

**PEMANFAATAN PAPAN PINTAR UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI DI RA-AL JIHAD LUBUK AUR KEC. BAYANG KAAB. PESISIR SELATAN
PROV. SUMATERA BARAT**

Oleh:

Anysha Pratiwi Yuliska Candra¹

Anisa²

SiskaAuliani³

SitiAmaliaInsani⁴

RR.Deni Widjayatri⁵

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

anyshapратиwi@upi.edu, siskaauliani@upi.edu, alyasunardi18@upi.edu,

ABSTRACT

During this pandemic, children are constrained in the learning process with children not participating in learning, of course, for the development of children, the ink will be hampered or not according to the child's age. So with that we as teachers or parents must also be able to provide learning for children so that later child development will be in accordance with the child's age. The purpose of this research is to improve the cognitive development of children. With that, the researchers used descriptive qualitative research methods with observation data collection techniques for 8 B grade children at RA-AL JIHAD Lubuk Aur Kec. Bayangan Kaab. South Coast Prov. West Sumatra. The results of this study are the use of smart board media can help improve the cognitive development of young children such as by introducing colors and flat shapes.

ABSTRAK

Pada masa pandemic ini anak-anak jadi terkendala pada proses pembelajaran dengan anak tidak mengikuti pembelajaran pastiny auntuk perkembangan anak nnatinta akan terhambat atau tidak sesuai dengan usia anak. Maka dengan itu kita sebagai guru ataupun orang tua juga harus bisa memberikan pembelajaran untuk anak supaya perkembangan anak nantinya akan sesuai dengan usia anak. Tujuan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dengan itu peneluis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi terhadap 8 orang anak kelas B di RA-AL JIHAD Lubuk Aur Kec. Bayang Kaab. Pesisir Selatan Prov. Sumatera Barat. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media papan pintar dapat membantu meningkatkan perkemabngan kognitif anak usi adini seperti dengan mengenalkan warna dan bangun datar.

A. PENDAHULUAN

Kognisi kognitif berasal dari kata cognition yang memiliki padanan kata knowing (mengetahui). Berdasarkan akar teoritis yang dibangun oleh Piaget, beberapa penulis mendefinisikan kognisi dengan redaksi yang berbeda-beda, namun pada dasarnya sama, yaitu aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia. Neisser dalam Morgan, et al. (Melly Latifah, 2008), mendefinisikan kognisi sebagai proses berpikir dimana informasi dari pancaindera ditransformasi, direduksi, dielaborasi, diperbaiki, dan digunakan.

Pada masa pandemic ini anak-anak jadi terkendala pada proses pembelajaran dengan anak tidak mengikuti pembelajaran pastinya untuk perkembangan anak nantinya akan terhambat atau tidak sesuai dengan usia anak. maka dengan itu kita sebagai guru ataupun orang tua juga harus bisa memberikan pembelajaran untuk anak supaya aspek perkembangan anak nanti nya akan sesuai dengan usia anak.

Anak usia dini usia 4-5 tahun yang telah menggunakan alat permainan edukatif papan pintar kulit kerang mempunyai indicator kreativitas yakni ketertarikan seni anak dan meningkatkan ketertarikan rasa ingin tau anak yang tinggi tentang alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang. Pada pandemi covid-19 ini anak bisa bermain dengan sesuka anak, sehingga orang tua juga harus meluangkan waktu dan bekerja sama dengan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini pada masa pandemic covid19. Perkembangan bahasa untuk anak usia dini harus bisa dikembangkan karna anak nanti nya akan tumbuh orang yang dewasa, sehingga anak bisa menggunakan komunikasi yang baik dengan orang yang ada disekitarnya nanti, dengan kemampuan bahasa yang baik pada anak ini bisa membuat anak menjadi pemimpin pada lingkungannya

Sebelum melakukan kegiatan inti , yaitu melakukan kegiatan awal dengan mengenalkan kepada anak dengan cara menunjukkan gambar kepada anak apa yang anak dipelajari nanti. setelah anak sudah mengenal media penulis menjelaskan cara bermainnya. Media papan pintar dipilih karna dapat mengembangkan beberapa aspek dalam satu media dan memiliki warna yang sangat menarik, media papan pintar ini juga bisa meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, serta sosial dan emosional. Anak-anak terlatih kognitif nya dengan melihat, mengamati, dan menilai gambar.

Yang dimaksud dengan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk : a. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak. b. Pengembangan bahasa, dengan

melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. c. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dan lain-lain. d. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif,
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif deskriptif dengan cara observasi dengan melihat anak pada saat melakukan pembelajaran yang ada di RA-AL JIHAD. Dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar yang sesuai dengan judul artikel yang akan digunakan pada artikel ini. Penelitian ini dilakukan di RA-AL JIHAD yang terletak di Lubk Aur Kenagarian Aur Begalung Talaok Ke. Bayang Kab. Pesisir Selatan Prov. Sumatera Barat. dan didapat dari 10 orang anak di dikelas B1.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemic seperti ini banyak sekolah yang melakukan proses pembelajaran dengan daring, sehingga juga bisa berdampak untuk perkembangan untuk anak usia dini. pada saat peneliti melakukan observasi disekolah itu sudah melakukan sekolah tatap muka (luring). Pada saat peneliti menjelaskan cara bermain APE nya anak-anak sangat antusias pada proses pembelajaran itu anak-anak sangat semangat untuk belajar dengan menggunakan APE papan pintar, dengan menggunakan papan pintar ini dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini seperti dengan mengenalkan warna dan bentuk bangun datar.

Pada saat peneliti bertanya kepada anak-anak warna apa ini, beberapa anak-anak sudah mengetahui warna itu dan pada saat ditanya ini bentuk apa beberapa anak juga sudah tau nama bentuk bangun datarnya. setelah menjelaskan cara bermain untuk papan pintar ini anak-anak langsung ingin bermain sendiri. setelah itu peneliti memberikan papan pintar untuk masing-masing anak. Setelah dibagikan papan pintar itu kepada anak-anak langsung menempelkan pada saat menempelkan ada beberapa anak lama pada saat menyesuaikan dan ada juga anak yang cepat pada saat menempelkan papan pintar menandakan bahwa anak ini untuk perkembangan kognitif untuk pengenalan warna dan bentuk bangun datar sudah baik dan sangat paham, ada juga anak yang menempelkan tidak sesuai dengan urutan warna tetapi untuk bentuk bangun datar sesuai, kemungkinan untuk anak ini untuk perkembangan kognitif pada pengenalan warna dan bentuk bangun datar kurang baik tapi sebenarnya anak itu paham dan tau warna itu.

Dan harapan kedepan walaupun pada masa pandemic ini untuk perkembangan kognitif anak usia dini dapat tercapai sesuai dengan umurnya, semoga kedepannya untuk proses pembelajaran yang ada di RA –AL JIHAD bisa membantu untuk anak bisa memahi warna dan bentuk yang sesuai.

D. KESIMPULAN

Pada saat pandemic ini kegiatan pembelajaran harus tetap dilakukan baik secara daring ataupun luring, walaupun dilakukan proses pembelajaran daring juga harus bisa tetap meningkatkan perkembangan kognitif pada anak begitu juga pada pembelajaran tatap muka (luring) untuk bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103- 113.yuyhgy
- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 243-249
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22-27.

Pangastuti, R., Huryanah, Y., Qomaria, N., Rahmah, S., & Susanti, W. (2020). PENGARUH MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI RA AL-QODIR TAMAN SIDOARJO. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 38-46.