

PEMBELAJARAN DARING DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK MIFTAHUL IMAN

Dahayuningsih¹, Arifah. A. Riyanto², Lenny Nuraeni³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹yuyun.ngw@gmail.com, ²arifah@ikipsiliwangi.ac.id, ³lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, learning was carried out online. One of the abilities of children that need to be stimulated when learning online is cognitive abilities, which can be developed through playing science. By playing science children learn to identify, classify and explore the environment to build knowledge from a high sense of curiosity so that it is useful for children's lives. The subjects of this study were children of group B TK Miftahul Iman located in Cimahi City. Collecting research data using interview techniques, observation, and documentation. The method used is descriptive with qualitative data analysis. The purpose of this study was to determine the implementation of online learning in stimulating cognitive abilities through playing science. Based on observations it was found that the need for varied and interesting stimulation in improving cognitive abilities during online learning. With the stimulation of playing science, children can participate in learning with enthusiasm, enthusiasm and can develop their ability to think. Thus playing science can be used as a stimulation for the cognitive abilities of group B children when learning online.

Keywords: Online Learning, Cognitive Abilities, Group B Children, Science

ABSTRAK

Pada saat pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan dengan cara daring. Salah satu kemampuan anak yang perlu distimulasi ketika belajar daring yaitu kemampuan kognitif, yang mana dalam pengembangannya dapat melalui bermain sains. Dengan bermain sains anak belajar mengidentifikasi, mengklasifikasi dan bereksplorasi terhadap lingkungan untuk membangun pengetahuan dari rasa keingin tahuan yang tinggi sehingga bermanfaat untuk kehidupan anak. Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B TK Miftahul Iman yang terletak di Kota Cimahi. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan analisis data kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan kognitif melalui bermain sains. Berdasarkan observasi diperoleh bahwa perlunya stimulasi yang bervariasi, dan menarik dalam meningkatkan kemampuan kognitif selama belajar daring. Dengan stimulasi bermain sains anak dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, semangat dan dapat mengembangkan kemampuannya dalam berpikir. Dengan demikian bermain sains dapat dijadikan sebagai stimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B ketika belajar daring.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Kemampuan Kognitif, Anak Kelompok B, Sains

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu untuk meningkatkan kual-

itas jasmani, rohani, dan kematangan berpikir. Belajar merupakan proses kegiatan dalam pendidikan, sehingga

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.6 | Desember 2021

pendidikan dan pembelajaran sangat berhubungan erat. Definisi Pendidikan ada dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang menyebutkan pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana guna menciptakan suasana kegiatan belajar dan mengajar supaya peserta didik memiliki kekuatan keagamaan, mengendalikan diri, pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, serta keterampilan yang digunakan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan terjadi seumur hidup, konsep ini biasanya disebut sebagai pendidikan sepanjang hayat.

Pendidikan yang terjadi sejak manusia lahir hingga usia enam tahun disebut pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal ini ada dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Suyadi & Ulfah, 2017, hlm. 18) yang menyatakan PAUD merupakan upaya untuk memberikan pembinaan kepada anak sejak lahir sampai umur enam tahun dengan cara memberi stimulasi untuk membantu tumbuh kembang baik rohani dan jasmani agar anak siap masuk ke pendidikan lebih lanjut. Pendapat lain menurut Morison (dalam Nuraeni & Sharina, 2020, hlm. 52) mengungkapkan PAUD merupakan bimbingan dan pembelajaran untuk anak-anak yang sesuai dengan teori-teori yang menjadi dasar tentang bagaimana anak belajar, dan kurikulum yang digunakan serta pengalaman apa yang didapat anak dari pendidikan yang dilaluinya.

PAUD penting dilakukan karena sebagai peletakkan dasar tumbuh dan kembang anak, baik koordinasi motorik, mengolah emosi, kemampuan kognisi, bahasa, maupun kecerdasan spiritual. Biasanya proses pembelajaran di PAUD dilaksanakan secara langsung tatap muka

antara guru dengan siswa. Namun sejak bulan maret 2020 telah terjadi sebuah pandemi Covid-19. Yang mana menurut KBBI (dalam Ristyawati, 2020, hlm. 241) menyebutkan pandemi merupakan wabah yang terjadi secara bersama di wilayah yang luas. Dengan demikian pandemi Covid-19 adalah terjadinya suatu wabah penyakit di suatu wilayah yang luas akibat dari penyebaran Covid-19. Terjadinya pandemi Covid-19 mengakibatkan 220 negara terpapar Covid-19, yang di dalamnya termasuk Negara Republik Indonesia (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, 2020).

