

**PEMANFAATAN MEDIA KOKOK AYAM MANIK DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5–6 TAHUN**

Umi Yuhriyah¹, Nufitriani Kartika Dewi², Himmah Taulany³, Syifa Fauziah⁴

¹²³⁴PGPAUD FKIP Universitas Ngudi Waluyo

¹yuhriyahumi@gmail.com, ²nufitrianikartika@unw.ac.id

³himmahtaulany@unw.ac.id, ⁴syifafauziah@unw.ac.id

ABSTRACT

Logical thinking is an essential cognitive ability that should be stimulated during early childhood because it supports children's capacity to classify objects, recognize patterns, arrange sequences, and solve simple problems. However, preliminary observations at Nurul Ikhsan Kindergarten indicated that several children aged 5–6 years still experienced difficulties in performing these cognitive tasks. This study aimed to analyze the utilization of the Kokok Ayam Manik learning media in stimulating children's logical thinking skills, examine the teacher's role during its implementation, and identify the supporting and inhibiting factors affecting its use. The study employed a qualitative approach with a case study design. Research participants consisted of the principal, the Group B teacher, and children aged 5–6 years selected through purposive sampling. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Data credibility was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that the Kokok Ayam Manik media effectively stimulated children's logical thinking through activities involving matching colors and shapes, classifying objects, arranging patterns, sequencing beads, and solving simple problems. The effectiveness of the media was strengthened by the teacher's guidance, motivation, and scaffolding during learning activities. Supporting factors included teacher creativity, attractive learning media, and children's enthusiasm, whereas differences in children's abilities, limited learning time, and insufficient media availability became the primary constraints. Overall, the Kokok Ayam Manik media represents an effective, affordable, and contextually appropriate learning medium for fostering logical thinking skills among children aged 5–6 years.

Keywords: early childhood education, Kokok Ayam Manik media, logical thinking skills, learning media, qualitative study

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih ditemukannya anak usia 5–6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenali pola, mengelompokkan benda, menyusun urutan, dan memecahkan masalah sederhana sebagai indikator kemampuan berpikir logis. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media Kokok Ayam Manik dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak, mendeskripsikan peran guru dalam pelaksanaannya, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penggunaannya di TK Nurul Ikhsan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelompok B, dan anak usia 5–6 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kokok Ayam Manik mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan mencocokkan warna dan bentuk, mengelompokkan benda, menyusun pola, mengurutkan manik-manik, serta memecahkan masalah sederhana. Keberhasilan pemanfaatan media didukung oleh peran guru melalui pemberian arahan, motivasi, dan *scaffolding* selama pembelajaran berlangsung. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, media yang menarik, dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan anak, keterbatasan waktu pembelajaran, dan jumlah media yang belum memadai. Media Kokok Ayam Manik dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci: pendidikan anak usia dini, media Kokok Ayam Manik, kemampuan berpikir logis, media pembelajaran, studi kasus

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia karena pada fase ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat. Periode usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu masa ketika

perkembangan otak mencapai sekitar 80% dari kapasitas optimal sehingga berbagai stimulasi yang diberikan akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya (Yusuf et al., 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu memperoleh perhatian ialah kemampuan berpikir logis

sebagai bagian dari perkembangan kognitif. Kemampuan ini mencakup kemampuan mengenali pola, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, memahami hubungan sebab-akibat, membedakan ukuran, menyusun urutan, serta menyelesaikan permasalahan sederhana yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Monika et al., 2023).

Pengembangan kemampuan berpikir logis sejak usia dini menjadi landasan bagi terbentuknya kemampuan berpikir matematis, pemecahan masalah, dan penalaran ilmiah pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di lembaga PAUD perlu dirancang melalui pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Monika et al., 2023).

Sejalan dengan teori perkembangan kognitif, anak usia 5–6 tahun masih berada pada tahap praoperasional sehingga pembelajaran lebih efektif apabila memanfaatkan media yang dapat disentuh, dimainkan, dan diamati secara langsung daripada hanya melalui penjelasan verbal (Susanto et al., 2024; Karimah et al., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya dinamika yang belum sepenuhnya mencerminkan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan laporan perkembangan anak usia dini, masih dijumpai anak taman kanak-kanak yang mengalami kesulitan dalam mengenali pola, mengelompokkan benda, maupun menyusun urutan sederhana sebagai bagian dari perkembangan berpikir logis (Kemendikdasmen, 2024).

