

STRATEGI PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF KELOMPOK B ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Indri Ristiani, Lily Yuntina
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Panca Sakti Kota Bekasi
indristiani7@gmail.com, lyuntina@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out and obtain information about the strategy for developing cognitive aspects of early childhood in distance learning through playing while learning activities using smart tree learning media in an effort to recognize initial numbers. The object of group B students at TKIT Mafaaza Bekasi City, consisting of 8 male students and 12 female students. The qualitative descriptive research approach and the type of classroom action research with the Kemmis Taggart model, consisting of 2 cycles, each cycle has 4 stages, namely observation, planning, implementation and observation/reflection. The concept of distance learning with virtual zoom with a child - centered learning strategy where the teacher is a facilitator and motivator . Data collection techniques are interviews, observations and documentation. The results showed that the development of cognitive aspects with learning activities while playing using smart trees in the early observation / pre-cycle 42% category began to develop. After the first cycle reached 57% the category of children developed as expected and after the second cycle the average development of cognitive aspects was 81% the cognitive category developed very well.

Keywords: *early childhood cognitive development aspects, distance learning strategies.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang Strategi Perkembangan aspek kognitif anak usia dini pada pembelajaran jarak jauh melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran pohon pintar dalam upaya pengenalan angka permulaan . Objek pada siswa kelompok B di TKIT Mafaaza Kota Bekasi, terdiri 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dan Jenis penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis Taggart, terdiri dari 2 siklus setiap siklus ada 4 tahapan yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan/ refleksi. Konsep pembelajaran jarak jauh dengan virtual zoom dengan strategi pembelajaran berpusat pada anak dimana guru sebagai fasilitator dan motivator . Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan aspek kognitif dengan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan pohon pintar pada observasi awal / pra siklus 42% kategori mulai berkembang. Setelah dilakukan siklus I mencapai 57% kategori anak berkembang sesuai harapan dan Setelah dilakukan siklus II rata-rata perkembangan aspek kognitif sebesar 81% kategori kognitif berkembang sangat baik.

Kata kunci: *aspek perkembangan kognitif anak usia dini, strategi pembelajaran jarak jauh*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia, PAUD diperuntukkan untuk anak usia 0-6 tahun (*golden age*), yang memiliki karakteristik yang berbeda. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, Pendidikan Anak

Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Nur Cholimah (2008), Pendidikan Anak Usia Dini

adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat tumbuh kembang secara sehat. Prinsip pendidikan anak usia dini diantaranya: pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak dan aspek perkembangan, belajar didasari dengan bermain sesuai dengan karakter anak dalam usia perkembangan, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu melalui tema yang menarik dan kontekstual, mengembangkan kecakapan anak dengan cara mengembangkan keterampilan, menggunakan berbagai media edukatif.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Piaget (1962) menyebutkan bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif anak tersebut. Piaget menyebutkan perkembangan Kognitif anak Usia dini sebagai berikut : 1) Tahap sensori motor: 0-2 tahun, Pada tahap ini anak mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik seperti menggapai, menyentuh, 2) Tahap pra operasi: 2-7 tahun. Tahap ini anak berpikir pada tingkat simbolik anak belum menggunakan operasi kognitif, artinya anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran, 3) Tahap operasi konkrit: 7-11 tahun Pada tahap ini anak menggunakan pemikiran logis, tapi hanya menerapkan logika pada objek fisik namun anak belum bisa berpikir secara abstrak. 4) Tahap operasi formal: 11 ke atas, Pada tahap ini anak mulai berpikir secara abstrak.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, berdasarkan fakta untuk berfikir lebih kompleks sehingga mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum secara lebih luas. Sedangkan tahap perkembangannya sesuai dengan perkembangan usia anak. Sehingga anak bermain sangat erat hubungannya dengan perkembangan kecerdasan. Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan peristiwa. (Ramaikis Jawati, 2013: 253) kognitif merupakan sesuatu hal yang berhubungan dengan pemahaman berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris. Yusuf LN dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan Anak dan remaja (2012:10) mengemukakan bahwa kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari. Ahmad Susanto (2011:48) mengatakan bahwa kognitif merupakan proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu peristiwa. Husdarta dan Nurlan (2010:169) berpendapat kognitif merupakan suatu proses menerus tapi hasilnya tidak merupakan kelanjutan dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Menurut Piaget (1960) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme dan pengaruh lingkungan semata, tetapi merupakan hasil interaksi diantara keduanya.

