

PENGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI MATRAS SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN TEMA BESAR KURIKULUM MERDEKA RAUDHATUL ATHFAL (RA) DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Eva Pratiwi^{1*}

¹ Raudhatul Athfal Perwanida, Jakarta

*Corresponding email:

evapratiwiahmad8025@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat krusial dalam mendorong perkembangan kognitif mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengimplementasikan penggunaan media teknologi MATRAS sebagai strategi pengembangan tema besar kurikulum Merdeka RA dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida dan untuk mengetahui hasil perkembangan kognitif dari penggunaan media teknologi MATRAS sebagai strategi Pengembangan Tema Besar Kurikulum Merdeka Raudhatul Athfal (RA) pada anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida. Hasil dalam penelitian ini adalah media teknologi MATRAS tidak hanya berdampak pada perkembangan kognitif anak tetapi juga mendukung pencapaian aspek perkembangan lainnya sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Penggunaan media inovatif seperti MATRAS dalam pembelajaran anak usia dini sangat direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dan pencapaian perkembangan anak secara optimal.

Kata kunci: media teknologi matras, kurikulum merdeka, perkembangan kognitif anak

Abstract: Learning in early childhood education plays a crucial role in fostering children's cognitive development. The objective of this study is to examine the implementation of MATRAS technology media as a strategy for developing the major themes of the Merdeka Curriculum at RA in enhancing the cognitive development of children aged 5-6 years at RA Perwanida. Additionally, this study aims to assess the cognitive development outcomes resulting from the use of MATRAS technology media as a strategy for developing the major themes of the Merdeka Curriculum in Raudhatul Athfal (RA) for children aged 5-6 years at RA Perwanida. The findings of this study indicate that MATRAS technology media not only impacts children's cognitive development but also supports the achievement of other developmental aspects in accordance with the Standard Levels of Child Development Achievement (STPPA). The use of innovative media such as MATRAS in early childhood education is highly recommended to enhance the effectiveness of the learning process and optimize children's developmental achievements.

Keywords: MATRAS technology media, Merdeka Curriculum, children's cognitive development

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu distimulasi sejak dini dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Pemberian stimulus dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep belajar anak agar sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji berbagai metode dalam merangsang perkembangan kognitif anak, di antaranya adalah menggambar bentuk geometri (Lestari, Triana, Nenden Ineu Herawati, EndahPermatasari, 2019), pendekatan saintifik (Munasti et al., 2022), metode demonstrasi (Setiyani et al., 2023), bermain balok (Humaida & Suyadi, 2021), pembelajaran calistung (Fransiska et al., 2024), serta penggunaan kartu domino (Khoiriyati & Saripah, 2018).

Metode-metode yang telah dikaji dalam penelitian sebelumnya tampaknya belum sepenuhnya memberikan kebebasan bagi anak dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi alasan utama mengapa kebijakan Merdeka Belajar saat ini tengah gencar disosialisasikan ke berbagai lembaga pendidikan, termasuk PAUD hingga perguruan tinggi. Kurikulum Merdeka diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Rahayu et al., 2023) terutama karena konsepnya diterapkan sejak usia dini atau yang dikenal

sebagai Golden Age. Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat krusial dalam mendorong perkembangan kognitif mereka. Namun, beberapa studi terdahulu mengungkapkan bahwa pembelajaran di PAUD masih bersifat satu arah. Guru cenderung hanya memberikan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, atau sekadar memberikan Lembar Kegiatan Anak (LKA) untuk diwarnai, menulis, dan berhitung (Hartanto et al., 2016).