Dampak terjadinya pandemi telah mengubah sistem pendidikan di negara Indonesia termasuk PAUD. Untuk mengantisipasi agar pendidikan di seluruh jenjang tidak terhenti di kala terjadi pandemi, maka (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat (Covid-19), yang salah satu isinya perihal belajar dari rumah. Kegiatan dan tugas menyesuaikan dengan minat dan situasi masing-masing siswa. Dengan terbitnya surat edaran itu secara langsung mengubah sistem pendidikan pada semua jenjang yang awalnya pembelajaran dilaksanakan secara langsung tatap muka antara guru dengan siswa maka pada masa pandemi, pembelajaran dilaksanakan secara online dengan sistem daring. Moore, dkk (dalam Sadikin & Hamidah, 2020, hlm. 215-216) mengemukakan pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang memakai jaringan internet sebagai aksesibilitas, fleksibilitas, konektivitas, dan mampu memunculkan jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara virtual menggunakan aplikasi virtual diantaranya yaitu

zoom meeting, google classroom, whatsapp dan sebagainya.

Dalam pembelajaran daring, guru memberi petunjuk dan arahan pembelajaran melalui rekaman video, foto, dan agenda kegiatan yang memuat tentang materi, media pembelajaran, serta memberi contoh tentang langkah-langkah kegiatan yang kemudian dikirim melalui aplikasi virtual. Selanjutnya orang tua mendampingi anak untuk melakukan pembelajaran dari rumah sesuai arahan guru dan didokumentasikan berbentuk foto dan video yang kemudian dikirim kepada guru sebagai laporan kegiatan pembelajaran.

Hakikatnya PAUD bertujuan untuk memberikan fasilitasi tumbuh dan kembang anak secara optimal. Melalui PAUD, anak diharapkan mampu mengembangkan semua potensi dirinya baik dalam aspek agama, moral, kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Selanjutnya menurut pendapat Munastiwi (dalam Nuraeni, Andrisyah & Nurunnisa, 2020, hlm. 21) mengemukakan pelaksanaan pendidikan dengan cara membimbing anak dalam mengembangkan kemampuan spiritual dan intelektual, yang mana kemampuan tersebut lebih baik ditanamkan sejak dini, sebagai pembentukan karakter sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas baik spiritual, intelektual, beradab, dan berbudaya, serta mampu bersaing secara global.

Maka dari itu meskipun pembelajaran dilakukan dengan cara daring aspek perkembangan anak harus distimulasi dengan baik khususnya kemampuan kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (dalam Suyadi & Ulfah, 2017, hlm. 8) bahwa sistem kognitif dan proses intelektual (*intellectual processing*) pada

anak-anak sangat berbeda jika dibandingkan dengan anak yang usianya lebih tua dan orang dewasa. Berikutnya pendapat Osbon, White & Bloom (dalam Suyadi & Ulfah, 2017, hlm. 8) menyatakan perkembangan intelektual/kecerdasan anak usia 0 hingga 4 tahun sebanyak 50%, usia 0 hingga 8 tahun sebanyak 80% dan pada usia 0 hingga 18 tahun sebanyak 100%. Hal tersebut menjadi bukti bahwa kecerdasan intelektual anak bukan sekedar “pemberian dari Tuhan” yang tidak dapat diubah, akan tetapi proses perkembangan yang tidak berhenti, bahkan berkembang memuncak saat berusia dini. Kemudian Muslihuiddin & Agustin (dalam Nurqolbi, Riyanto & Lestari, 2019, hlm. 190) mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif memiliki peran penting untuk keberhasilan anak dalam kegiatan belajar, karena aktivitas belajar berhubungan dengan kemampuan berpikir dan mengingat.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir anak ketika memecahkan persoalan yang dihadapi. Proses terjadinya kognitif menggambarkan tentang perubahan di dalam pikiran, bahasa, dan inteligensi individu (Santrock, 2007, hlm. 18). Kemampuan kognitif diperlukan anak sebagai pengembangan pengetahuan dari apa yang dilihat, diraba, didengar, dirasa, ataupun dicium melalui indranya. Kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk mengaitkan, menilai serta mempertimbangkan tentang sesuatu yang terjadi atau suatu peristiwa (Sujiono, 2011, hlm. 1.3). Selanjutnya menurut Piaget (dalam Sujiono, 2011, hlm. 1.22-1.23) menjelaskan pengembangan kognitif dilakukan agar anak mengembangkan daya persepsinya terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak mempunyai pemahaman yang lengkap