Bermain merupakan suatu wadah dalam mengembangkan aspek perkembangan yang meliputi perkembangan nilai agama dan moral,

kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik serta seni.. Kemp (1995) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Kozma (2007) strategi pembelajaran diartikan sebagai yang dipilih yaitu dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Dick dan Corey (1990) strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Raka Joni (1980) strategi pembelajaran merupakan pola umum perbuatan guru dan siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar yang menunjuk kepada karakteristik abstrak. Alim Sumarno (2011) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dipilih oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. menyebutkan Banyak cara yang dapat dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik yang tepat pada anak usia dini. Tentunya cara itu harus disesuaikan dengan kondisi anak usia dini yaitu kondisi karakteristik sebagai anak yang mempunyai dunia sendiri.(Yuntina, 2021)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang dipilih oleh guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan kondisi karakteristik anak usia dini sehingga tercapai tujuan yang efektif dan efisien. Sehingga dapat dideskripsikan dalam instrumen penelitian sebagai berikut:

Varia bel	Indikator	Instrumen	Butir Instrumen
Strate gi Pembe la jaran	1.Mempu nyai tujuan yang efektif dan efisien	1. Anak memahami pijakan awal kegiatan belajar	1.1
		2.Anak mengerti media pembelaja ran yang akan digunakan pada pembelaja ran daring	1.2
Koz zma (2007)	2.memberi kan fasilitas bantuan peserta didik	1.Anak mengenal perbedaan bentuk berdasarkan ukuran	2.1
		2.Anak dapat menunjuk kan inisiatif dalam memilih tema permainan,	2.2
		3 anak . mengenal sebab akibat tentang lingkungannya	2.3
	3.Tercapai nya Tujuan Pembelaja ran	1.Anak kreatif dan dapat menyelesai kan masalah dalam bermain.	3.1

		2. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan angka 1- 10	3.2
		3.Mengenal huruf vokal dan beberapa huruf konsonan	3.3

Di dalam penilaian butir-butir instrumen menggunakan deskripsi dikuantifikasikan menggunakan Skala Likert sebagai berikut:

SKALA LIKERT :

Capaian pembelajarannya	Kuantifikasi	Nilai dalam persen	Keterangan
BB	1	25-40%	Belum Berkembang
MB	2	41-55%	Mulai Berkembang
BSH	3	56-79%	Berkembang Sesuai Harapan
BSB	4	80-100%	Berkembang Sangat Baik

Jenis-jenis strategi pembelajaran di PAUD, yaitu: strategi pembelajaran yang berpusat pada anak, strategi pembelajaran melalui bermain, strategi pembelajaran melalui bercerita dan strategi pembelajaran melalui bernyanyi. Strategi yang dilakukan pada penelitian ini pembelajaran berpusat pada anak (*student centre*), yang memiliki karakteristik: prakarsa kegiatan tumbuh dari anak, anak memilih bahan-bahan dan memutuskan apa yang akan dikerjakan, anak mengekspresikan bahan-bahan secara aktif dengan seluruh inderanya, anak menemukan sebab akibat melalui pengalaman langsung

dengan objek, anak mentransformasi dan menggabungkan bahan-bahan, anak menggunakan otot kasarnya (Masitoh, 2005: 8.5-8.6).

