

PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI EKSPLORASI MAINAN

Ira Maria Husain

Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah Suryalaya, Tasikmalaya

irahusain81@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya peran orang tua dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui eksplorasi mainan edukatif yang ada di rumah di masa pandemik ini. Adapun rumusan masalah yang di ambil melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, mengetahui proses eksplorasi mainan edukatif di rumah dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, dan juga mengetahui sejauh mana hasil dari mengeksplorasi mainan edukatif yang ada di rumah dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun metodologi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui eksplorasi mainan edukatif di rumah selama masa pandemi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak selama masa pandemi di Taman Kanak-kanak Yayasan Keluarga Sejahtera Tunas Harapan.

Kata Kunci: Peran orang tua, Eksplorasi Mainan Edukatif di Rumah, Kognitif, Covid 19

ABSTRAC

This research was conducted due to the lack of parental roles in helping to improve the cognitive abilities of early childhood through the exploration of educational toys at home during this pandemic. The formulation of the problem taken through this research is to determine the role of parents in helping to improve children's cognitive abilities, knowing the process of exploring educational toys at home in helping to improve cognitive abilities of early childhood, and also knowing the extent of the results of exploring existing educational toys. at home in improving children's cognitive abilities. The methodology used in this study is a qualitative description with data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results in this study indicate that the role of parents in improving children's cognitive abilities through exploration of educational toys at home during the pandemic has made a positive contribution to improving children's cognitive abilities during the pandemic at the Tunas Harapan Family Welfare Foundation Kindergarten.

Keywords: Role of parents, Exploration of Educational Toys at Home, Cognitive, Covid 19

A. PENDAHULUAN

Mengenai pengertian orang tua dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan Orang tua artinya ayah dan ibu (Poerwadarmita,1987:688). Pendapat yang dikemukakan oleh Thamrin Nasution adalah Orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Nasution, 1986 :1).

Peran orang tua dalam kegiatan bermain sangat diperlukan, yaitu untuk membantu perkembangan anak dari segi fisik - motorik, sosial emosional, dan kognisinya. Peran orang tua yang dimaksud adalah peran memotivasi, mengawasi, memilih alat permainan anak dan menjadi mitra dalam bermain anak. Dalam mengembangkan kognitif anak, orang tua berperan sebagai pendampingan bukan hanya fasilitator. Orang tua memberikan fasilitas yang dapat menunjang kognitif anak seperti mendampingi dalam kegiatan bermain, belajar, pemberian sarana prasarana seperti permainan atau alat tulis, dan lain-lain.

Kognisi adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri (Sujiono, 2019). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011:6). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kognitif adalah kemampaun seseorang dalam memperoleh pengetahuan, mengingat informasi, memahami dan

menyelesaikan masalah yang di hadapinya. Kognitif merupakan kemampaun seseorang dalam memahami pengetahuan dan kemampuannya dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut.

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak (Sujiono, 2009). Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Sujiono (2009) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.

Menurut Karim & Wifroh (2014) Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak ketika anak mengalami kebigungan terhadap subyek tertentu. Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman lapangan alat permainan ini masih jarang digunakan dalam membantu pengembangan kemampuan kognitif anak.

Pembelajaran pada Anak Usia Dini semestinya dilakukan di Sekolah oleh guru bersama anak-anak, dan ini akan memudahkan bagi guru ataupun anak-anak dalam kegiatan proses belajar mengajar. Namun sejak bulan Maret 2019 di Indonesia dan hampir seluruh belahan negara-negara di dunia terjadi Pandemi Covid 19 yang mana semua pembelajaran mulai dari tingkat

Taman Kana-Kanak (TK) sampai tingkat Perguruan Tinggi (PT) melakukan pembelajaran dari rumah atau disebut juga dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau ada lagi dengan sebutan Daring (Dalam Jaringan). Hal ini pada kenyataan menyulitkan guru dan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi sekalipun hal ini menyulitkan bagi semua pihak, maka guru dan orang tua harus bekerja sama bagaimana caranya agar pembelajaran dapat tetap berlangsung sehingga aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua adalah dengan selalu melakukan komunikasi terkait dengan pembelajaran terutama yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak, dan salah satu pembelajaran yang paling mudah dan dekat dengan anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak yaitu eksplorasi mainan anak-anak yang ada di rumah. Disini peran orang tua sangat besar karena pembelajaran akan lebih bergantung pada orang tua sebagai pembimbing dan pendamping anak ketika belajar di rumah.