Kondisi serupa juga ditemukan pada hasil pengamatan awal di TK Nurul Ikhsan. Sebagian anak kelompok usia 5–6 tahun telah menunjukkan kemampuan berpikir logis yang mulai berkembang, tetapi masih terdapat anak yang mengalami kesulitan ketika diminta mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk, mengenali pola sederhana, serta menyusun urutan secara tepat. Dalam beberapa aktivitas pembelajaran, anak masih memerlukan arahan dan pendampingan guru ketika melakukan klasifikasi maupun pencocokan objek sesuai kategori yang telah ditentukan.

Menariknya, guru di TK Nurul Ikhsan telah mengembangkan dan memanfaatkan media Kokok Ayam Manik, yaitu media permainan

manipulatif berbahan sederhana dan bahan bekas yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan mencocokkan warna, mengelompokkan benda, mengenali pola, dan menyusun urutan.

Penggunaan media tersebut tidak hanya memperlihatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga menghadirkan situasi belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya.

Fenomena ini menjadi menarik untuk dikaji secara lebih mendalam karena menunjukkan adanya praktik pembelajaran yang berkembang dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media sederhana untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia dini.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Putri et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan media celemek pintar dapat meningkatkan kemampuan berpikir

logis anak usia 5–6 tahun yang ditunjukkan melalui peningkatan capaian perkembangan pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil serupa juga dikemukakan oleh Hayatunnufus (2023) yang mengembangkan media *pop-up book* bertema alam semesta sebagai sarana untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia dini. Sementara itu, Isro dan Fitri (2023) menunjukkan bahwa permainan papan kantong pola memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam mengenali pola dan mengembangkan penalaran logis.

Penelitian Aliyah dan Rohmah (2023) juga memperlihatkan bahwa penggunaan media *e-book* mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok B melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, Safira dan Sitepu (2025) mengungkapkan bahwa media papan balok geometri dapat mengembangkan kemampuan logis anak melalui aktivitas menyusun berbagai bentuk bangunan, sedangkan Wijayanti et al. (2023) menemukan bahwa media *explosion box* memberikan pengalaman belajar

yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5–6 tahun.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pengukuran peningkatan kemampuan berpikir logis melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), eksperimen, maupun penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Fokus penelitian terdahulu lebih banyak diarahkan pada efektivitas suatu media terhadap hasil belajar, sedangkan proses pemanfaatan media dalam pembelajaran, bentuk interaksi antara guru dan anak selama kegiatan berlangsung, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi media di kelas belum banyak diungkap secara mendalam.

Di samping itu, berdasarkan penelusuran yang dilakukan dalam penelitian ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media Kokok Ayam Manik sebagai media manipulatif berbahan sederhana untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun.

Padahal, karakteristik media tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret melalui kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, mengenali pola, dan menyusun urutan, sekaligus menghadirkan interaksi intensif antara guru dan anak selama proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang kajian yang masih terbuka untuk memahami secara lebih komprehensif bagaimana media tersebut dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran, bagaimana guru memberikan pendampingan kepada anak berdasarkan kebutuhan belajarnya, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diposisikan sebagai upaya untuk mengisi celah penelitian melalui pendekatan kualitatif yang

berorientasi pada pemahaman proses pembelajaran secara mendalam. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap pemanfaatan media Kokok Ayam Manik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dari bahan sederhana, keterkaitannya dengan indikator kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun, peran guru dalam memberikan bimbingan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung berdasarkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), serta identifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya di TK Nurul Ikhsan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran, tetapi juga menjelaskan dinamika pembelajaran yang terjadi selama proses stimulasi kemampuan berpikir logis anak.

Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media Kokok Ayam Manik dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun, mendeskripsikan peran guru selama proses pembelajaran, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang

mendukung dan menghambat pemanfaatan media tersebut di TK Nurul Ikhsan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan media Kokok Ayam Manik dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ikhsan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan proses pembelajaran, interaksi guru dan anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan media dalam konteks nyata di lapangan (Sugiyono, 2022).

Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yang terdiri atas kepala sekolah, guru kelompok B, dan anak usia 5–6 tahun yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokok Ayam Manik. Pemilihan informan didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-

terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan anak guna memperoleh informasi yang mendalam.

Dokumentasi berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran digunakan sebagai data pendukung. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian memiliki kredibilitas dan dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2022).