Perkembangan kognitif dalam standar Pendidikan Anak Usia Dini diberikan lingkup pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik dengan indikator capaian masing-masing perkembangan yang berbeda, hal ini sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan Anak Usia Dini. Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, Hurlock (1978:51-52) menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan, kemampuan angka termasuk pengenalan kognitif. Sedangkan menurut Slamet Suryanto kemampuan mengenal angka yaitu simbol dari kuantitas, artinya anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1- 10 merupakan simbol matematika dari banyaknya benda. Ahmad mengatakan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, yaitu: membilang, menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, memasang lambang bilangan dengan benda, membedakan dan membuat kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang lebih banyak maupun yang lebih sedikit. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan angka adalah suatu kemampuan membilang, menyebutkan, mengelompokkan menghubungkan antara angka dengan benda serta membedakan jumlah benda yang lebih sedikit, lebih banyak maupun yang sama. Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini saat ini menjadi permasalahan besar, hal ini disebabkan adanya Coronavirus Disease (Covid-19). Dampak ini terjadi pada semua kalangan baik dari jenjang prasekolah hingga perguruan

tinggi. Menteri pendidikan dan kebudayaan RI dalam Surat Edaran No.3 dan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 mengatakan perubahan kebijakan yaitu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan sistem Dalam Jaringan (DARING) atau biasa kita kenal dengan belajar dari rumah (BDR). Yuntina (2019) menyebutkan Pembelajaran jarak jauh atau daring adalah suatu Sistem pembelajaran yang harus diteliti dan dikaji secara pelan dan mendalam, jangan sampai dengan pendidikan daring ini maka aspek tujuan dari pembelajaran anak usia dini akan terabaikan. Hal ini akan sangat berdampak terhadap potensi awal dan tumbuh kembang anak. Bila ini dibiarkan maka anak akan kehilangan pondasi awal dan kesiapan dalam mengikuti pendidikan kedepan. Penerapan berbagai strategi pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menemukan ramuan yang pas dalam mentransformasikan pengetahuan kepada anak usia dini yang baik bagi perkembangannya

Menurut Peters (1973) pembelajaran jarak jauh merupakan suatu metode untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikelola berdasarkan penerapan konsep, dan pemanfaatan media sebagai bahan ajar sehingga terjadi proses pembelajaran pada siswa dalam jumlah yang banyak pada saat bersamaan dimanapun mereka berada. Moore (1973) berpendapat bahwa pembelajaran jarak jauh adalah suatu metode pembelajaran dimana proses pengajaran terjadi secara terpisah dari proses belajar sehingga komunikasi antara guru dan siswa harus difasilitasi oleh media elektronik. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan suatu kegiatan belajar mengajar secara terpisah yang dilakukan oleh guru dan siswa berdasarkan konsep dan bahan ajar dengan menggunakan media elektronik.

Dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di TKIT Mafaaza Kota Bekasi ini menggunakan aplikasi ruang zoom, yaitu suatu aplikasi komunikasi menggunakan video dan dapat digunakan dalam berbagai perangkat baik seluler maupun desktop. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk melakukan tatap muka secara jarak jauh dan dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri antara guru dan murid yang menghasilkan terjadinya komunikasi dua arah.

Analisis Penelitian relevan yang berhubungan dengan aspek kognitif yaitu sebagai berikut:

1.Nina Veronica dalam jurnal nya yang berjudul “Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” (2 Agustus 2018), Masalah pada penelitian iniUsia dini merupakan masa dimana anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, peran dari orang tua, guru dan masyarakat merupakan faktor untuk membantu anak dalam mengembangkan potensinya. Kebanyakan orang tua melimpahkan kepada sekolah untuk mengembangkan potensi anak. Jurnal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak, menciptakan lingkungan yang kondusif serta mengembangkan berbagai kecakapan dan keterampilan hidup. Maka dari kegiatan bermain (permainan congklak) maka anak bisa berlatih menghitung dan mengenal warna.

