



Pengembangan Maket 3D Kebun Binatang Khas Kalimantan Barat di Taman Kanak-kanak

Desni Yuniarni^{1✉}, Pratista Arya Satwika², Novia Solichah³

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia⁽¹⁾

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia⁽²⁾

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia⁽³⁾

DOI: [10.31004/aulad.v7i3.805](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.805)

✉ Corresponding author:

desni.yuniarni@fkip.untan.ac.id

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Anak usia dini;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Maket 3D;</i> <i>Kebun binatang khas</i> <i>Kalimantan Barat.</i> Keywords: <i>Early Childhood;</i> <i>Learning Media;</i> <i>3d Mockups;</i> <i>Typical zoo West</i> <i>Kalimantan.</i>	Penelitian ini penting dilakukan agar dapat memfasilitasi terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk maket 3D kebun binatang khas Kalimantan Barat untuk stimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara dan kuesioner. Subjek penelitiannya adalah guru TK di kota Pontianak dengan validator ahli materi dari dosen Pendidikan Anak Usia Dini dan validator ahli media dari guru TK. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbentuk maket 3D kebun binatang khas Kalimantan Barat dinyatakan layak digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal materi dan media dengan kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Abstract This research is essential to facilitate the limited learning media teachers use to stimulate children's cognitive development in kindergarten. This research aimed to develop learning media in 3D mock-ups of typical West Kalimantan zoos to stimulate cognitive development in children aged 5-6. The development research method used is the 4D development model. Data collection was carried out using interview instruments and questionnaires. The research subjects were kindergarten teachers in Pontianak City, with material expert validators from Early Childhood Education lecturers and media expert validators from kindergarten teachers. The analysis techniques used were qualitative and quantitative. The results showed that learning media in the form of 3D mock-ups of typical West Kalimantan zoos was declared feasible to stimulate early childhood cognitive development aspects in terms of material and media with excellent categories based on the validation of material experts and media experts.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif digambarkan sebagai suatu perkembangan kemampuan berpikir anak berfikir (Heleni & Sembiring, 2018). Perkembangan tersebut berbeda dengan orang dewasa, karena ingatan pada anak lebih kuat daripada orang dewasa (Adawiah et al., 2022). Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang terjadi selama perkembangan manusia yang mencakup kemampuan memahami, memproses data serta memecahkan masalah (Ambarwati, 2023). Disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan yang meliputi aspek memahami, mengolah data, memecahkan masalah dan mengetahui sesuai yang menggambarkan kemampuan berpikirnya, dimana perkembangan kemampuan berpikirnya tersebut berbeda dengan kemampuan berpikir orang dewasa. Untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya, anak perlu memiliki pengetahuan dasar tentang suatu barang (warna, pola, ciri-ciri, tekstur dan bentuk) dan kejadian alam di lingkungannya. Dengan mengetahui tentang alam, anak akan belajar mengetahui penyebab munculnya peristiwa alam di lingkungannya. Pengetahuan tersebut harus diajarkan kepada anak-anak secara aktif dan kreatif oleh guru di TK (Paramita et al., 2019).