Bagian metode berisi bentuk rancangan penelitian apakah kualitatif, kuantitatif, atau pengembangam, populasi dan sampel, instrumen penelitian yang digunakan. Penulis juga diharapkan menulis pengujian validitas dan reliabilitas data serta proses analisis data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Temuan Penelitian

Subtema	Sumber Data	Inti Temuan
Mencocokkan warna, bentuk, dan ukuran	Guru, anak, observasi	Anak mampu mengenali persamaan atribut melalui media konkret.
Mengelompokkan benda	Guru, anak, observasi	Anak mengklasifikasikan manik-manik berdasarkan warna dan bentuk.
Menyusun pola dan seri	Guru, anak, observasi	Anak mampu melanjutkan pola sederhana dan mengurutkan manik-manik sesuai ukuran.
Pemecahan masalah sederhana	Guru, observasi	Anak menentukan pilihan manik-manik sesuai instruksi permainan melalui proses berpikir mandiri.

1. Pemanfaatan Media Kokok Ayam Manik dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun

Hasil analisis menunjukkan bahwa media Kokok Ayam Manik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran manipulatif yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Pembelajaran diawali dengan guru memperkenalkan media, mendemonstrasikan cara penggunaannya.

kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas mencocokkan

warna, mengelompokkan manik-manik, menyusun pola, mengurutkan ukuran, dan menyelesaikan tugas sesuai instruksi. Aktivitas tersebut berlangsung dalam suasana bermain sehingga anak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.



Gambar 1. Guru sedang memberikan penjelasan

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa anak lebih mudah memahami konsep ketika berinteraksi secara langsung dengan media dibandingkan hanya menerima penjelasan secara verbal. Temuan ini menunjukkan bahwa media Kokok Ayam Manik berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret sehingga kemampuan berpikir logis anak berkembang melalui aktivitas bermain yang terarah.

Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik. Ammar mengungkapkan bahwa

penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena bentuknya menarik dan penuh warna.

"Iya... senang sekali. Mainannya lucu, warna-warni, kayak ayam." (Ammar, Dokumen Wawancara).

Ammar juga menjelaskan bahwa selama kegiatan berlangsung dirinya diminta memilih manik-manik berdasarkan warna, kemudian menyusunnya mengikuti pola yang dicontohkan guru.

"Aku masukan manik-manik ke ayam, terus pilih yang warnanya sama. Kadang disuruh Bu Guru bikin barisan." (Ammar, Dokumen Wawancara).

Kemampuan mengenali persamaan atribut tampak ketika Ammar menyatakan bahwa dirinya dapat membedakan warna dan mengelompokkannya sesuai kategori.

"Yang merah sama merah, yang kuning sama kuning." (Ammar, Dokumen Wawancara).

Selain itu, kemampuan menyusun pola sederhana juga mulai berkembang sebagaimana terlihat pada pernyataannya berikut.

"Bu Guru bilang merah, biru, merah, biru. Aku terusin lagi." (Ammar, Dokumen Wawancara).

Temuan serupa diperoleh dari Andin yang menyatakan bahwa media Kokok Ayam Manik membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena bentuk permainan dan variasi warna yang digunakan. Menurut Andin, aktivitas bermain menggunakan media tersebut membuatnya lebih mudah mengikuti arahan guru ketika mengelompokkan maupun menyusun manik-manik. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik visual media mampu meningkatkan perhatian sekaligus mendorong keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui media Kokok Ayam Manik mengarah pada indikator kemampuan berpikir logis, yaitu mengenali persamaan dan perbedaan atribut benda, mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu, mengenali pola sederhana, melakukan seriasi, serta menyelesaikan masalah sederhana melalui pemilihan manik-manik sesuai instruksi permainan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media tidak sekadar menghadirkan permainan, tetapi juga menjadi sarana

untuk membangun proses berpikir anak secara bertahap melalui pengalaman konkret.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga konsep akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui benda konkret dan pengalaman langsung (Susanto et al., 2024). Karakteristik media Kokok Ayam Manik memungkinkan anak memegang, memilih, memasukkan, mengelompokkan, dan mengurutkan manik-manik sehingga proses pembentukan konsep berlangsung melalui aktivitas yang bermakna.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Putri et al. (2025) bahwa media manipulatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak melalui aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung.