2.Eko Suhendro dalam jurnalnya yang berjudul “Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19” (3 September 2020. Tujuan jurnal ini yaitu sebagai tambahan referensi ilmiah bagi para pendidik, pakar pendidikan dalam pencegahan problematika pembelajaran PAUD pada masa pandemi. Maka dengan adanya strategi pembelajaran daring dan luring, didapatkan hasil penelitian yang berbeda.

Dengan pembelajaran daring banyak yang mengalami kendala maka harus dicari pemecahannya. Sedangkan pembelajaran luring menimbulkan dampak positif bagi para murid.

3. Imam Syafi'i, Chalimatus Sadi'yah, Elfa Wahyu Wakhidah, Fiqi Maslakhatul Umah dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19" (Desember 2020), Covid-19 merupakan virus yang menjadi permasalahan besar di seluruh dunia. Dengan adanya virus ini pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan guna pemutusan rantai penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). Salah satu sektor yang mengalami pembatasan aktivitas dalam melakukan kegiatan adalah sektor pendidikan. Tujuan jurnal ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan video pembelajaran daring baik dari segi isi video maupun pengaplikasiannya. Maka dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran daring, anak akan lebih mudah memahami pembelajaran, karena dalam penyampaiannya yang dikemas guru nampak hadir meskipun melalui video, sehingga membuat anak tertarik.

4. Lily Yuntina (Juli 2017) Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai Peningkatan kreativitas anak usia dini. Hasil analisis peningkatan kreativitas anak rata-rata pada prasiklus 47,2 % artinya kreativitas anak mulai berkembang. Setelah dilakukan tindakan siklus I maka peningkatan kreativitas anak mencapai 64,6 % artinya peningkatan kreativitas anak berkembang sesuai harapan namun sudah ada peningkatan. Setelah dilakukan tindakan Siklus II rata-rata peningkatan kreativitas anak meningkat signifikan 83,3% Hal tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan mewarnai gambar

dapat meningkatkan kreativitas Anak dengan hasil Berkembang Sangat Baik

5. La Hewi, Linda Asnawati dalam jurnalnya yang berjudul "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Berfikir Logis" (19 Mei 2020),. Tujuan jurnal ini yaitu anak dapat mengenal sebab akibat, memecahkan masalah, berfikir logis. Maka anak mampu mengenal sebab akibat yang merupakan indikator capaian perkembangan kognitif pada lingkup berfikir logis.

6. Lily Yuntina (Juli 2021), strategi pembelajaran, minat belajar dan hasil belajar siswa pada masa pandemik covid 19 di tkit al marjan kota bekasi tahun 2020, Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang Pendidikan Anak Usia dini dimasa Pandemi COVID 19 dimana referensi ilmiah yang dihasilkan memberikan manfaat bagi para pendidik, pakar pendidikan dalam pemecahan masalah-masalah pada kegiatan pembelajarannya. Dengan kesimpulan bahwa strategi pembelajaran, minat belajar dan hasil belajar siswa pada TKIT Al Marjan pada masa pandemik Covid 19 dapat dilaksanakan dengan baik dengan pencapaian aspek-aspek perkembangan siswa pada rata-rata 80 % berkembang sangat baik, 20 % berkembang sesuai harapan. Sehingga pembelajaran pada masa pandemi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Alasan peneliti dalam mengembangkan aspek kognitif pengenalan angka dan permainan yaitu anak akan lebih mengenal konsep angka, cara yang dilakukan peneliti adalah memberikan suatu video berupa sebutan "Pohon Pintar" di dalamnya terdapat berbagai kegiatan yang meliputi Holistik Integratif dan kreativitas anak, Salah satu kebutuhannya yaitu mampu mengaktualisasikan dirinya dalam berbagai hal, serta mampu menemukan berbagai solusi dalam

setiap masalah yang akan dihadapinya di masa yang akan datang, sehingga perlu adanya pemberian program pembelajaran yang akan tetap memelihara potensi kreatif anak. berupa pemilihan metode atau strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. (Yuntina, 2017) Peneliti beserta anak-anak kelompok B melakukan kegiatan pembelajaran dengan aplikasi ruang zoom dan melakukan tanya jawab. Anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh peneliti kemudian melakukan kegiatan yang ada dibalik angka tersebut, maka dengan kegiatan ini anak akan lebih aktif dan kreatif.

B. METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang pengembangan aspek kognitif dalam kegiatan pengenalan angka dan permainan pada pembelajaran jarak jauh. Pendekatan penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis Taggart, terdiri dari 2 siklus setiap siklus ada 4 tahapan yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan/ refleksi. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran berpusat pada anak. Objek pada kelompok B di TKIT Mafaaza Kota Bekasi, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Kegiatan belajar mengajar secara dalam jaringan dengan menggunakan ruang zoom. Adapun kegiatan ini dilakukan secara 2 siklus (pra siklus, siklus 1 dan siklus 2) 3 kali pertemuan dalam 5 hari (pertemuan 1 pra siklus, pertemuan ke 3 siklus 1 dan pertemuan ke 5 siklus 2) dimulai tanggal 28 Juni sampai 2 Juli 2021 tempat TKIT Mafaaza Kota Bekasi.

Pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu deskriptif kualitatif, dengan metode tindakan kelas model Kemmis Taggart, teknik

pengambilan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemmis Taggart (dalam Dadang Iskandar dan Nasyim, 2015:1), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsungnya praktik pendidikan. Model Kemmis dan Mc. Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: 1. Perencanaan tindakan (Planning) , Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan setiap tindakannya agar mencapai hasil yang maksimal. Pembuatan instrumen dalam tahap perencanaan sangat penting seperti membuat Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), peneliti pun menyiapkan media pembelajaran yang menarik hal ini menggunakan media pohon pintar dalam pengenalan angka dan permainan, serta menyiapkan sumber belajar, silabus, lagu yang sesuai dengan tema/ subtema. 2. Pelaksanaan tindakan (Acting) Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan tindakan di kelas berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembuka diawali dengan salam, mengabsen anak, muroja'ah/ do'a-do'a harian/ hafalan hadist serta do'a mau belajar, dilanjutkan kegiatan inti dengan pengenalan tema/subtema serta pengenalan angka dan permainan, guru menunjukkan media pohon pintar yang di dalamnya terdapat angka 1 sampai 10, dibalik angka tersebut ada perintah, kemudian anak menjawab angka yang ditunjuk oleh guru setelah

anak berhasil maka guru memberikan reward berupa acungan jempol, kegiatan ini dilakukan secara bergantian, kegiatan terakhir pada tahap pelaksanaan yaitu kegiatan penutup meliputi tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari itu, berdoa sudah belajar serta salam.

3. Pengamatan terhadap tindakan (observing), pada tahap ke-3 ini, pengamatan yang dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Kegiatan ini dilakukan oleh observer yang akan mengamati berlangsungnya proses pembelajaran. Di dalam pelaksanaan pelaksanaan pengamatan peneliti melihat hasil dari pada kegiatan pembelajaran membandingkan antara hasil observasi awal 42% dengan kegiatan yang sedang dilakukan mencapai 80% pada kegiatan tindakan (menganalisis) untuk melakukan suatu kesimpulan.

4. Refleksi terhadap tindakan (Reflecting) Kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PTK adalah tahap refleksi. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini memberikan kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya. Biasanya peneliti pada saat refleksi ini melakukan metode-metode yang berbeda yang semula metode bercerita diganti dengan permainan, waktu yang digunakan pun lebih efisien artinya adanya tambahan waktu pembelajaran sehingga anak lebih memahami tentang kegiatan pembelajaran yang terkait, media yang digunakan ada pembaharuan sehingga menjadi lebih menarik dan anak-anak tidak cepat bosan. Apabila siklus sudah mencapai KKM (Kriteria Kelas Minimum) maka penelitian sudah bisa diselesaikan, menurut Arikunto penilaian dikatakan berhasil jika sudah mencapai 70% (berkembang sesuai harapan) namun sebaliknya

seandainya penelitian belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus-siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi ini merupakan solusi bagi guru/pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar bersama murid. Kegiatan ini dilakukan secara daring melalui media elektronik (HP/Laptop), salah satu aplikasi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran ini yaitu ruang zoom bisa di download pada aplikasi playstore. Langkah pertama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru membuat link zoom terlebih dahulu yang akan dibagikan kepada wali murid.

