan kedua kelompok data tersebut. Negative ranks antara kemampuan kognitif untuk pre-test dan post-test adalah 0, baik pada nilai N, mean rank, maupun sum rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pretest ke nilai post-test. Positif rank hasil kemampuan kognitif untuk pre-test dan post-test terdapat 11 data positif yang artinya ke 11 siswa mengalami peningkatan hasil kemampuan kognitif dari nilai pre-test ke nilai post-test. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 6.00, sedangkan *sum of rank* atau jumlah rangking positif adalah sebesar 66.0. Berdasarkan output *Test Statistic* diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai .003 karena nilai $.003 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil belajar matematika untuk *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas dalam meningkatkan kognitif anak usia dini".

Pengembangan kognitif pada anak perlu adanya tindakan stimulasi yang tepat dan menarik salah satunya belajar sambil bermain. Sebab kenyataannya di Taman Kanak-kanak tidak terpisah dari bermain yang menyenangkan. Dengan adanya belajar sambil bermain anak mulai menemukan solusi-solusi yang telah dipikirkan sebelumnya. Menurut Neisser dalam Khadijah dan Nurul (2021) menyatakan kognitif merupakan proses berpikir anak dan menemukan solusi yang telah dipikirkan tersebut.

Perkembangan Kognitif di TK tidak terlepas dari sebuah konsep berpikir, mengingat, pengambilan keputusan dan memecahkan masalah. Tahap perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda karena proses tersebut menanamkan beragam pemahaman informasi, pemecahan masalah, daya ingat serta cara mengambil keputusan oleh setiap anak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa kognitif terdiri dari: a) konsep pengetahuan umum dan pengetahuan sains, b) konsep bilangan, lambang, dan huruf, c) konsep warna, ukuran, bentuk, serta pola.

Syaikhu dan Napis (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meningkat, dilakukan melalui kegiatan permainan tradisional dengan nyanyian. Dibuktikan anak merasa senang belajar sambil bermain melalui cara yang menarik bagi anak. Dengan ini dapat memberikan motivasi kepada anak untuk aktif melakukan proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif hingga selesai. Hal tersebut sesuai dengan TK Muslimat NU 111 dengan diadakannya *ice breaking* sebelum pembelajaran dimulai dan suasana kegiatan pembelajarannya melibatkan aspek visual, auditori, kemampuan penalaran dan memecahkan

suatu masalah yang terdapat dalam permainan sehingga anak tidak bosan dalam belajar.

Menurut Piaget dalam penelitian Hernawati (2019) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu anak memahami angka dibuktikan anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, anak mampu memahami sebab akibat, serta anak mampu membuktikan aktivitas yang bersifat menyelidiki dan eksploratif. Namun kenyataannya anak di TK itu dalam memahami angka salah satunya mampu menyebutkan lambang bilangan tetapi masih kurang dalam mengingat bentuk angka. Sehingga perlu adanya media-media penunjang pembelajaran agar anak lebih termotivasi untuk berpikir simbolik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai yaitu tingkat pencapaian perkembangan berpikir simbolik terdiri dari anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal konsep bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Realitanya di TK itu usia 5-6 tahun anak mampu mengerjakan penjumlahan yang telah disediakan oleh guru dengan media seadanya dan mampu menyebutkan bilangan 1-20 serta ada juga anak yang mampu menyebutkan bilangan angka lebih dari 20.

Aspek perkembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aspek kemampuan kognitif yaitu pembelajaran berhitung dan membilang atau pengenalan angka sejak dini. Namun kenyataan di lapangan anak menganggap bahwa kegiatan membilang sangat membosankan karena bersifat abstrak dan juga proses pembelajaran berpusat pada guru. Sehingga dalam pengembangan kognitif anak, media yang akan digunakan dalam pembelajaran di TK adalah belajar sambil bermain.

Media yang digunakan dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media yang tidak berbahaya, menarik, dan dapat membantu guru mengaitkan satu hal dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono yang menyatakan bahwa syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif yaitu menarik dan menyenangkan baik bentuk maupun warna, bentuknya tidak tajam, ukuran sesuai anak usia dini, tidak berbahaya bagi anak, dan dapat dimanipulatif (Sujiono, 2009).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat memberikan manfaat untuk memaparkan materi demi tujuan pembelajaran (Khotimah, Supena & Hidayat, 2019). Oleh karena itu,

media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam mengirimkan pesan dari guru kepada anak didiknya.

Penggunaan media dalam penyampaian materi bertujuan guna untuk menambah semangat anak untuk belajar. Dalam hal ini pembelajaran audiotori dapat diaplikasikan dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Pembelajaran audiotori berkaitan dengan belajar dengan cara mendengarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilowati (2013), mengemukakan belajar audiotori adalah cara belajar standar bagi semua masyarakat dimana teingan terus menerus menangkap dan menyimpan informasi. Oleh karena itu, melalui pembelajaran yang tepat secara dinamis dan bersinambungan terjadi perubahan dalam diri seorang individu.