Guru berperan penting untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini agar perkembangannya dapat optimal. Salah satu cara menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK adalah melalui media yang menarik yang diberikan oleh guru. Penggunaan media untuk mengembangkan kognitif anak pada dasarnya haruslah media yang membuat anak tertarik belajar dan tidak membahayakan anak (Karim & Wifroh, 2022). Namun, fenomena yang terjadi di sekolah pada studi pendahuluan adalah minimnya ketersediaan media pembelajaran dalam pembelajaran anak. Media yang telah ada sebelumnya cenderung monoton, kurang bervariasi, terbatas pada lembar kerja anak dan terdapat media lainnya buatan dari pabrik yang tidak menarik minat anak untuk belajar. Kondisi tersebut menyebabkan anak-anak kurang memiliki minat dalam pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Kurangnya minat anak dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media yang ada tersebut menyebabkan kurang terstimulasinya aspek perkembangan kognitif anak. Pembelajaran yang diberikan hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik minat anak untuk belajar, akan membuat pembelajaran kurang bermakna dan monoton, sehingga anak menjadi bosan dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya di kelas (Jasmine & Marsudi, 2018). Agar aspek perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan optimal, perlu mendapatkan stimulasi dari lingkungan yang dalam hal ini berbentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Guru perlu merancang media pembelajaran yang dapat menjadi alat untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak (Pahenra, 2021). Media sangat penting dan memiliki peran strategis yang dapat mempengaruhi keinginan, minat dan perhatian anak usia dini terhadap belajar, secara langsung maupun tak langsung (Mahyudin, 2020). Diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar sehingga terstimulasi aspek perkembangan kognitifnya. Media tersebut, tidak dimiliki oleh sekolah yang dijadikan tempat studi pendahuluan tersebut.

Media yaitu komponen dalam salah satu sistem pembelajaran, yang berfungsi sebagai cara berkomunikasi non-verbal (Nasution et al., 2023). Sebagai satu diantara komponen pembelajaran, keberadaan media harus ada atau harus digunakan dalam setiap kegiatan belajar (Batlawi & Hamid, 2022). Proses belajar mengajar yang dapat menarik minat dan keinginan yang baru untuk belajar adalah proses belajar yang menggunakan media pembelajaran, bahkan dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap pembelajaran (Febrita & Maria, 2019). Nasution et al. (2023) mengungkapkan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran adalah media pembelajaran artinya dalam setiap pembelajaran memerlukannya sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal. Pahenra (2021) menyatakan pentingnya memiliki media pembelajaran dalam proses belajar bagi anak, agar dapat menstimulasi kognitifnya. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah perkembangan kemampuan anak untuk memahami hubungan sebab akibat, kemampuan berpikir logis, dan pemahaman tentang bilangan. Oleh karena itu, media pembelajaran penting dalam proses belajar anak, karena dengan media yang konkret anak dapat fokus terhadap sesuatu yang ingin diketahui dan dipelajari, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitifnya.

Berbagai penelitian menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak belajar sehingga terstimulasi aspek perkembangannya, terutama perkembangan kognitifnya. Salah satunya adalah *flashcard* (Fajriani et al., 2022). Media lain yang dapat digunakan adalah *Frueelin (Fruit Wheel Spin)*, yang digunakan untuk memperkenalkan angka dan geometri (Putri, 2021). Media lainnya adalah balok pintar (Wulandari, 2021). Berbagai media pembelajaran tersebut terbukti dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Namun, belum ada media pembelajaran berbasis kearifan lokal khas daerah yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dan secara bersamaan juga dapat mengenalkan berbagai kekayaan alam hewani yang hanya terdapat di daerahnya. Media dalam penelitian ini memiliki spesifikasi berbentuk maket kebun binatang khas Kalimantan Barat (Kalbar) dalam bentuk 3D. Alasan dipilih kebun binatang khas Kalimantan Barat adalah dikarenakan, anak-anak usia dini akrab dengan dunia binatang dan sudah mengenal binatang-binatang tersebut sebelumnya sehingga mereka lebih tertarik menggunakan media tersebut. Selain menstimulasi kognitif anak, melalui menghitung jumlah binatang yang ada di dalam setiap kandang kebun binatang dan menghitung jumlah makanannya, anak-anak juga dikenalkan dengan berbagai jenis binatang khas Kalimantan Barat, seperti burung Enggang, Owa-owa, Orangutan, Kucing Merah dan Bekantan. Selain itu terdapat pion berbentuk anak laki-laki dan anak perempuan yang menggunakan