Dalam pembelajaran ruang zoom guru membagi 3 sesi, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka guru menyapa murid, mengucapkan salam, menanyakan hari/ tanggal/ bulan/ tahun, melakukan kegiatan muroja'ah, hafalan surat - surat pendek, hadits - hadits harian dan berdoa sebelum belajar, dilanjutkan kegiatan inti yaitu pembahasan materi sesuai tema/ sub tema, pada penelitian ini tema yang diambil yaitu alam semesta sub tema matahari, dengan materi mengenai pengenalan matahari ciptaan Tuhan YME serta menyanyikan lagu tentang matahari: "Matahari bersinar terang, Binatang kecil naik pohon yang tinggi Lalu turun hujan binatang turun lagi..... Syurrrrrr"

Selain materi tentang matahari guru melakukan kegiatan pengenalan angka dan permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dilakukan secara 5x pertemuan 2 siklus setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada pertemuan pertama dilakukan kegiatan pra siklus yang diawali dengan perencanaan yaitu suatu kegiatan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian (RPPH), tema/ sub tema, serta media pembelajaran yang menarik. Pada pengenalan angka dan permainan menggunakan media dengan sebutan “Pohon Pintar” yaitu suatu media yang dirancang sedemikian rupa terbuat dari kardus bekas dibentuk seperti pohon di dalamnya terdapat angka 1 sampai 10 dengan media stik es krim, dibalik angka tersebut terdapat perintah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Tahap ke dua yaitu pelaksanaan, setelah guru menerangkan tema/ sub tema mengenai matahari ciptaan Tuhan YME selanjutnya menerangkan tentang cara pelaksanaan permainan dalam pengenalan angka, guru memegang media pohon pintar kemudian guru menunjuk ke salah satu angka selanjutnya anak menyebutkan angka tersebut. Guru menunjuk angka 1 kemudian anak menjawab angka 1 setelah itu guru membacakan perintah yang ada di belakang angka tersebut yaitu melompat ke depan dan seterusnya.

Tahap ke tiga yaitu pengamatan, guru mengamati anak yang sudah memahami pengenalan angka dan permainan, dari 20 anak terdapat kurang lebih 8 anak yang mulai faham sehingga mendapatkan hasil 42% menyatakan anak belum berkembang, masih perlu diberikan stimulus agar tercapainya peningkatan yang signifikan. Setelah dilakukan 3 tahapan maka tahap yang ke 4 yaitu refleksi, guru melakukan tindakan dikarenakan pada pra siklus ini hasil belum berkembang maka guru mempunyai cara agar anak lebih tertarik terhadap pengenalan angka dan permainan, cara yang dilakukan yaitu dengan ditambahkan nyanyian mengenai pengenalan angka. Ini 0.... ini 1... ini 2... ini 3..... ini 4.... Ini 5.... Ini 6.... Ini 7.... Ini 8.. ini 9... ini 10 nama angka. Kegiatan terakhir yaitu penutup yang terdiri dari pengulangan tentang materi yang telah disampaikan, menyanyi, membaca do'a/ salam.