Selain itu, temuan ini memperkuat hasil penelitian Hayatunnufus (2023), Isro dan Fitri (2023), Safira dan Sitepu (2025), serta Aliyah dan Rohmah (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan bersifat konkret memberikan kontribusi terhadap perkembangan

kemampuan berpikir logis anak usia dini. Perbedaan penelitian ini terletak pada karakteristik media yang dikembangkan dari bahan sederhana dan bahan bekas sehingga mudah dibuat oleh guru tanpa mengurangi kualitas pengalaman belajar yang diterima anak.

2. Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Kokok Ayam Manik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memegang peran yang sangat menentukan dalam keberhasilan pemanfaatan media Kokok Ayam Manik untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun.



Gambar 2. Demonstrasi media dengan para guru

Peran tersebut tidak hanya tampak pada saat pelaksanaan pembelajaran, tetapi telah dimulai sejak tahap perencanaan, pemberian contoh penggunaan media, pendampingan selama kegiatan

berlangsung, pemberian motivasi, hingga evaluasi terhadap perkembangan anak. Guru berupaya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga setiap anak memperoleh kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Hasil observasi memperlihatkan bahwa guru tidak mendominasi kegiatan, melainkan memberikan ruang kepada anak untuk mencoba, bereksplorasi, dan menemukan penyelesaian melalui bimbingan secara bertahap. Dengan demikian, media Kokok Ayam Manik tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga menjadi sarana interaksi antara guru dan anak dalam membangun kemampuan berpikir logis.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas. Guru menjelaskan bahwa sebelum kegiatan dimulai anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan media, kemudian diberikan contoh penggunaan, selanjutnya anak diberi kesempatan mencoba secara mandiri. Ketika anak mengalami kesulitan, guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi memberikan petunjuk agar anak mampu menemukan penyelesaian sendiri.

"Saya memberikan bimbingan secara bertahap. Pertama saya memberi contoh cara menggunakan media, kemudian mendampingi anak saat mencoba. Jika anak masih kesulitan saya memberikan petunjuk atau pertanyaan yang mengarahkan tanpa langsung memberikan jawaban. Setelah anak mulai memahami, saya mengurangi bantuan agar mereka dapat menyelesaikan tugas secara mandiri." (Guru Kelas, Dokumen Wawancara).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bantuan yang diberikan guru bersifat bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Pendampingan tidak dilakukan secara terus-menerus, melainkan dikurangi setelah anak mulai memahami cara menggunakan media dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Guru juga menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda sehingga bentuk pendampingan diberikan secara individual agar seluruh anak memperoleh kesempatan belajar yang sama.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah memperkuat temuan tersebut. Kepala sekolah menjelaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, mengamati perkembangan anak, dan

membantu ketika anak mengalami kesulitan. Menurut kepala sekolah, bantuan yang diberikan guru bukan berupa jawaban langsung, tetapi petunjuk yang mengarahkan anak untuk menemukan solusi sendiri.



Gambar 3. Wawancara dengan kepala sekolah

Selain itu, sekolah juga memberikan dukungan kepada guru melalui penyediaan sarana pembelajaran, pelatihan, *workshop*, serta kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) agar kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran semakin meningkat.

"Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan penjelasan dan contoh penggunaan media. Selama kegiatan berlangsung guru terus mendampingi anak, memberikan arahan, mengamati perkembangan mereka, serta membantu anak yang mengalami kesulitan. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi memberikan petunjuk agar anak mampu menemukan penyelesaian

sendiri." (Kepala Sekolah, Dokumen Wawancara).

Peran guru juga dirasakan secara langsung oleh anak. Ammar menyampaikan bahwa guru selalu membantu ketika dirinya mengalami kesulitan dan memberikan contoh sebelum anak diminta mencoba sendiri. Andin mengungkapkan bahwa guru membimbing dengan sabar ketika dirinya melakukan kesalahan, sedangkan Nindi menjelaskan bahwa guru tidak hanya memberikan contoh, tetapi juga memberikan dorongan agar dirinya berani mencoba kembali.

"Bu Guru bantu kalau aku bingung. Bu Guru kasih contoh dulu, terus bilang coba pelan-pelan. Habis itu aku bisa." (Ammar, Dokumen Wawancara).

"Bu Guru kasih contoh terus bilang coba lagi. Kalau aku salah, Bu Guru ngajarin pelan-pelan." (Andin, Dokumen Wawancara).