Setiap anak pasti memiliki mainan yang bermacam-macam dan disini guru dan orang tua dapat membuat rencana pembelajaran pengembangan kognitif dengan media belajar yaitu mainan yang ada di rumah. Sebagaimana dijelaskan oleh Kemendikbud (Kompas, 2020) bahwa mainan edukatif memiliki banyak fungsi yaitu meningkatkan kreativitas anak, menumbuhkan kepribadian anak, melatih kemampuan motorik anak, melatih konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan lain-lain. Hal senada juga diungkapkan oleh Ninda (2018) bahwa penggunaan media mainan edukatif dapat memberikan manfaat yaitu dapat melatih motorik anak, menambah wawasan dan pengetahuan, anak akan lebih mudah konsentrasi, dan meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di TK YKS 8 Tunas Harapan Kabupaten Tasikmalaya ternyata masih menemukan kurangnya peran orang tua dalam membantu penggunaan media mainan edukatif yang ada di rumah. Orang tua tidak mengeksplorasi mainan yang ada di rumah sebagai media belajar yang memiliki banyak manfaat bagi

aspek-aspek perkembangan anak. Sedangkan kita tahu bahwa di masa pandemi Covid-19 anak-anak banyak belajar di rumah dan media mainan yang dimiliki di rumah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan bimbingan orang tua dan arahan dari guru.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pentingnya pemanfaatan dan eksplorasi mainan yang ada di rumah yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini selama masa Pandemi Covid 19 sehingga sekalipun pembelajaran dilakukan di rumah anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Dengan latar belakang yang telah dikembangkan tersebut penulis akan menguraikan terkait peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui eksplorasi mainan yang ada di rumah pada masa Pandemi Covid 19 di TK Yayasan Keluarga Sejahtera 8 Tunas Harapan.

B. KAJIAN TEORITIS

1. Peran Orang Tua Dalam meningkatkan kemampuan Anak Usia Dini

Peran orang tua dalam kegiatan bermain sangat diperlukan, yaitu untuk membantu perkembangan anak dari segi fisik motorik, sosial emosional, dan kognisinya. Peran orang tua yang dimaksud adalah peran memotivasi, mengawasi, memilih alat permainan anak dan menjadi mitra dalam bermain anak.

Di dalam mengembangkan kognitif anak, orang tua berperan sebagai pendampingan bukan hanya fasilitator. Orang tua memberikan fasilitas yang dapat menunjang kognitif anak seperti mendampingi dalam kegiatan bermain, belajar, pemberian sarana prasarana seperti permainan atau alat tulis, dan lain-lain.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Oakley menyebutkan bahwa Kata kognitif berasal dari Bahasa latin yaitu *cognoscere* yang artinya untuk mengetahui (*to know*) (Oakley, 2004, p.2). Berk lebih rinci menjelaskan bahwa *cognition refers to the*

inner processes and products of the mind that lead to “knowing”. It includes all mental activity- attending, remembering, symbolizing, categoring, planning, reasoning, problem solving, creating, and fantasizing (Berk, 2013, p. 225). Bukatko & Daehler mendefinisikan kognisi sebagai suatu proses yang melibatkan kegiatan berpikir dan aktivitas mental seperti atensi (*attention*), memori (*memory*) dan pemecahan masalah (*problem solving*) (Bukatko & Daehler, 2003 : 271).

