Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Daring

by Rohita 1753

Submission date: 24-Jul-2022 12:27AM (UTC-0400)
Submission ID: 1874294281
File name: 1753-8708-1-CE.docx (876.11K)
Word count: 4349
Character count: 29899

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Daring

Rohita✉[1],Nurul Anisa[2], Syaidhatul Nur Fitriah[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan tentang penerapan model pembelajaran area untuk mendukung kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran daring. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria utama lembaga yang menggunakan model pembelajaran area. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pandemic, pendidik menerapkan model pembelajaran area dalam mendukung kemampuan kognitif anak yang mencakup kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik dengan membuka area Matematika sebagai satu dari 3 area yang disediakan, menggunakan pendekatan *teacher centered learning*,menggunakan strategi *direct instruction*,serta menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Namun selama daring, lembaga tidak dapat menerapkan prosedur model pembelajaran area yang memfasilitasi kebebasan anak untuk memilih dan melakukan kegiatan yang diminatinya.
Kata-kata Kunci: Pembelajaran Area, kemampuan kognitif, pembelajaran daring

Abstract

The purpose of this study is to describe the application of the area learning model in supporting children's cognitive abilities in online learning. This research method used a qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, documentation, and interviews. Descriptive statistical analysis was used to process the data obtained. The selection of research subjects was carried out using a purposive sampling technique, with the main criteria of institutions using the area learning model. The results show that during the pandemic, educators applied the area learning model to support children's cognitive abilities which include problem solving, logical thinking, and symbolic thinking by opening the Mathematics area as one of the 3 areas provided, using a teacher centered learning approach, using a direct instruction strategy, as well as using various methods and learning media. However, while online, institutions cannot apply area learning model procedures that facilitate children's freedom to choose and carry out activities that interest them.
Keywords:*Area Learning, cognitive abilities, online learning*

Copyright (c) 2021 Rohita, Nurul Anisa, Syaidhatul Nur Fitriah

✉Corresponding author : Rohita
Email Address : rohita@uai.ac.id

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 lalu, dunia digemparkan dengan maraknya Virus Covid-19.Hal tersebut membuat setiap negara berjibaku untuk memberantas rantai penularan Covid-19 ini, termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk melakukan kegiatan belajar dari rumah atau yang disingkat dengan BDR. Kebijakan ini berlaku untuk semua tingkat pendidikan dari mulai dari Perguruan Tinggi hingga pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai level pendidikan terendah.

PAUD adalah salah satu satuan lembaga pendidikan yang memfokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan serta 6 aspek perkembangan yaitu: fisik motorik, agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan seni. Keberhasilan sebuah lembaga PAUD dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bergantung dari sejauh mana lembaga tersebut mampu membuat dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Salah satu perwujudannya adalah dengan mengelola kegiatan pembelajaran yang disebut dengan istilah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran.Menurut Fajriah,Fitriani, & Nurainun (2013), model pembelajaran ialah sebentuk pola yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Di sisi lain Asyafah (2019) menuliskan bahwa model pembelajaran adalah bentuk dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Suprijono, 2009).

Terdapat beberapa model pembelajaran yang digunakan di lembaga PAUD, satu diantaranya adalah model pembelajaran area.Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri, termasuk model pembelajaran area.Model pembelajaran area merupakan sebuah model pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan anak secara individu dan kelompok untuk pengembangan semua aspek. Yusuf, Susanti, Rumanda, & Maryati (2018) menuliskan bahwa terdapat 9 area yang biasa dibuka dalam model pembelajaran area, dimana salah satunya adalah Matematika.Matematika merupakan sebuah ilmu yang diberikan kepada anak usia dini dan diarahkan pada pencapaian kemampuan: memecahkan masalah, menalar, menghubungkan, membuktikan, serta memilih strategi dan alat memecahkan masalah; mengkomunikasikan pemikiran menggunakan benda kongkrit dan mengenal lambang bilangan;mengukur dan membandingkan, serta menjelaskan letak dan pergerakan benda; serta memahami dan membuat pola, memperkirakan kelanjutan pola, serta mengeksplorasi kemungkinan dalam kehidupan sehari-hari berdasar informasi dan data (Hasbi & Rakhmawati, 2020).