"Bu Guru kasih contoh, terus pegang tanganku sebentar, habis itu aku coba sendiri. Bu Guru bilang, 'Ayo, kamu pasti bisa'." (Nindi, Dokumen Wawancara).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan guru tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi juga membangun rasa percaya diri, motivasi, dan keberanian

anak untuk mencoba secara mandiri. Guru memberikan bantuan sesuai kebutuhan anak, kemudian secara bertahap mengurangi intensitas bantuan ketika anak mulai menunjukkan pemahaman terhadap aktivitas yang dilakukan. Pola pendampingan seperti ini memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan media Kokok Ayam Manik dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menempatkan guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan anak melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam konsep tersebut, anak dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan dari orang yang lebih kompeten, kemudian secara bertahap mampu menyelesaikan tugas secara mandiri ketika bantuan mulai dikurangi (Habsy et al., 2023). Bentuk pendampingan yang dilakukan guru dalam penelitian ini juga mencerminkan penerapan *scaffolding*, yaitu pemberian contoh, arahan, petunjuk, dan motivasi sesuai kebutuhan anak. Temuan ini

memperkuat pendapat Sanjaya (2016) bahwa guru berperan sebagai perancang, pelaksana, sekaligus fasilitator pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar aktif. Di samping itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Karimah et al. (2025) bahwa media manipulatif akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila digunakan melalui interaksi yang intensif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, efektivitas media Kokok Ayam Manik tidak hanya ditentukan oleh karakteristik medianya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memberikan bimbingan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan belajar setiap anak.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Media Kokok Ayam Manik

Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Media Kokok Ayam Manik

Tema	Subtema dan Sumber Data	Inti Temuan
Faktor Pendukung	Karakteristik media: Guru, Kepala Sekolah, Observasi	Media menarik, berwarna, mudah digunakan, dan dibuat dari bahan sederhana.
	Lingkungan belajar: Guru, Observasi	Kelas mendukung kegiatan belajar sambil bermain.
	Dukungan sekolah:	Sekolah memberikan dukungan

Tema	Subtema dan Sumber Data	Inti Temuan
Faktor Penghambat	Kepala Sekolah	terhadap pengembangan media kreatif.
	Keterlibatan anak: Anak, Observasi	Anak aktif, antusias, dan menikmati pembelajaran.
	Perbedaan kemampuan anak: Guru	Anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda sehingga memerlukan pendampingan yang bervariasi.
Faktor Pendukung	Keterbatasan media: Guru	Jumlah media belum sebanding dengan jumlah peserta didik.
	Waktu pembelajaran: Guru	Aktivitas bermain membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan pembelajaran biasa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media Kokok Ayam Manik dipengaruhi oleh faktor pendukung yang berasal dari media, lingkungan belajar, sekolah, dan peserta didik. Berdasarkan observasi, media berada dalam kondisi baik, memiliki bentuk dan warna yang menarik, serta mudah digunakan oleh anak.

Selain itu, lingkungan kelas mendukung pelaksanaan kegiatan bermain sambil belajar, sarana pembelajaran tersedia dengan baik, dan sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan media

pembelajaran kreatif. Anak juga memperlihatkan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan berlangsung sehingga proses stimulasi kemampuan berpikir logis dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran.



Gambar 4. Siswa aktif dan dapat menyelesaikan pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah memperkuat temuan tersebut. Guru menjelaskan bahwa media Kokok Ayam Manik mudah dibuat karena menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, sedangkan kepala sekolah memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif.

Di sisi lain, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media memiliki bentuk menyerupai ayam dengan manik-manik berwarna sehingga kegiatan belajar terasa seperti bermain. Berdasarkan sintesis hasil wawancara, faktor pendukung

utama meliputi daya tarik media, kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, lingkungan belajar yang kondusif, serta partisipasi aktif anak selama pembelajaran.

Di samping berbagai faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi media Kokok Ayam Manik. Guru mengemukakan bahwa kemampuan anak yang beragam menyebabkan sebagian anak dapat menyelesaikan permainan secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan secara intensif.

Hambatan lain berkaitan dengan keterbatasan jumlah media sehingga anak harus bergantian menggunakannya. Selain itu, kegiatan bermain membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang karena guru harus memberikan contoh, membimbing setiap anak, dan memastikan seluruh peserta didik memperoleh kesempatan menggunakan media secara optimal. Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Guru berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan membagi anak ke dalam kelompok-kelompok kecil, melibatkan anak yang telah

mampu membantu teman sebayanya, serta menetapkan aturan bermain sebelum kegiatan dimulai. Sekolah juga mendukung pembuatan media tambahan dari bahan bekas yang mudah diperoleh sehingga jumlah media dapat ditambah sesuai kebutuhan pembelajaran. Strategi tersebut membantu guru mengurangi waktu tunggu anak, meningkatkan interaksi antarpeserta didik, dan menjaga keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung.

Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan belajar, dukungan kelembagaan, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Froebel bahwa bermain merupakan cara belajar yang paling alami bagi anak usia dini sehingga lingkungan belajar yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam membangun pengetahuannya (Rini, 2025).

Temuan ini juga mendukung pendapat Karimah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media manipulatif

lebih efektif digunakan pada anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai karakteristik perkembangan kognitif. Selain itu, pemanfaatan media berbahan sederhana sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian Novitasari, Y., Filtri, H., & Herdi. (2020) yang menjelaskan bahwa media dari bahan bekas dapat menjadi alternatif pembelajaran yang ekonomis, kreatif, dan bermakna.

Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media Kokok Ayam Manik merupakan hasil sinergi antara media yang menarik, dukungan sekolah, kreativitas guru, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar sambil bermain.

4. Sintesis Temuan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Kokok Ayam Manik dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari hubungan antara karakteristik media, peran guru, dan keterlibatan aktif anak selama proses belajar. Ketiga komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang saling memengaruhi dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun.

Media Kokok Ayam Manik berfungsi sebagai sarana belajar yang menghadirkan pengalaman konkret melalui kegiatan mencocokkan warna, mengelompokkan benda, menyusun pola, mengurutkan manik-manik, dan menyelesaikan tugas sederhana. Aktivitas tersebut memungkinkan anak membangun konsep secara bertahap melalui interaksi langsung dengan objek pembelajaran sehingga proses berpikir berkembang sesuai karakteristik tahap praoperasional.

Temuan ini memperlihatkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisiknya, tetapi juga oleh kesesuaian aktivitas yang dirancang dengan indikator perkembangan berpikir logis anak (Monika et al., 2023; Susanto et al., 2024).

Analisis data juga menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengoptimalkan fungsi media melalui pemberian contoh, arahan, motivasi, pertanyaan pemantik, dan bantuan bertahap ketika anak mengalami kesulitan. Pendampingan tersebut mendorong anak untuk mencoba kembali hingga mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Proses ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berpikir

logis berlangsung melalui interaksi antara anak dengan guru selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media Kokok Ayam Manik tidak bekerja secara mandiri, tetapi menjadi efektif karena didukung oleh strategi pembelajaran yang menempatkan guru sebagai fasilitator sekaligus pemberi *scaffolding*.

Temuan tersebut memperkuat konsep *Zone of Proximal Development* yang dikemukakan Vygotsky, yaitu kemampuan anak berkembang secara optimal melalui bantuan dari orang yang lebih kompeten sebelum akhirnya mampu melakukan tugas secara mandiri (Habsy et al., 2023).

Di samping itu, penelitian ini menemukan bahwa keberhasilan pemanfaatan media dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat yang saling berkaitan. Kreativitas guru dalam mengembangkan media dari bahan sederhana, dukungan sekolah terhadap penyediaan sarana pembelajaran, lingkungan kelas yang kondusif, serta antusiasme anak menjadi faktor yang memperkuat pelaksanaan pembelajaran.

Sebaliknya, perbedaan kemampuan anak, keterbatasan

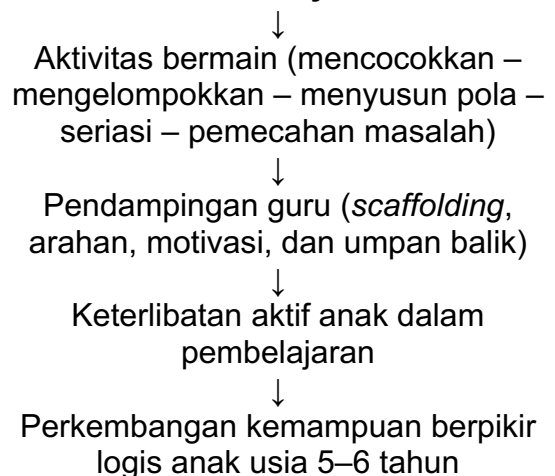
waktu pembelajaran, dan jumlah media yang belum sepenuhnya mencukupi menjadi tantangan yang memerlukan penyesuaian strategi pembelajaran. Meskipun demikian, guru mampu mengatasi berbagai kendala tersebut melalui pengaturan kelompok belajar, pemberian pendampingan secara bergantian, dan modifikasi kegiatan sesuai kebutuhan anak. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola proses belajar, bukan semata-mata oleh ketersediaan media (Arsyad, 2013; Sanjaya, 2016).