Ada dua teori yang dapat menjelaskan tentang perkembangan kognitif yaitu teori konstruktivis (*Costructivist Theory*) dengan tokoh utama dalam teori konstruktivis yaitu Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Sutrisna (2020) Kedua tokoh ini memberikan kontribusi besar dalam memberikan informasi mengenai perkembangan kognitif pada anak. Walaupun keduanya berada dibawah paradigma konstruktivis, tapi Piaget dan Vygotsky memiliki pendekatan yang unik. Jika Piaget menggunakan pendekatan konstruktivis kognitif (*cognitive constructivist*), maka Vygotsky menggunakan pendekatan kognitif social (*social cognitive*) atau pendekatan konstruktivis social (*social constructivist*). Teori konstruktivis membahas tentang bagaimana pengetahuan anak terbentuk. Pengetahuan anak terbentuk melalui interaksi anak dengan dengan lingkungan.

Menurut Piaget (Sujiono, 2019) maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah Agar anak terus berusaha mengeksplorasi lingkungan untuk mencari tahu kondisi lingkungan yang ada disekitarnya, agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya, agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (*spontan*)

ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Menurut Sujiono (2019) Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Sujiono (2009) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai *".....kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting"* sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.

Menurut Binet (Sujiono, 2019) Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. sedangkan Witherington (Sujiono, 2019) mengemukakan bahwa Kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah". Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental), adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Menurut Cameron dan Barley, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan karena bahasa adalah alat berpikir, di mana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif). Sementara itu Renzulli mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan kognitif (untuk anak berbakat kognitif), yaitu antara lain: Mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik,

menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca, ungkapan diri lancar dan jelas, pengamat yang cermat, senang mempelajari kamus, peta dan ensiklopedi, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan, cepat menemukan asas dalam suatu uraian, daya abstraksi tinggi, selalu sibuk menangani berbagai hal, mampu membaca pada usia lebih muda. Ia juga membagi bidang-bidang kognitif antara lain meliputi daya abstraksi, kemampuan penalaran dan kemampuan memecahkan masalah.

Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum 2013 bahwa ruang lingkup pengembangan kognitif bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- c. Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- d. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- e. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

Menurut Nur dkk (2020) Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Agar pencapaian perkembangan anak dapat optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua, dan akses layanan PAUD yang bermutu. Dalam tahap perkembangan kognitif, anak usia dini 0-6

tahun masuk pada tahap sensori motor dan pra operasional (Rahman, 2009).

3. Media Mainan Edukatif di Rumah

Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak, orang dewasa ataupun binatang. Berbagai jenis benda dihasilkan untuk digunakan sebagai mainan, akan tetapi barang yang diproduksi untuk tujuan lain dapat pula digunakan sebagai mainan (Wikipedia : 2020). Mainan yang Cocok untuk Media Bermain dan Belajar Anak di Rumah (Ardiyanto : 2020).

Bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kognitifnya. Anak bisa mengembangkan kognitif dengan praktek langsung sehingga mampu menemukan hal-hal yang baru. Anak akan merasa sangat puas ketika pada saat mereka bermain mereka dapat mengembangkan kognitifnya. Beberapa alat main di rumah dapat memicu munculnya kreativitas anak karena dapat merangsang bereksplorasi anak dan diharapkan selanjutnya anak dapat mengembangkan aktivitasnya dan menemukan gagasan-gagasan yang baru. Anak belajar melalui bermain, dimana anak dapat mengeksplorasi setiap hal yang mereka sentuh, lihat dan rasakan. Berbagai cara dilakukan orang tua agar anak-anak mereka dapat berkembang dan tumbuh secara optimal di antaranya memberikan mainan edukasi anak.