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.6 | Desember 2021

dan komprehensif, melatih ingatannya tentang semua kejadian dan peristiwa yang pernah dialaminya, mengembangkan pikirannya untuk mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lainnya, mempelajari simbol-simbol yang ada di dunia dan sekitarnya, melakukan penalaran yang terjadi secara alamiah maupun ilmiah dan memecahkan persoalan kehidupan yang ada sehingga akhirnya akan menjadi seseorang yang mandiri.

Pengembangan kemampuan kognitif dibutuhkan metode pembelajaran menyenangkan agar anak antusias dan aktif ikut serta didalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran merupakan cara untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran agar mencapai tujuan dari materi pelajaran yang disampaikan. Selanjutnya Moeslichatoen (dalam Khaeriyah, Saripudin & Kartiyawati, 2018, hlm. 105) menyebutkan metode pembelajaran yang sesuai di PAUD yaitu: bermain, karya wisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa stimulasi kemampuan kognitif ketika belajar daring sudah dilakukan, akan tetapi masih memerlukan stimulasi yang menarik supaya pembelajaran lebih bermakna. Padahal ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif diantara yaitu dengan bermain sains. Bermain sains mempunyai peran penting sebagai stimulasi kemampuan kognitif (Roza, 2012, hlm. 2). Selanjutnya Crain (dalam Khaeriyah, Saripudin & Kartiyawati, 2018, hlm. 106) menyatakan pembelajaran sains sesuai dengan kurikulum sekolah, yakni mengembangkan anak se-

cara utuh baik aspek dominan kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor. Kemudian Yulianti (dalam Nurqolbi, Riyanto & Lestari, 2019, hlm. 190) mengungkapkan bahwa pembiasaan bereksperimen sains sejak dini dapat dijadikan sebagai stimulasi agar anak-anak mampu berkinerja baik di sekolah.

Menurut Aryandi (dalam Ageung & Nuraeni, 2019, hlm. 377) mendefinisikan sains ialah ilmu yang membahas tentang alam beserta isinya baik makhluk hidup maupun benda mati juga terjadinya peristiwa perubahan-perubahan yang terjadi di alam. Sains merupakan suatu ilmu pengetahuan tentang lingkungan alam yang prosesnya berisi konsep juga teori yang didapat dengan cara pengamatan dan penelitian. Sains tersusun dari sekumpulan beberapa konsep yang berkaitan yang didasarkan atas hasil pengamatan, percobaan-percobaan atas gejala alam dan isi alam semesta. Kemudian Connat (dalam Roza, 2012, hlm. 2) menyatakan sains merupakan suatu kumpulan konsep dan skema yang saling berkaitan, yang bermula dari hasil serangkaian percobaan, pengamatan, dan diuji coba lebih lanjut. Sains untuk anak-anak bisa diartikan sebagai upaya yang dapat menstimulasi mereka untuk meningkatkan keingintahuan mereka, pemecahan masalah dan minat, yang memunculkan pemikiran dan perilaku seperti, mengamati, mengklasifikasi, mengambil kesimpulan dan mengkomunikasikan terhadap suatu peristiwa atau konsep.