Setelah dilakukan pra siklus pada pertemuan pertama maka pada pertemuan ke tiga dilakukan siklus 1, seperti halnya pada pra siklus terbagi menjadi tiga kegiatan, yaitu: pembuka, inti dan penutup. Kegiatan pembuka diawali dengan membaca do' a sebelum belajar, muroja'ah surat – surat pendek dan hadits – hadits harian, dilanjutkan dengan kegiatan inti membahas tentang sub tema fungsi matahari serta kegiatan pengenalan angka dan permainan, dilakukan secara empat tahap. Tahap pertama yaitu guru menyiapkan materi sesuai RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), tema/ sub tema serta media pohon pintar, dilanjutkan dengan pelaksanaan yaitu pengenalan angka dan permainan, guru menunjuk angka pada media pohon pintar kemudian anak menjawab angka yang ditunjuk guru serta melakukan kegiatan yang ada dibalik angka tersebut. Guru menunjuk angka 2 kemudian anak menjawab angka 2 melangkah ke belakang dan seterusnya.

Tahap ke tiga yaitu guru mengamati murid yang sudah memahami tentang pengenalan angka dan permainan, terdapat kurang lebih 11 anak dari 20 anak yang sudah memahami maka hasil yang di dapat 57% terdapat kenaikan 15% dari pra siklus, maka dinyatakan anak sudah berkembang sesuai harapan meskipun belum mencapai KKM (Kriteria Kelas Minimum), maka pada tahap refleksi guru melakukan cara lain agar pengenalan angka dan permainan dapat berhasil, yaitu dengan tambahan waktu dalam kegiatan pembelajaran di siklus ke 2. Setelah kegiatan pembuka dan inti maka kegiatan yang terakhir yaitu penutup yang terdiri dari pengulangan tentang materi yang telah disampaikan pada hari itu, menanyakan perasaan terhadap anak – anak, menyanyi, membaca do'a/ salam.

Pada Proses Siklus: Peningkatan perkembangan dari observasi awal pada kegiatan

pra siklus dengan hasil 42 %, siklus I telah dilakukan dengan hasil 57% namun belum maksimal, maka dilakukan langkah selanjutnya yaitu siklus ke 2. Diawali dengan kegiatan pembuka dengan membaca do' a sebelum belajar, muroja'ah surat – surat pendek dan hadits – hadits harian, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru membahas tentang sub tema bahaya matahari, pada kegiatan inti ini terdapat 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan dilakukan sesuai RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), tema/ sub tema, materi dan media pembelajaran, Tahap ke 2 yaitu pelaksanaan pada pertemuan ini guru menerangkan tentang bahaya matahari dilanjut kegiatan pengenalan angka dan permainan dengan tambahan waktu 30 menit yang semula 1 jam maka pada siklus ke 2 ini menjadi 1 jam 30 menit, pada tahap ini guru kembali menunjuk salah satu angka yaitu angka 5 kemudian anak menjawab angka 5 tersebut serta melakukan kegiatan bertinjit dan seterusnya. Selanjutnya dilakukan perencanaan dan pelaksanaan maka tahap ke 3 guru melakukan pengamatan terdapat kurang lebih 16 anak dari 20 anak yang sudah memahami kegiatan pengenalan angka dan permainan maka hasil yang di dapat 81 % ada peningkatan sebesar 39% dari pra siklus anak berkembang sangat baik. Maka pada siklus ke lima ini tidak ada tahap refleksi.

Rata-rata keberhasilan pengenalan angka dan permainan pada pra siklus menunjukkan hasil sebesar 42% berarti bahwa kegiatan pengenalan angka dan permainan belum berkembang. Setelah diberikan tindakan maka kegiatan pengenalan angka dan permainan pada siklus I rata – rata peningkatan mencapai 57%

berarti kegiatan pengenalan angka dan permainan berkembang sesuai harapan namun sudah ada peningkatan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus ke II rata – rata peningkatan kegiatan pengenalan angka dan permainan meningkat sehingga mencapai 81% anak berkembang sangat baik.