pakaian Dayak, yaitu pakaian adat khas Kalimantan Barat. Dengan menggunakan media tersebut, anak dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sambil bermain. Anak-anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru melalui bermain. Bermain juga membantu anak menemukan, menemukan, berkreasi, mengungkapkan perasaan, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Kartini et al., 2020). Selain itu juga, pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, kekayaan alam hewani memiliki banyak manfaat untuk anak, sehingga anak dapat memahami konsep ilmu pengetahuan sesuai dengan kekayaan alam dan budaya lokal (etnis) yang dimiliki daerahnya (Siahaan, 2018). Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk maket 3D kebun binatang khas Kalbar untuk menstimulasi kognitif anak.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan 4D yang dapat dilihat pada Gambar 1. Sedangkan secara spesifik, tahapan alur dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D

Tabel 1. Alur Pengembangan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Detail
I	Pendefinisian	1. Menentukan tujuan: Merancang maket 3D kebun binatang dari daerah Kalbar untuk menstimulasi kognitif anak. 2. Menentukan materi: Maket kebun binatang yang didalamnya terdapat sejumlah gambar binatang khas Kalbar dan juga gambar makanan binatangnya. Maket ini terbagi atas kelompok-kelompok kandang binatang yang di dalamnya memuat tulisan nama binatang tersebut. a. Terdapat beberapa gambar burung enggang yang ada di maket tersebut beserta gambar makanannya yaitu buah kenari b. Terdapat beberapa gambar hewan bernama owa-owa dan gambar buah pisang yang merupakan makanannya c. Terdapat beberapa gambar hewan bernama orang utan dan gambar makanan orang utan, yaitu buah pisang d. Terdapat beberapa gambar hewan yang bernama kucing merah bersama dengan gambar makanannya yaitu gambar tikus e. Terdapat beberapa gambar hewan bernama bekantan f. Terdapat tokoh berjenis kelamin laki-laki dan perempuan berbusana khas daerah Dayak, yaitu pakaian khas di Kalbar.
II	Perancangan	1. Menentukan alur permainan 2. Perancangan bentuk stimulasi perkembangan kognitif anak 3. Merancang bentuk maket 3D kebun binatang khas Kalbar
III	Pengembangan	1. Validasi ahli materi (dosen PG-PAUD) 2. Validasi ahli media (tenaga pengajar TK)
IV	Penyebaran	Youtube Pemberian produk kepada TK

Subjeknya adalah guru TK di Pontianak sejumlah 2 orang. Menggunakan pendekatan campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan dalam penelitian kualitatif diterapkan pada saat mendeskripsikan hasil

wawancara menggunakan instrumen wawancara yang dilakukan kepada para guru TK. Wawancara diberikan dalam kegiatan uji coba produk agar dapat diketahui sejauh mana kelayakan produk tersebut dan untuk mendapatkan informasi tentang kelebihan dan kelemahan media yang nantinya harus diperbaiki. Data hasil wawancara tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada para 2 orang dosen PG-PAUD pada saat melakukan uji coba produk. Kuesioner digunakan agar diperoleh informasi tentang validitas atau kelayakan produk dari segi materi untuk anak usia dini. Data tersebut akan dianalisis secara kuantitatif. Dua tahap analisis yang akan dilakukan dalam penelitian ini untuk yaitu mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh serta penggolongan 4 kriteria, melalui rumus yang dapat dilihat pada rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{1}{\text{banyak validator}} \times \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata – rata perolehan skor

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

Tabel 2. Pengkategorian

No	Rentangan Skor	Kategorisasi
1.	$X > 3,25$	Sangat Layak
2.	$0 < x \leq 3,25$	Layak
3.	$1,75 < x \leq 0$	Kurang Layak
4.	$x \leq 1,75$	Tidak Layak

Keterangan:

M_i = (mean ideal) = $\frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

S_{bi} = (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dipresentasikan dalam empat tahap. Tahap pertama terdiri dari pendefinisian, yaitu mendefinisikan apa yang diinginkan dalam penelitian ini serta merumuskan materi. Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah maket berbentuk 3D kebun binatang berbasis Kalbar yang bertujuan menstimulasi kognitif anak. Media maket 3D, yaitu sebuah media ruang yang memiliki bentuk isi (volume), terdapat ukuran panjang, lebar dan tinggi atau sebuah media dalam bentuk sebuah model (Syaihul et al., 2022). Maket sendiri adalah miniatur atau replika dari rumah, gedung, pesawat, kapal dan lain-lain, yang terbuat dari bahan styrofoam, karton jerami dan kayu (Hermita, 2015). Dwi Wulansari (2014) menyatakan bahwa maket digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi. Maket sebagai perwakilan gambaran sesungguhnya menuju keadaan yang akan diciptakan. Maket digunakan sebagai gambaran dari keadaan yang sebenarnya (Noval M Aldjufri, 2016).

Maket 3D kebun binatang khas Kalbar pada penelitian ini yaitu media berukuran kecil yang menyerupai bentuk kebun binatang yang di dalamnya terdapat berbagai jenis binatang yang hanya terdapat di Kalimantan Barat. Materi yang terdapat pada maket yang dikembangkan tersebut, yaitu beberapa gambar burung enggang yang ada di maket tersebut beserta gambar makanannya yaitu buah kenari, beberapa gambar hewan bernama owa-owa dan gambar buah pisang yang merupakan makanannya, beberapa gambar hewan bernama orang utan dan gambar makanan orang utan, yaitu buah pisang, beberapa gambar hewan yang bernama kucing merah bersama dengan gambar makanannya yaitu gambar tikus, beberapa gambar hewan bernama bekantan dan terdapat pion berbentuk manusia yang menggunakan pakaian khas Melayu dan pakaian khas Dayak, yaitu pakaian khas suku-suku yang ada di Kalbar. Materi tersebut disajikan dalam bentuk kandang-kandang binatang yang berbeda-beda, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Materi Tersaji dalam Media

Dipilihnya maket 3D sebagai media menstimulasi kognitif anak adalah dikarenakan pembelajaran akan lebih efektif apabila anak didik yang diberi banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dengan menggunakan media, anak belajar dengan aktif dan terstimulasi seluruh kemampuan mereka (Rifai, 2017), sehingga penggunaan maket 3D sebagai media pembelajaran diharapkan akan menjadi alat yang merangsang anak mendapatkan pemahaman lebih baik mengenai materi yang disampaikan guru, anak tidak hanya mempelajarinya secara mental, tetapi juga mempraktikkannya secara nyata (Trenada & Adistana, 2020). Dengan meningkatnya pengetahuan anak maka terstimulasi juga aspek perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran berbentuk maket 3D ini bertujuan untuk merangsang kecerdasan anak.

Langkah selanjutnya adalah perancangan. Maket tersebut dirancang agar aspek perkembangan kognitif anak terstimulasi melalui serangkaian aktivitas yang terdapat pada maket yang dikembangkan yang berbentuk alur permainan yang dapat dimainkan anak dan secara bersamaan juga merangsang kecerdasannya. Bentuk alurnya adalah mengelompokkan gambar Burung Enggang ke kandang Burung Enggang yang telah tersedia dan juga gambar buah kenari yang merupakan makanan Burung Enggang, mengelompokkan gambar Owa-owa ke kandang yang telah tersedia, mengelompokkan gambar Orang Utan ke kandang yang telah tersedia, mengelompokkan gambar Kucing Merah ke kandang yang telah tersedia, dan mengelompokkan gambar Bekantan ke kandang yang telah tersedia.