Setiap area, termasuk area Matematika ditata secara menarik, dimana setiap area memiliki beberapa kegiatan yang menggunakan alat dan bahan yang berbeda.Setiap anak dapat memilih area yang paling sesuai dengan minat anak. Empat area dapat dibuka dalam satu hari kegiatan pembelajaran, dimana kemudian di dalam masing-masing area tersebut disiapkan peralatan dan sarana bermain yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

Penggunaan model pembelajaran area terlihat dari adanya rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang disusun guru. Di dalam RPPH tersebut terlihat adanya area-area yang disediakan dengan kegiatan yang akan diberikan untuk dilakukan anak. Di dalam pelaksanaannya, guru melakukan penataan alat dan bahan main sebelum anak-anak masuk ke dalam kelas. Penataan tersebut disesuaikan dengan jumlah kegiatan yang terdapat di dalam RPPH. Sehingga pada saat anak tiba di kelas, mereka dapat melihat langsung kegiatan apa saja yang ada dan mungkin akan dipilih anak untuk dilakukan.

Menerapkan pembelajaran dengan model area bertujuan diantaranya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.Kemampuan kognitif merupakan sebuah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks (Basri, 2018). Kemampuan kognitif yang dimiliki seseorang akan membantu orang

tersebut untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi, baik masalah sederhana maupun masalah yang rumit. Kemampuan tersebut tentu tidak muncul dengan tiba-tiba atau sendirinya. Perlu diberikan stimulasi dengan berbagai kegiatan yang dapat memunculkan dan meningkatkan kemampuan tersebut. Di dalam STPPA tercantum cakupan perkembangan kognitif untuk anak usia dini, yaitu: 1) belajar dan memecahkan masalah; 2) berpikir logis; dan 3) berpikir simbolik.

Penggunaan model pembelajaran area tentu sangat memungkinkan bagi guru untuk memberikan berbagai kegiatan yang mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak. Banyaknya kegiatan yang disediakan membuat anak dapat memilih kegiatan yang anak ingin lakukan. Adanya pilihan kegiatan membuat anak harus berpikir untuk menentukan kegiatan apa yang ia sukai dan ingin dilakukan. Dari pilihan tersebut, pada akhirnya anak harus berusaha untuk menyelesaikan tugas dari kegiatan yang telah dipilihnya. Melalui penelitiannya, Fajriah, Fitriani, & Nurainun (2019) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran area dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama dalam kemampuan berpikir simbolik.

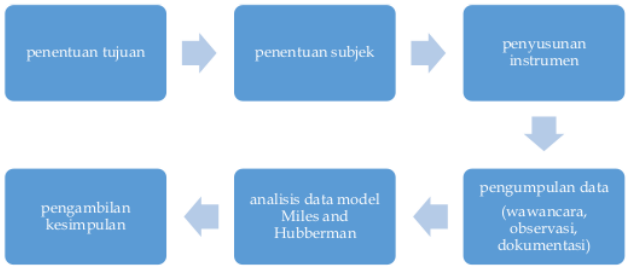
Namun, adanya pandemi Covid-19 saat ini membuat pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di sekolah tidak dapat dilaksanakan, termasuk untuk penerapan model pembelajaran area. Kondisi ini terjadi diantaranya karena pemberlakuan kebijakan untuk melakukan kegiatan BDR. BDR sendiri dilakukan dalam dua bentuk, yaitu dalam jaringan (daring) serta luar jaringan (luring). Pembelajaran daring tentu merupakan hal yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Penggunaan gawai, baik laptop maupun HP menjadi media utama dalam komunikasi interaksi antara guru dan anak didik. Untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin muncul pada anak terutama pada kesehatan mata anak, dikarenakan radiasi dari perangkat yang digunakan anak dalam pembelajaran, maka solusi yang diberikan adalah pengurangan dalam waktu pembelajaran. Dari umumnya pembelajaran dilakukan selama 2 jam hingga 2½ jam dan ditambah kegiatan lain sesuai dengan keunikan lembaga, berubah hanya dilakukan selama 1 – 1½ jam.Pengurangan jam kegiatan tentu berdampak pada pengurangan jumlah kegiatan. Dari yang biasanya diberikan minimal 3 kegiatan, menjadi hanya 1 atau 2 kegiatan dalam 1 hari pembelajaran. Hal ini tentu akan berdampak pada berkurangnya stimulasi yang diterima anak, termasuk stimulasi untuk pengembangan kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan paparan tersebut, maka diperlukan informasi yang lebih jelas mengenai penerapan model pembelajaran area dalam mendukung kemampuan kognitif anak di masa pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal tersebut sekaligus menjadi tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