Pembelajaran pada anak usia dini sering kali bersifat memaksa (Aulia et al., 2022), sehingga menghilangkan esensi belajar yang seharusnya berorientasi pada bermain. Memberikan kebebasan belajar dalam bentuk bermain menjadi aspek penting yang perlu diterapkan sejak dini. Hal ini sejalan dengan pernyataan Iwan Syahril, Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek, yang menegaskan bahwa dalam konteks PAUD, konsep Merdeka Belajar berarti Merdeka Bermain. Bermain bagi anak usia dini bukan sekadar aktivitas rekreasi, tetapi merupakan bagian dari proses belajar yang alami. Secara terminologi, "merdeka" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bebas, tidak terikat, dan tidak bergantung pada siapa pun. Sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara, setiap peserta didik memiliki hak atas kemerdekaannya dalam berpikir, jiwa, dan raga (Darmiah, 2020). Konsep Merdeka Belajar mendorong anak untuk mengembangkan empat kompetensi utama, yaitu komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis (Prameswari, 2020). Keempat kompetensi ini sangat bermanfaat dalam membentuk pola pikir anak yang inovatif di berbagai bidang.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan bahwa Merdeka Belajar merupakan kebijakan yang didasarkan pada esensi kebebasan berpikir. Dalam penerapannya, terdapat perubahan sistem pengajaran seperti pembelajaran di luar kelas (outing class) dan diskusi antara murid dan guru. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman serta membantu anak menjadi lebih mandiri, berani, dan berkarakter (Risbon Sianturi, Aini Loita, 2022). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa konsep Merdeka Belajar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak serta mendukung kemandirian mereka (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Teori Piaget menegaskan bahwa masa anak usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif (Jun, 2020). Selama periode ini, otak anak berkembang dengan pesat hingga mencapai 80% kapasitasnya (Fitriana, 2018). Perkembangan kognitif mencakup berbagai aspek, seperti belajar mengenali orang lain, memahami benda di sekitarnya, mengembangkan keterampilan baru, mengingat berbagai informasi, serta memperkaya pengalaman hidup. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, terdapat tiga indikator utama dalam perkembangan kognitif anak, yaitu:

1. Belajar dan Pemecahan Masalah – Anak menunjukkan eksplorasi dalam menyelidiki suatu fenomena, seperti memahami bentuk air yang mengikuti wadahnya atau asal muasal susu sapi.
2. Berpikir Logis – Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan bentuk, mengenali pola tertentu, serta mengurutkan benda berdasarkan ukuran.
3. Berpikir Simbolik – Anak dapat menyebutkan angka, mengenali lambang bilangan, serta menghubungkan simbol dengan benda nyata.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak. (Valentina Dewi et al., 2023) mengungkapkan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan anak untuk bermain dan bereksplorasi, baik dalam menyusun, membentuk, maupun mencari pola yang sesuai dengan pemikirannya. Sementara itu, (Hasibuan & Suryana, 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan guna meningkatkan minat anak dalam belajar serta memahami konsep yang diajarkan guru. Dalam praktiknya di RA Perwanida, Kecamatan Cilandak, Jakarta Selatan, perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masih belum optimal. Dari 16

anak, hanya 6 yang mampu menyelesaikan masalah secara mandiri dan berpikir kreatif, sedangkan 10 lainnya masih membutuhkan stimulus dan bimbingan dari guru serta orang tua. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat monoton, seperti penggunaan media satu arah berupa papan tulis, buku tulis, pensil, dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Sebagai solusi, media teknologi MATRAS dianggap mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan berbasis teknologi ini membantu anak mengenal konsep waktu dan angka, sekaligus memberikan stimulus yang lebih optimal dalam pengembangan daya pikir mereka. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mendukung keberhasilan proses belajar. Penting untuk meningkatkan penggunaan material dan perlengkapan dalam pembelajaran agar perkembangan kognitif anak semakin maksimal. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak. Media yang interaktif dan menarik dapat membantu anak belajar secara lebih menyenangkan, sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar yang memberikan kebebasan dan kesempatan bagi mereka untuk bereksplorasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya (Daracantika et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi penggunaan media teknologi MATRAS (Rumah Kreativitas Ramah Anak Tanpa Batas) dalam pengembangan tema besar Kurikulum Merdeka di RA bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penggunaannya dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, baik secara individu maupun berkelompok, sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam implementasi media MATRAS meliputi eksperimen, praktik langsung, tanya jawab, dan pemberian tugas. Dengan metode tersebut, anak-anak dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran dan memahami konsep secara lebih mendalam.