Sehubungan dengan uraian tersebut, selanjutnya peneliti mencoba untuk meneliti pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan kognitif melalui bermain sains pada siswa kelompok B di TK Miftahul Iman. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pembelajaran

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.6 | Desember 2021

daring dalam menstimulasi kemampuan kognitif melalui bermain sains pada siswa kelompok B di TK Miftahul Iman. Tujuan penelitian ini melihat proses pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan kognitif melalui bermain sains pada siswa kelompok B di TK Miftahul Iman.

METODOLOGI

Metode penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bogdan dan Tylor (dalam Roza, 2012, hlm. 4) mengemukakan penelitian kualitatif yaitu hasil dari pengamatan perilaku dari orang-orang yang berbentuk kata-kata yang tertulis atau lisan. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dilaksanakan pada waktu tertentu dengan kondisi alamiah dan datanya tidak menekankan pada angka namun berbentuk kata-kata atau gambar (Sugiyono, 2014, hlm. 21-22). Penelitian ini berbentuk studi laporan yang bersifat deskriptif, yaitu memberikan gambaran yang jelas tentang kajian pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan kognitif melalui bermain sains pada siswa kelompok B di TK Miftahul Iman. Subjek penelitian ini siswa kelompok B TK Miftahul Iman terdiri dari 22 siswa, 1 orang guru dan 1 orang pendamping. Secara geografis TK Miftahul Iman terletak di Kota Cimahi Jawa Barat. Observasi, wawancara dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap pembelajaran sebagai penghimpun data dalam penelitian, kemudian teknik dokumentasi digunakan sebagai catatan tentang peristiwa, sedangkan teknik wawancara digunakan sebagai sumber informasi langsung dari informan.

Penelitian ini disajikan dengan uraian singkat, antara bagan saling berhubungan dengan antar kategori, agar apa yang terjadi mudah dipahami, dan merencanakan kerja selanjutnya. Kesimpulan juga verifikasi diperoleh dari pola, penjelasan, kemungkinan konfigurasi, berkaitan sebab akibat, proposisi, dan persamaan hal-hal yang sering muncul selama penelitian. Pengabsahan data penelitian menggunakan teknik triangulasi yaitu pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai sumber yang sudah ada (Sugiyono, 2014, hlm. 330). Analisis penelitian menggunakan data kualitatif bersifat induktif yaitu analisis yang diperoleh berdasarkan data interaktif yang dilakukan dengan cara berulang-ulang sampai tuntas sehingga datanya jelas (Sugiyono, 2014, hlm. 335).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan peneliti maka selanjutnya peneliti akan mendeskripsikan hasil dan membahas data yang didapat selama penelitian. Pembelajaran daring di TK Miftahul Iman dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh guru yang kemudian diaplikasikan melalui video pembelajaran. Tahap perencanaan pembelajaran dengan penyusunan Rencana Program Pembelajaran Mingguan. RPPM terdiri atas nama lembaga, tema, sub tema, semester, pekan, hari, tanggal, nama kelompok, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan materi pembelajaran. Setelah RPPM kemudian menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian. RPPH terdiri atas nama lembaga, tema, sub tema, semester, pekan, hari, tanggal, nama kelompok, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran, agenda kegiatan pem-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.6 | Desember 2021

buka, inti, istirahat dan kegiatan penutup, media yang diperlukan serta langkah-langkah proses pembelajaran, waktu pembelajaran yaitu dari hari senin hingga hari jumat.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara daring maka guru membuat video pembelajaran terlebih dahulu kemudian dikirim kepada wali murid lewat *whatsapp* group kelas, yang mana video tersebut berisi tentang kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Di dalam video pertama-tama guru mengucapkan salam pembukaan, menyapa wali murid dan anak, mengajak berdoa sebelum belajar, kemudian mengenalkan tema juga sub tema kepada siswa. Kegiatan awal diiringi dengan hafalan surat-surat pendek, doa dan hadist, terkadang diselingi dengan tepuk juga nyanyian.

setelah itu masuk kegiatan inti yaitu memperkenalkan pembelajaran pada siswa, untuk pembelajaran stimulasi kemampuan kognitif diberikan melalui metode bermain sains. Guru menyampaikan media yang akan dipakai yaitu permen warna warni, air, dan piring. Kemudian guru melakukan demonstrasi menyimpan permen di pinggir lingkaran dalam piring dengan urutan merah, kuning, hijau, coklat-merah, kuning, hijau, coklat dan seterusnya hingga memenuhi lingkaran dalam piring. Lalu guru menuangkan air ke piring secara perlahan-lahan sampai mengenai permen yang ada di lingkaran dalam piring. Setelah menunggu beberapa waktu muncul warna seperti pelangi. Hal ini sangat menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa ingin tahunya semakin meningkat.