Mainan edukasi akan membantu anak memiliki perkembangan otak yang baik. Seperti yang dijelaskan pada Kids Health, mainan edukasi anak dapat menghibur sekaligus membantu memahami dunia, serta belajar keterampilan sosial dan emosional untuk mendapatkan alat main edukatif tidak harus selalu dengan biaya relatif mahal, orang tua juga bisa mengadakan atau membuat alat main edukasi yang selain bahannya mudah di dapat juga berharga murah atau gratis. Banyak sekali media yang ada di sekitar rumah dapat di jadikan sebagai alat bermain edukasi dan dapat membantu perkembangan kognitif anak, berikut adalah contoh mainan edukatif yang ada di rumah:

a. Permainan kendaraan yang bisa di gerakkan

Bermain dengan benda yang bisa digerakkan Misalnya bermain dengan mobil-mobilan, kereta-keretaan, roda-rodaan, dan lain-lain. Manfaat bermain dengan benda yang digerakkan adalah dapat melatih motorik, bahasa anak juga kognitif. orang tua dapat memberikan pengetahuan kepada anak, misalnya yang berhubungan dengan arah atau lawan kata. Misalnya saat bermain mobil-mobilan, orang tua mengenalkan kata maju mundur, depan belakang, kanan kiri.

b. Bola

Bola merupakan salah satu alat bermain yang di sukai hamir semua anak. Selain dapat membantu perkembangan kemampuan motorik bola juga mampu membantu meningkatkn kemampuan kognitif seperti membedakan bola berdasarkan ukuran, warna, kenapa bola bisa bergerak dengan menggelinding, dan lain-lain.

c. *Puzzles*

Mainan jenis *puzzles* dapat membuat anak penasaran dan memicu mereka untuk melatih kemampuan anak menyelesaikan masalah. Namun mainan ini baru bisa dimainkan oleh anak-anak dengan umur 8 tahun. Hal ini dikarenakan perkembangan mereka yang sudah cukup mampu memainkan mainan seperti ini. Jenis permainan ini tidak perlu membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan. Setiap pecahan tentu memberi petunjuk agar dapat diselesaikan. Namun Anda harus membeli mereka beberapa jenis *puzzles* agar mereka tidak mudah bosan dengan hanya satu pecahan saja.

d. Rumah boneka

Mainan yang dapat membantu anak untuk berimajinasi tentu saja rumah boneka. Anak bisa memainkan fantasi mereka sesuai dengan peran bonek yang mereka miliki. Interaksi antar boneka

juga bisa memicu anak untuk melatih daya pikir dan kemampuan berbicara. Selain itu jika dimainkan secara bersama-sama, rumah boneka dapat mengasah kemampuan anak untuk bersosialisasi. Ajaklah anak untuk bermain dengan saudara atau tetangganya. Dengan demikian mereka bisa memiliki kehidupan sosial yang baik.

e. Alat Musik

Permainan alat musik seperti gitar kecil dan pianika sangat cocok bagi anak yang memiliki ketertarikan terhadap musik. Mungkin mainan ini baru bisa dimainkan saat anak berumur sekitar 8 tahun. Anda bisa melatih anak dengan lagu-lagu sederhana namun menyenangkan bagi mereka.

4. Masa pandemic Covid-19

Pandemi sendiri merupakan sebuah epidemi yang telah menyebar ke berbagai benua dan negara, umumnya menyerang banyak orang. Sementara epidemi sendiri adalah sebuah istilah yang telah digunakan untuk mengetahui peningkatan jumlah kasus penyakit secara tiba-tiba pada suatu populasi area tertentu. Pasalnya, istilah pandemi tidak digunakan untuk menunjukkan tingginya tingkat suatu penyakit, melainkan hanya memperlihatkan tingkat penyebarannya saja. Perlu diketahui, dalam kasus pandemi COVID-19 ini menjadi yang pertama dan disebabkan oleh virus corona yang telah ada sejak akhir tahun lalu.

Pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh negara di dunia termasuk di Indonesia ini menyebabkan kepanikan luar biasa bagi seluruh masyarakat, juga meluluhlantakkan seluruh sektor kehidupan. Pemerintah Indonesia pun mengambil kebijakan yang bertujuan untuk memutus rantai penularan pandemi Covid-19. Salah satunya adalah penerapan kebijakan social distancing, dimana warga harus menjalankan seluruh aktivitas di rumah, seperti bekerja, belajar, termasuk dalam melaksanakan ibadah.