Adapun materi-materi yang diberikan dalam pembelajaran menggunakan maket 3D tersebut berkaitan dengan pengetahuan dasar untuk mengenal ciri-ciri, bentuk-bentuk, berbagai warna kulit/bulu binatang khas yang ada di Kalimantan Barat dan mengenal peristiwa alam yang ada di sekitarnya, yaitu kegiatan binatang khas yang memakan makanan yang disukainya. Paramita et al. (2019), menyatakan anak usia ini, mengembangkan kemampuan kognitif yang tidak hanya terbatas pada pembelajaran mengenal huruf, bilangan, mengurutkan pola kecil dan besar, namun

juga mengenalkan anak untuk mengenal sebab dan akibat peristiwa alam yang terjadi di lingkungannya, serta mengajarkan mereka untuk aktif (Paramita et al., 2019). Sehingga diharapkan pemberian maket 3D kebun binatang khas Kalimantan Barat untuk anak dapat digunakan untuk merangsang kognitifnya. Kegiatan perancangan ini, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Maket 3D Kebun Binatang Khas Kalimantan Barat

Menurut Mukminan, perancangan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip VISUALS, yaitu *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (berguna/bermanfaat), *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (masuk akal), *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) (Nurseto, 2011). Berdasarkan prinsip tersebut dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memenuhi prinsip-prinsip diatas. Pada aspek *visible*, maket yang dikembangkan mudah dilihat oleh anak karena memiliki ukuran yang besar. Setiap detail dari maket tersebut memiliki ukuran yang proporsional sehingga dapat dilihat dengan baik oleh anak. Maket tersebut memiliki bentuk yang menarik dan warna yang bervariasi. Binatang, tumbuhan dan buah-buahan yang terdapat pada maket dibuat sesuai dengan gambar aslinya sehingga menarik minat anak untuk bermain dan belajar dengan media yang dikembangkan. Hal ini memuat prinsip *interesting* dalam pembuatan media. Prinsip *simple* dalam pembuatan maket terlihat dari detail gambar dan susunan kebun binatang yang jelas dan sederhana sehingga tidak membingungkan anak. Anak dengan mudah akan dapat membedakan gambar binatang Orang Utan dengan Owa-owa karena gambarnya yang sederhana. Sedangkan prinsip *useful* tergambar dari aktivitas bermain sambil belajar yang dilakukan anak menggunakan maket tersebut. Dengan menggunakan maket tersebut, anak dapat mengenal lebih dekat binatang-binatang endemik yang terdapat di daerahnya, buah-buahan yang merupakan makanan binatang tersebut dan pakaian tradisional yang dikenakan pionnya.

Media tersebut memberikan manfaat pada anak untuk mengenal binatang dan buah-buahan endemik daerahnya dan pakaian tradisional budayanya. Maket tersebut berisi konten-konten yang akurat dan sesuai dengan gambar aslinya, sehingga dapat memenuhi prinsip *accurate* dalam pembuatan media. Prinsip *legitimate* terlihat dari ukuran binatang dan buah-buahan yang dimakannya, yaitu ukuran binatang lebih besar dari buah-buahan yang dimakan serta ukuran pion berbentuk manusia lebih besar dari ukuran binatang. Prinsip terakhir dalam pembuatan media yaitu *structured* dapat dipenuhi melalui penempatan kandang-kandang binatang yang tersusun dengan baik, teratur dan tidak saling tumpang tindih. Anak-anak dapat memainkan satu jenis binatang di satu kandang sambil memberi makanan buah-buahan yang disukai binatang tersebut. Setelah selesai bermain di satu kandang binatang, anak dapat beralih ke kandang binatang lainnya tanpa menemui kesulitan atau kebingungan. Pembuatan media maket 3D memenuhi semua prinsip pembuatan media yang baik.