Langkah-langkah implementasi media teknologi MATRAS dimulai dengan persiapan awal yang dilakukan oleh guru. Guru mengkondisikan anak-anak dengan memeriksa kehadiran mereka, kemudian memberikan salam yang dibalas oleh peserta didik. Setelah itu, guru mengajak anak untuk membaca doa sebelum belajar serta membaca ayat-ayat tertentu guna membangun suasana yang kondusif dan penuh semangat. Tahapan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang tenang dan fokus sebelum anak mulai berinteraksi dengan media pembelajaran.

Setelah tahapan persiapan selesai, guru memperkenalkan media teknologi MATRAS kepada anak-anak. Pengenalan ini dilakukan dengan menggunakan metode tanya jawab untuk membangun rasa ingin tahu mereka. Guru memberikan gambaran mengenai media yang akan digunakan dan menjelaskan manfaat serta cara penggunaannya. Dalam konteks tema besar Kurikulum Merdeka, topik yang digunakan dalam kegiatan ini adalah "Imajinasi & Kreativitasku," dengan subtopik "Binatang Ternak," khususnya sapi. Guru menjelaskan konsep-konsep dasar mengenai binatang ternak, ciri-ciri sapi, bagian-bagian tubuh sapi, serta cara merawat hewan tersebut. Dengan pendekatan yang interaktif, anak-anak diajak untuk berpikir kritis dan menghubungkan informasi yang mereka peroleh dengan pengalaman nyata.

Proses pembelajaran dengan media teknologi MATRAS dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur. Guru menunjukkan media pembelajaran kepada anak-anak dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk maju ke depan secara individu atau berkelompok. Anak-anak diminta untuk menyebutkan berbagai jenis binatang ternak yang

terdapat dalam media, mengelompokkan hewan berdasarkan kesamaan jenis, serta melakukan tanya jawab mengenai ciri-ciri sapi. Tahapan ini dirancang untuk melatih keterampilan berpikir logis dan analitis anak. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan daya ingat dan kemampuan mereka dalam mengklasifikasikan informasi. Dalam sesi selanjutnya, anak-anak diajak untuk lebih aktif dengan menyusun kata "SAPI" serta membuat hasil karya berupa wayang sapi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan literasi dasar anak sekaligus merangsang kreativitas mereka dalam berkarya. Dengan melibatkan unsur seni dalam pembelajaran, anak-anak dapat mengekspresikan ide mereka secara lebih bebas dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menciptakan sesuatu. Proses ini juga membantu mereka memahami bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek motorik halus dan seni.

Anak-anak diajak untuk melakukan praktik pemerah susu sapi menggunakan media teknologi MATRAS. Kegiatan ini menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman karena memungkinkan anak untuk mengalami langsung bagaimana proses pemerah susu sapi dilakukan. Dengan demikian, anak tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata yang dapat memperkaya wawasan mereka. Aktivitas ini juga membantu melatih koordinasi tangan dan mata serta meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Guru menetapkan aturan bermain yang harus diikuti oleh anak-anak agar pembelajaran dapat berlangsung dengan tertib. Selain itu, guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak-anak agar mereka lebih percaya diri dalam mengikuti aktivitas yang telah dirancang. Jika terdapat anak yang mengalami kesulitan, guru mendorong mereka untuk saling membantu, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang inklusif dan kolaboratif.

Keunggulan dari implementasi media teknologi MATRAS dalam pembelajaran anak usia dini adalah fleksibilitasnya dalam berbagai metode pembelajaran. Dengan adanya variasi metode seperti eksperimen, tanya jawab, praktik langsung, dan permainan interaktif, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat secara langsung berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan ini sangat relevan karena mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak-anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga membantu anak untuk lebih familiar dengan perkembangan teknologi sejak dini, yang nantinya akan menjadi bekal penting bagi mereka di masa depan.