Penerapan kebijakan social distancing ini jelas sangat berdampak terhadap seluruh sektor kehidupan, terutama pada sektor perekonomian, yang secara tidak langsung menyebabkan tersendatnya laju perekonomian. Selain berdampak pada sektor perekonomian, sektor pendidikan juga turut terkena dampak yang cukup fatal. Kegiatan belajar mengajar terpaksa harus dilakukan dalam jarak jauh. Akan tetapi, dari kebijakan ini juga banyak pihak yang belum siap untuk melaksanakan pembelajaran melalui jarak jauh atau yang dikenal dengan sebutan daring ini.

Bukan hanya kesiapan yang masih perlu dibenahi dari pembelajaran jarak jauh ini, banyak kalangan yang ternyata tidak bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar jarak jauh karena terbatasnya kemampuan masyarakat, banyak diantaranya yang tidak memiliki perangkat yang menunjang pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran di tingkat PAUD pada saat ini juga sama seperti lembaga pendidikan di jenjang lainnya yaitu menggunakan strategi Belajar Dari Rumah (BDR), oleh karena itu guru dan orang tua di tuntut menjalin berkomunikasi yang baik dalam membimbing dan mengarahkan anak dalam kegiatan belajar dari rumah. Dan orang tua di tuntut untuk lebih berperan aktif dalam membantu pembelajaran anak usia dini dalam membantu meningkatkan semua aspek perkembangan.

C. METODELOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan ketika penulis melaksanakan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupakata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hal tersebut, analisis penelitian ini akan mengacu pada pertanyaan penelitian terkait peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui eksplorasi mainan edukatif yang ada di rumah masa pandemi covid 19.

D. HASIL PENELITIAN

1. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak.

Peran orang tua dalam kegiatan bermain sangat diperlukan, yaitu untuk membantu perkembangan anak dari segi fisik - motorik, sosial emosional, dan kognisinya. Peran orang tua yang dimaksud adalah peran memotivasi, mengawasi, memilih alat permainan anak dan menjadi mitra dalam bermain anak.

Di dalam mengembangkan kognitif anak, orang tua berperan sebagai pendampingan bukan hanya fasilitator. Orang tua memberikan fasilitas yang dapat menunjang kognitif anak seperti mendampingi dalam kegiatan bermain, belajar, pemberian sarana prasarana seperti permainan atau alat tulis, dan lain-lain

2. Proses Eksplorasi mainan edukatif di rumah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Pada tahap ini guru dan anak melakukan kegiatan bermain atau belajar dengan mainan yang dibawa dari rumah sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya berhubung pembelajaran dilakukan pada saat pandemi covid 19 maka jumlah anak dan orang tua yang mengikuti kegiatan di sekolah terbatas. Didalam pelaksanaan ini guru atau pihak sekolah terlebih dahulu mengadakan acara parenting yang berkaitan dengan perkembangan anak serta media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh anak usia dini.

Dalam pelaksanaan penelitian guru memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi mainan yang mereka bawa dari rumah dengan melibatkan orang tua dalam proses kegiatannya. Anak-anak dan orang tua saling mengkomunikasikan kegiatan yang sedang berlangsung, ketika anak-anak memberikan pertanyaan terhadap apa yang tidak mereka pahami disitu orang tua memberikan jawaban atau penejasan, sedangkan guru mengobservasi dan membuat catatan-catatan

dari kegiatan bermain yang sedang berlangsung antara anak dengan orang tua.

3. Kemampuan kognitif anak usia dini di TK YKS 8 Tunas Harapan

Setelah dilakukan penelitian terkait upaya peningkatan peran orang tua dalam membantu kemampuan kognitif melalui eksplorasi mainan edukatif di rumah mengalami peningkatan. Dengan sampel peserta didik serta orang tua kelompok B di TK Yayasan Keluarga Sejahtera 8 Tunas harapan tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 10 orang. Hasil observasi menunjukkan kemampuan anak dalam hal kreativitas, rasa ingin tahu, berbicara, berimajinasi pada saat bermain boneka, bermain mobil-mobilan dan mainan-mainan lainnya sudah mengalami peningkatan.