METODOLOGI

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjawab permasalahan dan mencapai tujuan penelitian. Subjek penelitian merupakan guru kelompok B yang mengajar di lembaga pendidikan dengan model pembelajaran area, yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2016). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik observasi digunakan dengan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *zoom Meeting*kemudian mencatat kegiatan yang terjadi. Pada teknik wawancara peneliti melakukan kegiatan melalui *WhatsApp*dan zoom pada saat pembelajaran selesai. Adapun dokumentasi dilakukan dengan melakukan *screen shot* kegiatan pembelajaran serta mengumpulkan RPPM atau RPPH kelas. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles and Hubberman yang mencakup kegiatanreduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun alur metode penelitian disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancaradiketahui bahwa selama masa belajar dari rumah (BDR),yayasan, kepala sekolah, serta guru telah memutuskan untuk tetap menggunakan model pembelajaran area seperti masa sebelum BDR dalam bentuk pembelajaran dalam jaringan (daring). Penerapan model pembelajaran area sendiri dipaparkan ke dalam pendekatan, prosedur, strategi, dan metode pembelajaran yang digunakan.

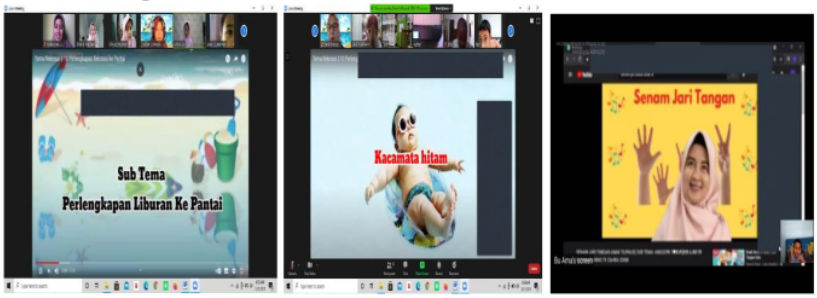
Di dalam perencanaan pembelajaran, guru menyediakan 3 area bermain yaitu area bahasa, area matematika, dan area seni/ fisik motorik setiap harinya. Pada masing-masing area diberikan 1 kegiatan yang harus dilakukan anak sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan kelompok B

Waktu	Sub tema	Area	Kegiatan	Strategi
Senin, 29 Maret 2021	Suasana di pantai	Bahasa Matematika Seni/ fisik motorik	Menulis lambang bilangan Lambang bilangan puluhan Menggambar pantai	Tanya jawab Unjuk kerja Bercakap-cakap Pemberian tugas observasi
Selasa, 30 Maret 2021	Permainan di pantai	Bahasa Matematika Seni/ fisik motorik	Menulis 5 permainan di pantai Mengelompokkan benda di pantai Melipat perahu layar	
Rabu, 31 Maret 2021	Perlengkapan yang dibawa ke pantai	Bahasa Matematika Seni/ fisik motorik	Mencari lawan kata Sebab akibat Senam	
Kamis, 1 April 2021	Adab di pantai	Bahasa Matematika Seni/ fisik motorik	Menyebutkan bahaya di pantai Menulis pasangan gambar Menyanyi pergi ke pantai	
Jum'at, 2 April 2021		Bahasa Matematika Seni/ fisik motorik	Membaca kata sederhana Konsep waktu Menarik garis	