Implementasi penggunaan media teknologi MATRAS sebagai strategi dalam pengembangan tema besar Kurikulum Merdeka di RA memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis pengalaman, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta sosial. Keberhasilan dari implementasi ini sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendukung, dan memotivasi anak untuk terus belajar. Pemanfaatan media teknologi seperti MATRAS dalam pembelajaran anak usia dini perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Penggunaan media teknologi MATRAS dalam proses pembelajaran di RA Perwanida telah terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu indikator keberhasilan penggunaan media teknologi MATRAS adalah peningkatan perkembangan kognitif anak setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media ini. Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media teknologi MATRAS, dari total 16 anak yang terlibat dalam penelitian, 10 anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 6 anak lainnya sudah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun, setelah penggunaan media teknologi MATRAS, terdapat peningkatan yang signifikan, di mana 10 anak yang sebelumnya berada dalam kategori MB telah berkembang ke kategori BSH, sementara 6 anak lainnya yang sudah berada pada kategori BSH meningkat ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perkembangan kognitif yang terjadi setelah penerapan media teknologi MATRAS mencakup beberapa aspek penting. Salah satu aspek utama yang mengalami peningkatan adalah kemampuan anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif dan penyelidikan. Sebelum penggunaan media ini, hanya dua anak yang menunjukkan indikator perkembangan kognitif dalam aspek ini, dengan satu anak berada di kategori MB dan satu anak lainnya di kategori BSH. Namun, setelah penggunaan media teknologi MATRAS, jumlah anak yang mampu menunjukkan aktivitas eksploratif dan penyelidikan meningkat menjadi tiga anak, dengan satu anak berada di kategori BSH dan dua anak lainnya mencapai kategori BSB. Kemampuan anak dalam menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada awalnya, hanya tiga anak yang menunjukkan perkembangan dalam aspek ini, dengan dua anak berada di kategori MB dan satu anak lainnya di kategori BSH. Setelah penggunaan media teknologi MATRAS, jumlah anak yang mampu menunjukkan sikap kreatif meningkat menjadi tiga anak, dengan satu anak berada di kategori BSH dan dua anak lainnya mencapai kategori BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media teknologi MATRAS berhasil memberikan pengalaman belajar yang dapat merangsang kreativitas anak dalam memecahkan berbagai permasalahan sederhana.

Kemampuan anak dalam mengenal sebab-akibat di lingkungan sekitarnya juga mengalami peningkatan. Sebelum penggunaan media teknologi MATRAS, empat anak menunjukkan perkembangan dalam aspek ini, dengan tiga anak berada di kategori MB dan satu anak lainnya di kategori BSH. Namun, setelah penggunaan media ini, jumlah anak yang menunjukkan kemampuan mengenal sebab-akibat meningkat menjadi dua anak, dengan satu anak berada di kategori BSH dan satu anak lainnya mencapai kategori BSB. Selain aspek eksploratif, kreativitas, dan sebab-akibat, media teknologi MATRAS juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan mengelompokkan hewan ternak berdasarkan jenisnya (Khadijah & Amelia, 2020). Sebelum penggunaan media ini, hanya dua anak yang menunjukkan perkembangan dalam aspek ini, dengan satu anak berada di kategori MB dan satu anak lainnya di kategori BSH. Namun, setelah penggunaan media ini, jumlah anak yang mampu mengenal dan mengelompokkan hewan ternak meningkat menjadi tiga anak, dengan dua anak berada di kategori BSH dan satu anak lainnya mencapai kategori BSB.

Peningkatan juga terlihat dalam kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Sebelum penggunaan media ini, hanya satu anak yang berada di kategori MB dalam aspek mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Namun, setelah penggunaan media ini, satu anak berhasil meningkat ke kategori BSH. Begitu pula dengan kemampuan anak dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, di mana awalnya hanya satu

anak yang berada di kategori MB, tetapi setelah penggunaan media teknologi MATRAS, jumlahnya meningkat menjadi dua anak yang mencapai kategori BSH. Keberhasilan penggunaan media teknologi MATRAS dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak juga berkaitan dengan pencapaian aspek perkembangan lainnya yang terdapat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Salah satu aspek yang berkembang adalah pengembangan moral, agama, disiplin, dan afektif. Dalam proses pembelajaran dengan media teknologi MATRAS, anak-anak belajar untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan serta memahami pentingnya disiplin dalam mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, anak-anak menjadi lebih mandiri dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif (Zega & Suprihati, 2021).