Setelah guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran kemudian meminta siswa melakukan percobaan dengan menggunakan alat, bahan dan langkah-

langkahnya sesuai dengan contoh yang diberikan. Guru meminta kepada orang tua untuk bekerja sama dalam pelaksanaan belajar dari rumah. Dan di dokumentasikan berupa foto maupun video sebagai laporan kegiatan pembelajaran daring.

Di akhir video pembelajaran, guru menjelaskan tentang peristiwa sains yang dipelajari. Guru menggunakan media sederhana dalam permainan yang menarik untuk menstimulasi kemampuan kognitif, sehingga pembelajaran yang diberikan menjadi bermakna dan siswa dapat memahami konsep sains sederhana. Kemudian sebagai penutup, guru memotivasi siswa agar selalu semangat belajar, berdoa selesai kegiatan dan salam penutup.

Pada hari berikutnya orang tua mengirimkan video dan foto sebagai laporan kegiatan pembelajaran. Di dalam video dan foto tersebut, siswa terlihat semangat dan antusias dalam bermain sains, siswa melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk. Pada awal kegiatan siswa memberi salam dan menyapa guru serta berdoa sebelum kegiatan, mereka terlihat antusias ketika menyiapkan media pembelajaran, menyusun permen sesuai pola yang dicontohkan yaitu merah, kuning, hijau, coklat-merah, kuning, hijau, coklat, serta menuang air dengan perlahan ke dalam piring sampai dengan muncul warna seperti pelangi, pada akhir video siswa mampu menjelaskan tentang peristiwa sains sederhana yang telah dipraktekkan dan tidak lupa berdoa setelah kegiatan serta memberi salam penutup. Setelah proses pembelajaran guru melaksanakan kegiatan evaluasi terhadap perkembangan siswa dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan skala Belum Berkembang, Mulai Berkembang,

Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, kemudian dimasukkan ke dalam daftar cek list.

Berdasarkan uraian tersebut maka pembelajaran daring berjalan dengan baik. Guru menstimulai kemampuan kognitif dengan bermain sains sederhana, yang mana permainan tersebut memberi pengalaman baru dalam pembelajaran yang menarik juga menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran dipilih yang mudah disiapkan, supaya pembelajaran dengan cara daring dapat dilaksanakan.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan dalam berpikir untuk menilai, *m e m p e r t i m b a n g k a n* juga menghubungkan peristiwa atau kejadian (Sujiono, 2011, hlm. 1.3). Selanjutnya Lubis (dalam Sujiono, 2011, hlm. 1.4) menyatakan kegiatan berpikir terdapat perbuatan menimbang, menguraikan, menghubungkan dan sampai pada akhirnya mengambil sebuah keputusan. Binet dan Theodore (dalam Sujiono, 2011, hlm. 1.16) menjelaskan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah aktivitas berpikir dari dalam otak mengenai pemahaman, pengetahuan, penalaran, dan pengertian.

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007, hlm. 49) kemampuan kognitif anak umur 5 sampai 6 tahun dalam tahap pra-operasional, anak mulai memahami dunia dengan kata dan gambar sebagai cerminan peningkatan dalam berpikir simbolis yang melampaui antara informasi sensori juga tindakan fisik. Selanjutnya STPPA menjelaskan perkembangan kognitif anak umur 5 sampai 6 tahun yaitu: a. belajar pemecahan masalah meliputi aktivitas eksplorasi dan menyelidik, memecahkan masalah dengan fleksibel, mengaplikasikan pengalaman dan pengetahuan dengan cara baru, menunjukkan perilaku

kreatif ketika menyelesaikan masalah, b. berpikir logis meliputi mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran, menunjukkan sikap inisiatif ketika permainan, menyusun rencana aktivitas yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat, mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, dan ukuran, mengelompokkan dan memasang benda lebih dari dua variasi, mengurutkan benda menurut ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya, mengenal pola ABCD-ABCD dan c. berpikir simbolik mencakup mengetahui angka 1-10, mengenal konsep bilangan, mengetahui angka dengan lambang angka, mengenal bentuk huruf vokal dan konsonan, menceritakan bermacam-macam benda melalui tulisan atau gambar.