Peran penting kemampuan audiotori sangat terasa ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas, hal ini dikarenakan sebagian besar waktu anak digunakan untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru maupun teman-temannya, media dan alat permainan. Menurut Novitasari dan Fauziddin (2021), keberhasilan aktivitas pembelajaran anak setiap harinya ditentukan dengan bagaimana kemampuan audiotorinya. Anak-anak sangat aktif dan mudah memperoleh informasi melalui indera pendengarannya.

Mendengarkan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Mendengarkan dan menyimak merupakan aspek yang saling berkaitan. Menurut Bromley dalam Rahmatillah, ada dua alasan mengajari anak mendengarkan, *pertama*, anak dan orang dewasa sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mendengarkan. *Kedua*, kemampuan mendengarkan sangat penting tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Rahmatillah, 2018). Anak cenderung belajar melalui apa yang dilihat dan apa yang didengarnya. Sehingga stimulus dan ransangan dari lingkungan sekitar sangat membantu proses belajar pada anak. Anak menyukai hal-hal yang mereka anggap menarik. Untuk itu, dalam pelaksanaan pembelajaran audiotori digunakan berupa alat musik dari barang bekas.

Penggunaan media alat musik tersebut adalah dari botol marjan yang di desain sedemikian rupa dengan menempelkan angka di berbagi sisi botol. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pengembangan kemampuan kognitif. Dan terdapat beberapa bukti pendukung terkait dengan hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Perbandingan aspek penilaian yang telah dilakukan terdapat beberapa penilai yang mendominasi hasil belajar siswa, yakni anak menunjukkan aktivitas eksploratif, menunjukkan rasa ingin tahu, dapat membilang 1-10 baik menggunakan jari ataupun tidak menggunakan, memperhatikan menyentuh, dan benda dihadapannya, serta mendengarkan suara di sekitarnya. Sedangkan aspek yang perlu di kembangkan, yaitu berkaitan dengan kemampuan anak dalam bekerjasama dengan kelompoknya. Hal ini

karena pada dasarnya anak memiliki sifat egosentri. Anak lebih mementingkan dirinya sendiri daripada orang lain. Maka dari itu, dalam proses belajar anak pendidik harus paham dan mengerti karakter dan tingkat perkembangan anak didik. Agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari kelebihan dan kendala. Adapun kelebihan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan berasal dari barang bekas. Bahan-bahan yang dibutuhkan sangat mudah dicari. Dari sebuah botol marjan dan stik ice cream di modifikasi menjadi sebuah alat permainan edukatif yang dapat membantu proses belajar anak. Kendala yang dihadapi oleh peneliti adalah karena botol yang digunakan berbahan kaca sehingga sangat rawan terhadap pukulan yang keras. Untuk itu, peneliti menyupayakan agar media alat musik dari botol marjan tetap mengutamakan keselamatan bagi anak dengan melakukan pendampingan ketika digunakan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yesi Novitasari yang berjudul "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif bidang auditori yang meliputi kemampuan mendengarkan bunyi/suara, menirukan nada, mengingat bunyi/suara, dan mengulang kembali bunyi/suara yang telah di dengar anak usia 4-5 tahun dapat berkembang dengan rata-rata berjumlah 52.50% hal ini dikategorikan cukup baik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah indikator pengembangan kognitif melalui pembelajaran auditori. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan media suara kata-kata, sedangkan peneliti sendiri menerapkan media alat musik dari barang bekas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian dan analisis data menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui pembelajaran auditori melalui aktivitas musik dari barang bekas. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan dengan peralatan mahal namun juga peralatan bekas yang masih bisa dipakai ulang. Selain hemat, penggunaan barang bekas juga mampu menumbuhkan kreativitas anak. Peneliti menyarankan penelitian lebih lanjut melakukan dengan lebih baik dari segi media maupun segala kelengkapan terkait dengan penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Azmita, M., & Nenny Mahyuddin. (2021). Peningkatan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).

- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Gusniarti, Pura, & Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di PAUD Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. *Jurnal Early Child Research and Practice (ECRP)*, 1(1).
- Hardianti, R., & Rachman, A. (2021). Mengembangkan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Bowling, Model Explicit Instruction, Metode Bermain dan Pemberian Tugas di TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2).
- Hernawati. (2019). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Era RA Qurra'ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Lampung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan, (2014).
- Khadijah, & Amelia, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana.
- Khotimah, H., Supena, A., & Nandang Hidayat. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1).
- Lestari, P. I., & Elizabeth Prima. (2018). Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Sintesa: Undhira Bali*, 1.
- Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *JAPRA*, 2(1).
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, 4(1), 11–21.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). *Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini*. 5(1), 805–813.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2019). *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*. 42–50.
- Nurlaela, & Suyadi. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Beam Number dari Kardus Bekas. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1).
- Retno Susilowati. (2013). Pemahaman Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Thufula*, 1(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (2009).
- Ricci Rahmatillah. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1).

- Setiawan, A., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik (VAK) terhadap Keaktifan Siswa. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1).
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.