Proses pembelajaran yang dilakukan mulai pukul 08.00 – 11.00 pada tema suasana di pantai diawali dengan membaca ikrar, menyanyikan asmaul husna, membaca surat pendek, dan

melakukan senam jari dan *gummy bear*. Pada kegiatan inti, guru membahas tema rekreasi sub tema pantai dilanjutkan dengan kegiatan menonton video pembelajaran mengenai perlengkapan yang dibawa ke pantai, menuliskan dan menyebutkan kembali apa saja perlengkapan yang dibawa ke pantai, menuliskan lambang bilangan (puluhan dan satuan) serta menuliskan lawan kata di lembar kerja yang telah diberikan guru kepada orangtua 1 minggu sebelumnya. Sedangkan kegiatan penutup dilakukan dengan membaca surat *Al Ashr*, serta melakukan tanya jawab seputar perlengkapan yang dibawa ke pantai. Jika ada anak yang dipanggil namanya dan dapat menjawab pertanyaan maka ia dapat keluar dari room *zoom* lebih awal.



Gambar 2. Kegiatan pembukaan, pengenalan materi, dan *ice breaking*

Proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring masih sama dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Mulai kegiatan pembuka, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup. Kegiatan yang dilakukan guru tersebut telah sesuai dengan standar nasional pendidikan anak usia dini yang tercantum dalam standar proses, dimana kegiatan pembukaan dilakukan dengan tujuan mempersiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk melakukan berbagai aktivitas belajar. Kegiatan inti dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan kegiatan penutup dilakukan dengan tujuan menggali kembali pengalaman bermain anak yang telah dilakukan dalam satu hari. Berdasarkan RPPM juga terlihat bahwa lembaga menggunakan model pembelajaran area, dimana dalam satu hari lembaga membuka 3 area yaitu area Bahasa, Matematika, dan Seni/ Fisik Motorik.Dukungan terhadap kemampuan kognitif anak terlihat pada kegiatan di dalam area Matematika, yang mencakup kegiatan mengenal lambang bilangan puluhan, mengelompokkan benda di pantai, sebab akibat, menulis pasangan gambar, dan mengenal konsep waktu.Dari kelima kegiatan kognitif tersebut, dapat disampaikan bahwa kegiatan yang diberikan telah mencakup 3 aspek kognitif yaitu aspek berpikir simbolik melalui kegiatan mengenal lambang bilangan puluhan, aspek berpikir logis melalui kegiatan mengelompokkan benda di pantai dan menulis pasangan gambar, serta aspek pemecahan masalah melalui kegiatan sebab akibat dan mengenal konsep waktu. Rahma dalam Srianis, Suarni, & Ujianti (2014) menuliskan bahwa di fase perkembangan kognitif terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan, seperti konsep bilangan, lambang bilangan, mengenal bentuk dan warna, memecahkan masalah sederhana, serta ukuran pola dan sebagainya.Namun dibuknya tiga area dengan masing-asing satu kegiatan, belum dapat dikatakan bahwa lembaga telah menerapkan model pembelajaran area, karena seharusnya dengan model pembelajaran area anak tidak hanya dapat memilih kegiatan yang akan dilakukan terlebih dahulu tetapi juga anak memiliki kesempatan untuk melakukan tiga kegiatan main yang benar-benar ingin dilakukan, yang telah dipilih anak dari beberapa pilihan yang ada.

Pelaksanaan pembelajaran selama daring dilakukan guru dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, diantaranya adalah pembelajaran daring (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020). Dan, aplikasi *zoom meeting* merupakan salah satu media yang digunakan oleh

guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Bahkan lebih banyak guru menggunakan aplikasi *zoom* dibandingkan dengan media lainnya *seperti whatsapp,youtube, facebook, instagram* dan lainnya, yaitu sebanyak 71%(Nasir, Bagea, Herlina, & Safitri, 2021).