Hasil penelitian ini sekaligus memperluas temuan penelitian terdahulu yang lebih banyak menekankan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak. Penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan media Kokok Ayam Manik merupakan hasil dari keterpaduan antara media manipulatif, interaksi guru dan anak, serta suasana belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, mencoba, memperbaiki kesalahan,

dan menemukan solusi secara mandiri.

Oleh karena itu, stimulasi kemampuan berpikir logis tidak hanya dipahami sebagai hasil akhir pembelajaran, tetapi juga sebagai proses pembentukan penalaran melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara bertahap. Temuan tersebut memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget mengenai pentingnya pengalaman konkret, teori konstruktivisme sosial Vygotsky mengenai peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, serta teori belajar sambil bermain Froebel yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama anak membangun pengetahuan (Habsy et al., 2023; Rini, 2025; Susanto et al., 2024).

**Model Temuan Penelitian
Media Kokok Ayam Manik**



Model tersebut menunjukkan bahwa media Kokok Ayam Manik berperan sebagai stimulus awal, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang mengoptimalkan pengalaman belajar melalui bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Interaksi keduanya menghasilkan proses belajar yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir logis secara bertahap.

Secara fundamental, penelitian ini menegaskan bahwa media Kokok Ayam Manik memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

Selain mudah dibuat dari bahan sederhana dan ekonomis, media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media berbahan sederhana, tetapi juga pada penjelasan mengenai hubungan antara aktivitas media, peran guru, dan faktor kontekstual yang secara bersama-sama membentuk proses stimulasi kemampuan berpikir logis anak di TK Nurul Ikhsan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Kokok Ayam Manik mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, menyusun pola, dan seriasi. Keberhasilan pemanfaatannya didukung oleh peran aktif guru dalam memberikan bimbingan serta lingkungan belajar yang kondusif. Media ini menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan menguji penerapan media ini pada ranah dan jumlah subjek yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S., & Rohmah, S. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir logis melalui e-book di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kecamatan Cikajang tingkat usia 5–6 tahun. *Anaking*, 1(1), 1–9.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Habsy, B. A., Malora, R., Widyastutik, O., & Anggraeny, Y. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam perkembangan anak di kehidupan

- bermasyarakat. *Jurnal Penelitian Guru*, 2(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.296>
- Hayatunnufus, A. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book Alam Semesta untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini*. UIN Raden Intan Lampung.
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462–469.
- Isro, L., & Fitri, R. (2023). Permainan papan kantong pola sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *JoER*, 4(2), 624–632.
- Karimah, J., Prayogo, M. S., Adila, Y. N., & Syafa, L. (2025). Tahapan perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran IPA: Analisis kesesuaian materi perubahan wujud benda pada buku teks IPA SD kelas IV. *JUPERAN*, 4(2).
- Kemendikdasmen. (2024). *Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Jakarta: BSKAP Kemendikdasmen.
- Monika, S., Palupi, W., & Zuhro, N. S. (2023). Profil kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia*, 11(1).
- Novitasari, Y., Filtri, H., & Herdi. (2020). Media pembelajaran bernilai ekonomis berbasis *recycle system* untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 813–819.
- Piaget, J. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif* (Terjemahan). Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Putri, N., Nirmala, & Rochimah. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media apron edukatif pada anak usia 5–6 tahun di TK Mutiara Bangsa Kabupaten Bekasi. *Binapatria*, 20(1), 6785–6800.
- Rini. (2025). Teori bermain anak usia dini menurut para ahli. *Tarbiyatul Athfal*, 1(1), 11–19.
- Safira, D., & Sitepu, J. M. (2025). Implementasi media papan balok untuk meningkatkan kemampuan logis-matematis pada anak usia dini di RA. *Aulad*, 8(1), 354–363. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1013>
- Saldana, J., Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Wulandari, & Darsinah. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori

perkembangan kognitif Jean Piaget. *Pendas*, 9(4), 689–706.

Wijayanti, et al. (2023). Peran teknologi di era modernisasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. *ABATA*, 3(1), 29–38.

Yusuf, R. N., Siti, N., Aulia, T., Khoeri, A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *JPE*, 1(1), 37–44.