

Perkembangan Kognitif Anak dalam Penanganan Covid 19 Melalui Permainan Lego

Children's Cognitive Development in Handling Covid 19 Through Lego Games

Nurhaedah^{1*}, Fitriani Ayuningtyas¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(*)Email Korespondensi: nurhaedaida0429@gmail.com, fitriany.ayuningtyas@gmail.com

Abstrak

Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas, atau daya cipta, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kegiatan-kegiatan seperti bermain balok, puzzel, bombox, lego dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Jenis penelitian ini sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan dengan menggunakan hakikat dan langkah-langkah penelitian pengembangan secara sistematis sampai memenuhi kriteria keefektivitasan, kualitas, atau sesuai standar (Borg dan Gall, 2007). Produk yang dihasilkan dengan menggunakan penelitian ialah permainan APE untuk mendukung pemerolehan perkembangan anak PAUD dalam situasi pandemi covid 19. Pada penelitian ini selama pandemi ini mengungkap bahwa berkaitan dengan pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia 4-6 tahun yaitu pengenalan warna dan bentuk merupakan aktifitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni pengenalan warna dan bentuk tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif Anak; Penanganan Covid 19; Permainan Lego

Abstract

Cognitive can be interpreted as broad knowledge, reasoning power, creativity, or inventiveness, language skills, and memory. Activities such as playing blocks, puzzles, bomboxes, lego can develop cognitive aspects in children. Cognitive development has an important role for children's success in learning because learning activities are always related to thinking problems. This type of research is development research because this research produces products that are developed using the nature and steps of systematic development research to meet the criteria for effectiveness, quality, or according to standards (Borg and Gall, 2007). The product produced using research is APE games to support the acquisition of PAUD children's development in the covid 19 pandemic situation. In this study during this pandemic it was revealed that related to the influence of playing lego on the ability to recognize colors and shapes in children aged 4-6 years, namely Color and shape recognition is an activity that is easy to make and fun, through various media, the art of recognizing colors and shapes is not only for children, but also adults.

Keywords: Child Cognitive Development; Covid 19 Handling; Lego Games

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang bertujuan membangun untuk anak mengembangkan seluruh aspek pengembangannya secara optimal. Di tempat ini anak-anak dapat belajar sambil bermain, melalui bermain mereka dapat mempelajari segala hal yang berkaitan dengan perkembangan mereka dalam suasana yang menyenangkan dan tidak dalam situasi yang dikondisikan untuk belajar. Salah satu aspek yang penting dikembangkan di taman kanak-kanak adalah aspek kognitif.

Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas, atau daya cipta, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kegiatan-kegiatan seperti bermain balok, puzzel, bombix, lego dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak. perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Dengan mengajak anak bersahabat dengan pandemi sama halnya dengan mengajak anak untuk berbuat baik, mendorong untuk berkreatifitas dan berfikir dengan cermat, selalu mendorong untuk berfikir tentang alam dan makhluk hidup. Maksud bersahabat bukan hanya bersanding dan membiarkan diri untuk bercengkrama dengan COVID-19. Bersahabat memiliki arti dalam kelas verba sehingga dapat diartikan sebagai suatu tindakan, keberadaan, pengalaman. Dengan bersahabat dengan COVID-19 berarti mampu menghadapi munculnya pandemi COVID-19 secara cerdas. Faktor penyebab utama timbulnya korban akibat pandemi COVID-19 karena kurangnya pengetahuan atau tidak mengindahkan pengetahuan tentang pencegahan COVID-19 dan kurangnya kesiapan dalam mengantisipasi wabah tersebut. Pemisahan resmi penderita COVID-19 cenderung muncul pada saat terjadinya

tanda-tanda atau krisis. Tatkala kekhawatiran tentang pandemi COVID-19 serta gangguan psikis maupun psikologis semakin tinggi justru memperburuk keadaan. Saat seperti ini pemangku kebijakan berupaya untuk menghilangkan atau meminimalisir penyebaran COVID-19 dengan menyuarkan usaha preventif sebagai salah satu bukti kepedulian.

METODE

Jenis penelitian ini sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan dengan menggunakan hakikat dan langkah-langkah penelitian pengembangan secara sistematis sampai memenuhi kriteria keefektivitasan, kualitas, atau sesuai standar (Borg dan Gall, 2007). Produk yang dihasilkan dengan menggunakan penelitian ialah permainan APE untuk mendukung pemerolehan perkembangan anak PAUD dalam situasi pandemi covid 19. Sumber data penelitian adalah guru, orang tua dan anak PAUD di TK Mutiara Hati palu. Data penelitiannya adalah hasil observasi selama kegiatan belajar di rumah, tuturan anak PAUD di rumah, selama diobservasi dan hasil wawancara dengan guru, orang tua dan anak selama pandemi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, kuesioner, wawancara.

Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Adapun jenis-jenis instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Variabel yang menjadi tolok ukur oleh peneliti yaitu pengembangan permainan APE lego sebagai media pemerolehan perkembangan kognitif pada anak PAUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dengan teknik wawancara pada guru dan orang tua siswa. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam lagi perkembangan tentang pemerolehan bahasa anak di sekolah maupun di rumah dengan beberapa pertanyaan dilakukan dengan baik. Guru dan orang tua menjawab pertanyaan untuk mengklarifikasikan jawaban, hingga membantu dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Pengambilan data kuesioner untuk mengetahui sejauh mana peranan Permainan APE yang ada di rumah dan di sekolah, bagi guru, orang tua dan anak PAUD. Pengambilan data kuesioner berjalan dengan baik karena guru mengisi semua data. Data-data yang sudah terkumpul akan di analisis dan dijadikan dasar untuk pembuatan produk.

Salah satu bentuk masalah stay at home adalah belajar dari rumah. Kegiatan belajar di rumah yang dipantau secara tidak langsung oleh guru karena menggunakan sistem belajar daring atau diawasi secara langsung oleh orang tua sebaiknya dengan tidak membebani pikiran anak. Ketika pikiran anak terbebani justru memicu penurunan imunitas, sehingga kekebalan tubuh turut labil. Anak usia dini yang masih cenderung menonjolkan dunia imajinasi yang tinggi melalui permainannya, dan merupakan peluang yang tepat untuk dapat mengajak bersahabat dengan COVID-19. Dengan mengedepankan enam aspek perkembangan anak (moral dan agama, kognitif, sosial dan emosional, motorik, bahasa serta seni) dapat di desain kegiatan bermain sambil belajar. Mengajak anak untuk bersahabat dengan COVID-19 dilakukan dengan pola kerja sama antara guru dan orang tua, misalnya memberikan informasi baik langsung maupun tidak langsung. Pengetahuan tersebut seperti tindakan menjaga kesehatan bersama yang merupakan tindakan pencegahan biasa seperti tidak meninggalkan rumah saat sakit, menutupi mulut dan hidung dengan siku terlipat atau tisu saat batuk atau ber-

sin dan segera membuang tisu yang sudah digunakan tersebut, rajin mencuci tangan dengan sabun dan air, membersihkan permukaan dan benda yang sering disentuh. Sedangkan upaya untuk mencegah penyebaran virus termasuk pembatasan perjalanan, pemberlakuan jam malam, penundaan dan pembatalan acara serta penutupan fasilitas dan stay at home. Bersahabat dengan wabah, dapat mewujudkan empat pilar pendidikan dengan tahapan belajar mengenal tentang pandemi (learning to know), anak-anak bisa diajak untuk melakukan antisipasi (learning to do) secara langsung, anak-anak digerakkan untuk belajar menjadi (learning to be) anak yang siap menghadapi pandemi dan dihidupkan minat anak untuk belajar hidup bersama (learning to live together).

Pada penelitian ini selama pandemi ini mengungkap bahwa berkaitan dengan pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia 4-6 tahun yaitu pengenalan warna dan bentuk merupakan aktifitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni pengenalan warna dan bentuk tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu (2008:1.2), Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umunya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Sejalan dengan Montolalu, Anggani (dalam Yetri 2014:231) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak

Selanjutnya Lego juga berperan dalam hal mengenal warna anak dikarenakan warna dari lego itu sendiri sangat bermacam-macam jadi mempermudah anak dalam mengenal warna menggunakan lego. Sesuai dengan teori Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010:1.21) mengungkapkan anak mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Sebagaimana halnya mainan berbentuk balok dan mainan konstruktif lainnya, lego merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya.

Setelah memberikan perlakuan (treatment) selanjutnya dalam pandemi covid 19 ini peneliti diadakan tes akhir (post test) pada anak usia 4-6 tahun. Dari hasil post test ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia 4-6 tahun mulai berkembang dengan baik. Hal ini terjadi dikarenakan penggunaan media lego pada anak usia 4-6 tahun lebih konkret. Lego mempunyai banyak warna dan bentuk yang memudahkan anak untuk mengenal warna dan bentuk melalui kegiatan bermain menyusun lego, sehingga pembelajaran mengenal warna dan bentuk terasa menyenangkan seperti halnya anak bermain sambil belajar dalam suasana pandemi sekarang ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa selama pandemi ini mengungkap bahwa berkaitan dengan pengaruh bermain lego terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia 4-6 tahun yaitu pengenalan warna dan bentuk merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni pengenalan warna dan bentuk tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). Permainan Rakyat DIY. Yogyakarta: Depdikbud. Ali
- Nugraha, dkk. (2004). Metode Pengembangan Sosial Emosional. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudjono. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ary Ginanjar Agustian. (2000). Emotional Spiritual Quotient. Jakarta: Arga Tilanta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak. Jakarta, hlm. 3-9.
- Handayani, F. 2005. Mainan Dan Permainan Berdasarkan Perkembangan Usia, (Online), (<http://www.tabloidnakita.com>., diakses tanggal 8 April 2008, jam 10.53 WIB).
- Montolalu Dkk. 2008. Bermain Dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Paramita, Ecka. 2010. Dahsyatnya Anak Usia Emas. Yogyakarta: Intrepreebook Prestasi.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2000. Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar Dalam Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Zaman, dkk. 2010. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.