Kemampuan kognitif dan sains saling berhubungan erat, hal tersebut diungkapkan oleh Doboer (dalam Cahyani, Jampel & Ujianti, 2015, hlm. 2) menyatakan mengajarkan sains kepada anak berarti mengajarkan cara berpikir ilmiah sebagai *problem solving* dalam kehidupan anak. Kemudian tujuan pembelajaran sains bagi anak menurut Nugraha (dalam Khaeriyah, Saripudin & Kartiyawati, 2018, hlm. 107-1108) yaitu supaya anak dapat memecahkan persoalan, mempunyai sikap ilmiah, memperoleh informasi ilmiah dan pengetahuan, serta mempunyai minat dan tertarik untuk mendalami sains di lingkungannya.

Melalui bermain sains anak dapat menggunakan daya kognitifnya untuk memecahkan persoalan, belajar matematika juga bahasa, mengamati, menyelidiki, menguji, memprediksi, menyatakan jumlah, berkomunikasi dan juga memperoleh pengalaman langsung mengenai peristiwa yang terjadi setelah melakukan percobaan-percobaan sederhana yang ia lakukan sehingga dapat

mendorong kemampuan kognitifnya berkembang optimal. Sebagaimana Breneman (dalam Sholeha, 2019, hlm. 79) menegaskan bahwa pengalaman pembelajaran sains dapat mendorong perkembangan keaksaraan dan bahasa, serta berkaitan dengan fungsi eksekutif dan kemampuan kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa stimulasi kemampuan kognitif untuk anak kelompok B ketika belajar daring dapat dilakukan melalui bermain sains. Dengan bermain sains, anak dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dan kemampuan kognitif dapat terstimulasi secara baik serta berkembang optimal. Kemampuan kognitif sebaiknya distimulasi sejak dini karena mempengaruhi kehidupan seseorang pada tahap selanjutnya. Kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam berpikir mengolah informasi yang didapat dari indranya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Melalui bermain sains anak belajar mengembangkan kemampuan persepsinya terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak mempunyai pemahaman yang lengkap dan komprehensif, melatih ingatannya tentang semua kejadian dan peristiwa yang pernah dialaminya, mengembangkan pikirannya untuk mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lainnya, mempelajari simbol-simbol di dunia dan sekitarnya, melakukan penalaran baik yang terjadi dengan cara alamiah (spontan) maupun ilmiah (percobaan) dan memecahkan persoalan kehidupan sehingga akhirnya akan menjadi seseorang yang mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageung, M. S., & Nuraeni, L. (2019). MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS ANAK MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK PADA KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 376-381.
- Cahyani, K. A., Jampel, I. N., & Ujianti, P. R. (2015). Penerapan metode demonstrasi dalam pengenalan sains untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak 1. *E Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 (1), 1–11.
- Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. (2020). <https://covid19.go.id>
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119.
- Nuraeni, L., Andriyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29.
- Nuraeni, L., & Westisi, S. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-Kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 51-63.

- Nurqolbi, R. I., Riyanto, A. A., & Lestari, R. H. (2019). Pengaruh Keterampilan Proses Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 189-196.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Ristyawati, A. (2020). Efektifitas Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Masa Pandemi Corona Virus 2019 Oleh Pemerintah Sesuai Amanat UUD NRI Tahun 1945. *Administrative Law & Governance Journal*, 3(2), 240-249.
- Roza, M. M. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(5).
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Santrock, J.W. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Sholeha, V. (2019). Efektivitas metode guided discovery pada pembelajaran sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 78-83.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2011). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia NO 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Suyadi, & Ulfah. M. (2017). Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT Remaja Rodaskarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.