Pada langkah ke-3, yaitu tahap pengembangan, peneliti meminta para validator ahli media dan materi untuk melakukan validasi. Validasi ahli media bertujuan menentukan kelayakan media sebagai alat pembelajaran, sedangkan validasi ahli materi dilakukan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran interaktif yang dibuat berdasarkan elemen materi (Fallensky, 2021). Validasi materi dilakukan oleh 2 dosen PG-PAUD. Hasil validasi materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi

No	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Media berisi materi pembelajaran untuk menstimulasi kognitif anak	3,8	3,6
2.	Media berisi stimulasi untuk mengeksplorasi dan melakukan eksperimen sesuai tingkat perkembangan kognitifnya	4	3,7
3.	Media mengandung materi yang berisi pengenalan hewan khas Kalbar yang sesuai dengan habitat dan karakteristiknya, sehingga anak-anak juga mengenal keanekaragaman hewani yang ada di daerah Kalbar	3,6	3,6
4.	Materi yang terdapat pada media dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam belajar dengan cara “menyentuh” atau “menggerakkan” objek 4D, menirukan suara hewan dan bermain dengan hewan sehingga anak dapat belajar seraya bermain.	3,8	3,6
Total		3,8	3,6

Skor maksimal = 4, skor minimal 1

$$M_i = \frac{1}{2} \times (1+4) \\ = 2,5$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} \times (4-1) \\ = 0,5$$

Tabel 4. Kategorisasi Hasil Validasi dengan 4 Kriteria

No	Rentangan Skor	Kategorisasi Skor
1.	$X > 3,25$	Sangat Layak
2.	$0 < x \leq 3,25$	Layak
3.	$1,75 < x \leq 0$	Kurang Layak
4.	$x \leq 1,75$	Tidak Layak

Hasil rata-rata validasi masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 3,7. Hal tersebut menandakan materi yang terkandung di dalam maket tersebut sangat layak untuk menstimulasi aspek kognitif anak. Masukan perbaikan maket 4D dari validator materi adalah penambahan materi tentang pengelompokan binatang sesuai dengan habitatnya. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat belajar mengklasifikasi binatang sesuai habitatnya sehingga menambah pemahaman anak mengenai karakteristik binatang. Validasi media dilakukan oleh 2 orang guru TK. Hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Media

No	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Tampilan media memiliki daya tarik secara visual bagi anak, yaitu memiliki warna yang cerah, bentuk yang menarik, dan desain visual yang dapat menarik perhatian anak	3,6	3,8
2.	Media terdiri dari bahan-bahan material yang tidak berbahaya untuk anak (bebas dari bahan beracun, tidak memiliki bagian tajam atau kecil yang dapat ditelan)	3,8	3,6
3.	Media dibuat dari bahan yang awet/kuat sehingga dapat dimainkan berulang kali oleh anak dan tidak mudah rusak	3,6	3,8
4.	Media dapat digunakan oleh lebih dari satu anak dan memiliki aktivitas yang mendorong percakapan atau permainan bersama, sehingga anak dapat belajar berbagi dan bekerja sama.	3,6	3,8
Total		3,65	3,75

Hasil rata-rata validasi masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 3,7. Hal tersebut menandakan media yang dikembangkan tersebut sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Masukan untuk perbaikan maket 4D dari validator media adalah memperjelas tampilan gambar yang menunjukkan perbedaan antara binatang jantan dan binatang betina, sehingga anak dapat mengetahui perbedaan jenis kelamin binatang tersebut dan mendorong anak untuk mengamati ciri-ciri fisik, perilaku atau ukuran yang membedakan jantan dan betina, sehingga mengasah keterampilan observasi dengan memperhatikan tanda-tanda spesifik, seperti warna bulu atau ukuran tubuh, untuk mengidentifikasi jenis kelamin binatang dalam suatu spesies.