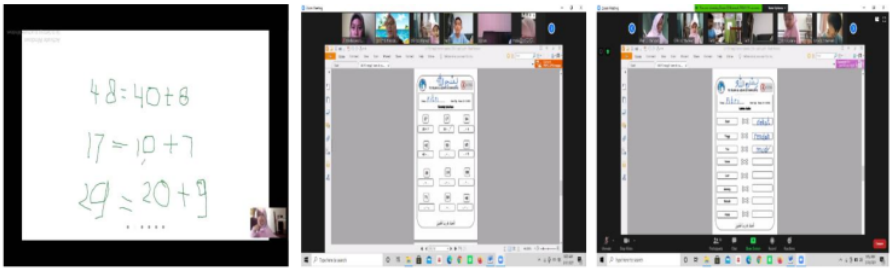
Pada saat observasi yang dilakukan melalui *zoom meeting*, terlihat guru lebih banyak menjelaskan baik menjelaskan materi pembelajaran maupun langkah-langkah penyelesaian tugas yang harus dilakukan anak. Konsentrasi anak terlihat rendah karena anak tidak hanya melihat guru melalui layar handphone atau laptop tetapi juga memperhatikan apa yang dilakukan teman-teman lainnya yang terlihat pada layar ataupun orang-orang di rumah yang berada di sekitar anak. Terlihat juga anak asyik dengan dirinya sendiri, seperti: bermain handphone, keluar dari layar *Zoom Meeting*, dan tidak memperhatikan guru.

Peran aktif yang lebih banyak dilakukan guru merupakan ciri bahwa guru menggunakan pendekatan *teacher centered*. Hal itu diakui pula oleh guru pada saat wawancara bahwa guru menggunakan pendekatan *teacher centered*. Salay (2019)menyatakan bahwa dalam pendekatan *Teacher Centered Learning*, pendidik merupakan pusat peran dalam pencapaian pembelajaran yang bersifat satu arah dan memandang seluruh peserta didik sama tanpa memikirkan potensi serta kebutuhan setiap peserta didik berbeda.Hal ini mungkin terjadi dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini terlebih dimasa daring, mengingat kemungkinan akan terjadi masalah dalam jaringan yang membutuhkan waktu lebih lama apabila guru harus memfasilitasi seluruh anak didik sebagaimana yang dilakukan saat pembelajaran tatap muka. Aktivitas dominan guru juga terjadi karena jaringan yang seringkali tidak bisa diterima anak dengan baik sehingga guru tidak dapat menerima *feed back* anak dengan cepat serta harus mengulang kembali penjelasan ataupun langkah-langkah penyelesaian tugas yang sudah diberikan. Dengan kata lain, komunikasi akan menjadi kendala dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran dalam jaringan. Hal tersebut juga ditemukan Agustin, Puspita, Nurinten, & Nafiqoh (2021), dimana kendala komunikasi merupakan kendala pertama yang dihadapi guru dalam pembelajaran yang diikuti dengan kendala metode pembelajaran, materi pembelajaran, biaya, serta penggunaan teknologi. Selayaknya pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah pendekatan *student center*. Namun, karena situasi dan kondisi, maka guru menggunakan pedekatan*teacher centered*meskipun akan dapat memunculkan perasaan bosan pada diri anak. Pendekatan ini juga tidak memungkinkan bagi siswa untuk mengekspresikan dirinya, mengajukan pertanyaan, serta mengarahkan pembelajaran mereka sendiri (Mpho, 2018). Hingga pada akhirnya dapat menghilangkan tujuan dimana anak seharusnya dapat membangun sendiri pengetahuannya.