Dari pra siklus ke siklus I kegiatan pengenalan angka dan permainan mengalami peningkatan sebesar 15%, menunjukkan anak belum begitu tertarik dan masih malu – malu terhadap kegiatan tersebut, setelah dilakukan perbaikan dan stimulus serta tambahan waktu pembelajaran pada siklus II kegiatan pengenalan angka dan permainan mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 39%. Capaian Pembelajaran dapat dideskripsikan dalam Tabel Perkembangna Kognitif sebagai berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Tindakan pada tiap siklus

Tahap	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
Pra Siklus	58%	42%	-	-
Siklus I	20 %	23%	57 %	
Siklus II	-	5%	14 %	81%

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengenalan angka dan permainan meningkatkan aspek kognitif pada kelompok B di TKIT Mafaaza Kota Bekasi telah berjalan cukup baik.

Peningkatan kognitif dalam pengenalan angka dan permainan lebih jelas disajikan dalam grafik berikut di bawah ini:

Gambar 1 Peningkatan kognitif anak pada tiap siklus tindakan



D. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan dari pra siklus, siklus I dan siklus II serta berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa Belajar sambil bermain sangat tepat untuk meningkatkan aspek kognitif pada kelompok B di Tkit Mafaaza Kota Bekasi. Melalui pengenalan angka dan permainan ,dinyatakan berhasil/berkembang sangat baik. Dengan pencapaian setiap siklusnya, yang semula pada pra siklus hanya 42% pada siklus I sebesar 57% dan pada siklus II sebesar 81%.

Strategi pembelajaran online dengan metode *student centre/* pembelajaran berpusat pada anak, sehingga guru hanya sebagai fasilitator dan monivator (Mulyasa, 2004) ini menjadi solusi bagi guru dalam pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR RUJUKAN

Martinis Yamin dkk. (2012). Panduan PAUD. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
Sabrina. (2010). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT.Indek

- Suharsimi Arikunto dkk. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Yeni Rachmawati dkk. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak. Jakarta: Kencana
- Nusa Putra dkk. (2012). Penelitian Kualitatif PT Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, Elizabeth B, 1978, Perkembangan Anak Jilid 2, Jakarta: Airlangga
- Bogdan, R.C. dan Knopp, Biklen, 1982. Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods. Boston: Allyn and Bacon, Inc
- Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru-guru pada TKIT AL Marjan di Kota Bekasi RA Mulyasa, 2004, Kurikulum Berbasis Kompetensi , Remaja Rosdakarya Bandung
- Anita Rakhman, S. K. (2020). Implementasi pembelajaran jarak jauh dalam meningkatkan life skill pada anak usia dini. Vol. 6, No. 2, oktober 2020, 9-17.
- Imam Syafi'i, C. S. (2020). Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini. Vol.3 No.2 (2020) 140-160, 140-160.
- Khaironi, M. (2020). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam . Vol. 04 No. 2, Desember 2020, Hal. 261-266, 261-266.
- La Hewi, L. A. (2021). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam . Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 158-167, 158-167.
- Moh Fauziddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early . Volume 2 Issue 2 (2018) Pages 162-169, 162-169.
- Mutmainnah. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4 No 1, Oktober 2020, 88-96.

- Nugroho, W. (2016). Model pembelajaran dick and carrey dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. *Kajian linguistik dan sastra*, vol1 no 2, desember 2016, 119-126, 119-126.
- Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak
- Riskal Fitri, M. M. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui . Vol, 2. No, 2. September 2019 p-ISSN: 2620-5246 dan e-ISSN: 2620-6307, 304-313.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di . JGA, Vol. 5 (3), September 2020 (133-140), 134-140.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif. Volume 4 Nomor 2 Agustus 2018, 49-55.
- Yuntina, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan mewarnai gambar di RA Al Muta a'limin Jati Rahayu Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/JPAUD*, 5(1), 22–28. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/3961/2041>
- Yuntina, L. (2021). Strategi pembelajaran , minat belajar dan hasil belajar siswa pada masa pandemik covid 19 di tkit al marjan kota bekasi tahun 2020. *Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/JPAUD*, 9(1), 1–9. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/10033>
- Yus, a. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal ilmiah visi p2tk paudni-vol.8, no2*, desember 2013, 153-158.