Kemampuan kognitif lain yang muncul ketika anak mengeksplorasi mainan dari rumah adalah rasa percaya diri, anak-anak tidak malu saat mengemukakan pendapatnya dan lebih berani dalam bertanya terhadap hal-hal yang tidak mereka pahami. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal benda disekitarnya misalnya menyebutkan bentuk-bentuk benda, menyebutkan warna, banyak mengajukan pertanyaan dan mendengarkan jawaban dari guru dan teman-teman sudah terlihat berkembang. Hasil observasi juga menunjukkan sebagian besar anak terampil dalam kemampuan menyampaikan inisiatif dan menyelesaikan tugas yang sulit, anak juga masih mulai mampu mengungkapkan hasil karya dengan lengkap.

Beberapa manfaat yang teramati ketika pelaksanaan kegiatan eksplorasi mainan dari rumah di TK Yayasan Keluarga Sejahtera 8 Tunas Harapan yang dikaji dengan berbagai teori penunjang (Kompas, 2020) antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kreativitas dan perkembangan anak. Dengan bermain, anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana riang gembira. Ini juga dapat meningkatkan fungsi-fungsi

fisik maupun psikisnya. Dari permainan puzzle misalnya, anak bisa membedakan besar dan kecil. Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, dan kreativitasnya.

- b. Melatih kemampuan motorik anak.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri.
- d. Menciptakan suasana bermain sambil belajar.
- e. Menstimulasi pembentukan perilaku ketika bermain peran atau tokoh-tokoh anak akan belajar tentang karakteristik dari tokoh-tokoh yang diperankan oleh boneka misalnya.
- f. Meningkatkan kemampuan verbal dan bahasa anak.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan eksplorasi mainan dari rumah mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Yayasan Keluarga Sejahtera 8 Tunas Harapan, oleh karena itu kegiatan eksplorasi mainan dari rumah ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk merangsang dan menstimulasi kemampuan kognitif anak yang tepat dan sarana pengembangan berbagai aspek perkembangan bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto.2020.<https://www.rumah.com/beritaproperti/2020/8/191720/mainan-yang-cocok-untuk-media-bermain-dan-belajar-anak-di-rumah>.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 414421. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- <http://103.38.103.27/repository/index.php/PUB-KEP/article/view/45>.
- <https://edukasi.kompas.com/read/2020/12/28/050200971/8-contoh-bermain-bermakna-bersama-anak-di-rumah?page=all>

- <http://103.38.103.27/repository/index.php/PUB-KEP/article/view/45>
- <https://edukasi.kompas.com/read/2020/12/28/050200971/8-contoh-bermain-bermakna-bersama-anak-di-rumah?page=all>
- Kompas.2020.<https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/06/22165871/jangan-asal-beli-orangtua-perlu-tahu-13-manfaat-mainan-edukatif-anak-paud?page=all>. Diakses 22 agustus 2020.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*,. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ninda.2018. Pentingnya Mainan Edukasi Bagi Anak. Diakses tanggal 22 agustus 2021.Online.
- Nur dkk. 2020. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 1, Januari 2020: 42-50
- Oakley, L. 2004. *Cognitive Development*. New York: Routledge Taylor & Francis
- Santrock, J. 2010. *Child Development (Thirteenth Editiona)*. New York: McGrawHill
- Sulastri, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Raudhatul
- Sutisna.2020.<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/6644/Perkembangan-Kognitif-AUD.pdf>.
- Wikipedia .<https://id.wikipedia.org/wiki/Mainan>. On line. Diakses 28 Agustus 2021.
- Wikipedia .<https://id.wikipedia.org/wiki/Mainan>. On line. Diakses 28 Agustus 2021.