Munculnya perilaku anak yang tidak fokus saat pembelajaran tentu bukan tanpa alasan. Usia anak yang masih rendah juga mempengaruhi kemampuan konsentrasi anak yang memang secara perkembangan kognitif anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek. (Jawati, 2013) menyatakan bahwa anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Sehingga diperlukan bimbingan guru yang diberikan secara langsung agar fokus anak tetap terjaga(Nurbani & Sugiyanto, 2021). Terkait dengan bimbingan yang harus diterima anak, maka peran orangtua menjadi dominan mengingat anak belajar dari rumah yang tentu saja didampingi oleh ayah atau ibunya.Orangtua harus memahami betul bagaimana membimbing anak-anaknya agar dapat fokus mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang disajikan guru melalui *virtual meeting*.Dibutuhkan kerjasama antara pihak sekolah khususnya guru dalam mengedukasi orang tua untuk turut berpartisipasi dalam pembelajaran daring (Nurhasanah, 2020).

Terkait prosedur pembelajarandalam model area, guru menyediakan 3 area yaitu area bahasa dengan kegiatan menulis bilangan puluhan dan satuan serta menulis lawan kata, area matematika dengan kegiatan menyebutkan bilangan puluhan dan satuan, dan area seni/ fisik motorik dengan kegiatan menggambar pantai.Pada saat observasi terlihat bahwa kegiatan inti dilakukan anak secara bersama di area yang sama pada kegiatan yang sama. Pembelajaran

dilakukan secara bertahap dimana tahap pertama seluruh anak mengerjakan tugas di area Matematika dengan melakukan kegiatan menyebutkan lambang bilangan satuan dan puluhan. Ketika seluruh anak telah selesai melakukan kegiatan, maka beralih ke tahap kedua yaitu pembelajaran di area bahasa dengan tugas menulis lambang bilangan serta menulis lawan kata pada lembar kerja yang telah diberikan guru sebelumnya.



Gambar 3. Kegiatan menyebutkan puluhan dan satuan menulis lambang bilangan, serta menyebutkan lawan kata

Pada tahap pertama kegiatan menyebutkan lambang bilangan satuan dan puluhan, terlihat sebagian dari anak-anak, masih suka terbalik ketika diminta menyebutkan antara puluhan dan satuan, tetapi mayoritas anak dapat menyebutkan bilangan tersebut dengan sangat baik. Kemudian, anak yang telah selesai menuliskan bilangan yang disebutkan diminta menunjukkan hasil kerjanya di depan layar.

Gambar 4. Anak menyelesaikan tugas (kiri) dan menunjukkan hasil kerjanya (kanan)

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan membaginya dalam tahapan, memudahkan guru untuk menjelaskan tugas yang harus dilakukan anak, memantau proses kerja, serta karya yang dihasilkan anak. Guru juga dapat memberikan *reward* langsung kepada anak yang telah selesai dengan menunjukkan hasil kerja tersebut kepada guru dan teman-teman lainnya. Pemberian tugas menyebutkan posisi bilangan dapat digunakan untuk mendukung kemampuan kognitif anak, terutama kemampuan berpikir logis.

Terkait dengan pelaksanaan prosedur model pembelajaran, menjadi hal yang dapat dipahami ketika guru tidak dapat menerapkan model pembelajaran area pada saat pembelajaran daring. Kondisi anak yang berada di rumah dengan pendampingan orangtua, tidak memungkinkan bagi guru untuk memberi kebebasan bagi anak untuk memilih kegiatan yang ingin anak lakukan. Tidak mudah bagi guru untuk menjelaskan satu kegiatan dengan menggunakan aplikasi zoom, mengingat banyak kemungkinan terjadinya kendala, diantaranya kendala jaringan. Demikian pula dalam pengawasannya,meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat dua orang guru berada dalam zoom tersebut. Keterlibatan aktif dari anak juga menjadi kendala bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran area. Guru tidak dapat mengetahui apakah anak paham dengan materi yang disampaikan dan dapat mengerjakannya

tanpa banyak bantuan orang tua atau anak tidak paham sehingga mengalami kesulitan dalam penyelesaiannya.