Kegiatan akhir penelitian ini adalah penyebaran produk. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Heni Putri et al. (2021), tahap penyebaran ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk pengembangan media hasil penelitian. Penyebaran hasil penelitian tersebut dilakukan dengan cara mengupload video yang berisi kegiatan menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini menggunakan maket 3D kebun binatang khas Kalimantan Barat kedalam aplikasi Youtube. Selain itu juga, produk tersebut akan diserahkan kepada beberapa TK yang ada di Kota Pontianak, agar dapat dipergunakan secara langsung oleh guru untuk menstimulasi anak didiknya. Peneliti juga akan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mensosialisasikan hasil penelitian sehingga dapat ditiru oleh para pendidik lain untuk dipraktekkan di TK nya masing-masing. Produk hasil penelitian ini juga akan didaftarkan kepada Kemenkumham RI untuk memperoleh Hak Kekayaan Intelektualnya.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk maket 3D kebun binatang khas Kalimantan Barat dinyatakan sangat layak untuk merangsang kemampuan berpikir anak. Media tersebut dinyatakan sangat baik berdasarkan validasi ahli untuk materi dan untuk media.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada guru-guru TK di Kota Pontianak dan para dosen PG-PAUD serta pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas bantuan dan kontribusinya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

6. REFERENSI

- Abidin, M. (2023). Analysis of Hyperactive Child Behavior and Handling Efforts in Education. *al-Iltizam: Jurnal Adawiah*, A. R., Shahrani, S. H., Suyanti, Deni, R., & Widjayatri. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun : Bermain Tebak Gambar Bola Hewan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 74. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.39651>
- Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan kemampuan kognitif anak didik paud di tk dharmawanit wringinanom melalui metode bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/47363>
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *JBES: Journal Of Biology Education And Sciencee*, 2(2), 128–134. <https://ejournal.isdikierahamalur.ac.id/index.php/jbes/article/view/352>
- Wulansari, M. D. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Maket dalam Pembelajaran Geografi pada Tema Hidrosfer (Sub Bab Jenis Perairan Sungai) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Tanjunganom, Nganjuk. *Swara Bhumi*, 3(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/6244>
- Fajriani, D. A., Adjie, N., & Putri, S. U. (2022). Media Flashcard Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 56–68. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgaupdpwk/article/view/1769>
- Fallensky, M. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital Di Smk Pasim Plus Sukabumi. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 7(1), 42–49. <https://doi.org/10.37150/jut.v7i1.1094>
- Febrita, Y., & Maria, U. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra* 2019, 0812(2019), 181–188. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571/160>
- Heleni, F., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Heni Putri, D. A., Ardi, A., Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230–237. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.34443>
- Hermita, R. (2015). Fungsi Maket Sebagai Media Visual Pada Karya Desain Interior. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.22303/proporsi.1.1.2015.16-27>
- Jasmine, C. V., & Marsudi, S. P. (2018). Pengembangan Papercraft Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alam Semester Pada Anak Kelompok B Tk Kartika Iv-89 Bangkalan. *Jurnal Seni Rupa*, 6(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/25887%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/25887/23726>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>
- Mahyudin, M. (2020). Peran Media Pembelajaran Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Provinsi Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 60. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.869>
- Nasution, A. R. A. A., Andriani, E., Virana, N., & Nafisa, S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Noval M Aldjufri, G. (2016). Pengembangan Media Maket 3D Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Hidrosfer Dengan Model 4D Untuk Siswa Kelas X Sma. *Swara Bhumi*, 4(02), 33–36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/17961>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pahendra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan

- Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67–74. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>
- Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. *Kumara Cendekia*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36372>
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan Media frueelin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Rifai, M. H. (2017). Pemilihan Media Dalam Pembelajaran Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 125–136. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/41>
- Siahaan, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Prociding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 649–651. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/35843/>
- Syaihul, A., Abidah, A., & Natsir, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Gedung. *PINISI. Journal of Education*, 2(6), 146–161. <http://eprints.unm.ac.id/32319/1/PENGEM~1.PDF>
- Trenada, D., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Studi Terhadap Validasi Serta Manfaat Penggunaan Maket Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(1), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/35877>
- Wulandari, A. (2021). Permainan Balok Pintar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7909>