Selain aspek moral dan agama, media teknologi MATRAS juga berkontribusi dalam pengembangan sosial anak. Anak-anak yang menggunakan media ini cenderung lebih kooperatif dalam membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan. Mereka juga belajar untuk saling menghargai keberhasilan teman-temannya dan menunjukkan sikap sabar serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dalam aspek pengembangan bahasa, media teknologi MATRAS membantu anak-anak dalam memperkaya kosakata serta memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Anak-anak dapat mengenali berbagai benda di sekitar mereka, menyebutkan nama hewan, serta membedakan antara sampah organik dan non-organik. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendukung pengembangan bahasa mereka (Iswantiningtyas, 2021).

Pengembangan kognitif anak juga semakin berkembang melalui penggunaan media teknologi MATRAS. Anak-anak menjadi lebih memahami konsep bilangan, mengenal berbagai jenis hewan ternak, serta memahami konsep waktu dengan lebih baik. Mereka juga memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan sebab-akibat yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Aspek lain yang turut berkembang adalah pengembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Media teknologi MATRAS membantu anak-anak dalam melatih koordinasi antara tangan dan mata, meningkatkan ketelitian, serta mengembangkan keterampilan motorik kasar seperti berdiri dan bergerak secara aktif saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Kahfi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teknologi MATRAS dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif mereka. Dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami materi, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Oleh karena itu, media teknologi MATRAS dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di RA dan PAUD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media teknologi MATRAS (Rumah Kreativitas Ramah Anak Tanpa Batas) dalam pembelajaran di RA Perwanida terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sebelum penggunaan media ini, dari total 16 anak, sebanyak 10 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah implementasi media teknologi MATRAS, terjadi peningkatan signifikan, di mana 10 anak yang sebelumnya dalam kategori MB mengalami perkembangan ke kategori BSH, sementara 6 anak lainnya meningkat ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan ini mencerminkan bahwa media teknologi MATRAS mampu membantu anak memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterampilan eksplorasi, kreativitas, serta kemampuan dalam mengenali hubungan sebab-akibat dan konsep dasar matematika. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam pengembangan sosial, bahasa, motorik, serta moral dan agama anak. Anak-anak menjadi lebih aktif, mandiri, dan mampu bekerja sama dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kebiasaan Menonton Video Kartun Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558>
- Daracantika, A., Ainin, A., & Besral, B. (2021). Pengaruh Negatif Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, Dan Informatika Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>
- Darmiah, D. (2020). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA MI. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 9(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7151>
- Fitriana, S. (2018). PERANAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2). <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hartanto, F., Selina, H., H, Z., & Fitra, S. (2016). Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun. *Sari Pediatri*, 12(6). <https://doi.org/10.14238/sp12.6.2011.386-90>
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Iswantiningtyas, V. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah. *Efektor*, 8(1). <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15835>
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).
- Jun, J. N. (2020). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/rapun.v11i1.108494>
- Kahfi, A. (2021). Dampak pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(1).
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *AULADA: JURNAL PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN ANAK*, 1(1). <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>
- Lestari, Triana, Nenden Ineu Herawati, EndahPermatasari, P. R. A. (2019). Assesmen

- Literasi Digital Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2014).
- Munasti, K., Purnama, S., Winarti, W., Mutmainnah, M., Nessa, R., Fitriani, D., Abd Aziz, U. Bin, Saptiani, S., Rosmiati, R., & Rahmi, R. (2022). Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>
- Risbon Sianturi, Aini Loita, T. M. U. (2022). Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Setiyani, L., Basir, S. D., Awalludin, D., & Purwani, S. (2023). Analisis Pengaruh Aplikasi Youtube pada Perkembangan Kognitif Balita di Desa Tirtasari Karawang. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2224>
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1). <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>