Dilihat dari strategi pembelajaran, selama pembelajaran daring guru menggunakan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), dimana guru membimbing peserta didik dengan arahan yang diberikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.Pembimbingan diberikan pada saat anak diberi tugas untuk membilang satuan dan puluhan dan menuliskannya di lembar kerja anak. Guru menjelaskan mengenai bilangan satuan dan puluhan, mencontohkan dengan menuliskan bilangannya, menunjukkan mana puluhan dan satuan, kemudian meminta anak menyebutkan posisi bilangan yang ditunjuk guru, dan diakhiri dengan meminta anak menuliskan bilangan yang disebutkan guru terkait posisi puluhan dan satuan. Kendala dialami ketika terjadi *delay* dalam jaringan sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh anak. Hingga dapat membuat penyelesaian tugas anak menjadi terhambat. Penggunaan *direct instruction* sebagai strategi pembelajaran daring pada model pembelajaran area bertujuan untuk membantu anak didik mempelajari dan menguasai keterampilan dasar dalam Matematika yaitu posisi bilangan. Dimana dengan menggunakan model *direct instruction* guru dapat menjelaskan langkah-langkah dalam memahami bilangan termasuk memahami konsep posisi bilangan.

Terkait penggunaan metode pembelajaran, berdasarkan RPPM yang dibuat terlihat bahwa selama pembelajaran daring, guru menggunakan metode tanya jawab, unjuk kerja, bercakap-cakap, pemberian tugas, serta observasi. Kelima metode tersebut digunakan guru sesuai dengan kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada saat observasi, terlihat guru menggunakan 3 metode pembelajaran. Guru menggunakan metode tanya jawab dan bercakap-cakap pada saat menjelaskan sub tema pantai disertai dengan pemberian gambar untuk membantu memahamkan anak akan materi yang disampaikan. Sementara metode pemberian tugas terlihat ketika guru meminta anak menyebutkan puluhan dan satuan serta menuliskannya di lembar kerja. Metode unjuk kerja dan observasi tidak terlihat dilakukan guru pada penyampaian sub tema pantai.

Berbagai metode tentunya harus dapat digunakan guru dalam menyajikan pembelajaran terutama saat pembelajaran daring. Metode pembelajaran merupakan sebuah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah metode tanya jawab. Munasih &Nurjaman (2017) menjelaskan bahwa metode tanya jawab adalah seorang pendidik mengajukan sebuah pertanyaan kepada para peserta didik, lalu melemparkan pertanyaan itu kepada peserta didik untuk dijawab ataupun dikomentari dan diberikan sebuah penjelasan. Metode ini dapat memancing konsentrasi anak sehingga anak siap untuk menjawab pertanyaan. Di sisi lain dengan metode tanya jawab, guru juga dapat mengetahui pemahaman anak akan materi yang disampaikan termasuk dalam memahami mengenai pantai dan juga mengenal posisi bilangan puluhan dan satuan, serta mengenai perlengkapan yang dibawa saat pergi ke pantai.Melalui metode tanya jawab, guru dapat membantu munculnya kemampuan anak untuk belajar, berpikir dan juga berinteraksi (Bay & Hartman, 2015).

Selain penggunaan metode yang menyenangkan dan bervariatif, pembelajaran juga menghadirkanmedia yang sesuai dengan materi. Guru telah menghadirkan media berupa gambar pantai untuk dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat memusatkan perhatiannya pada materi yang disampaikan guru. Khotimah, Sunaryati, & Suhartini (2021), menemukan bahwa media gambar dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B. Karena dipahami, selama pembelajaran daring, anak-anak harus berada di posisi yang samayaitu duduk, dan menatap layar dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut tentu tidak mudah dipertahankan bagi anak yang memang dalam masa mengeskplorasi dan tingkat kognitif yang masih rendah. Bukan tidak mungkin anak menjadi bosan dan akhirnya malas mengikuti kegiatan pembelajaran. Di dalam penelitiannya, Anugrahana (2020), menemukan bahwa rasa bosan menjadi kendala pertama dalam pembelajaran daring. Kemungkinan lain juga anak akan mengalami penurunan capaian perkembangan, kehilangan semangat belajar, dan beresiko

kehilangan pembelajaran(Winarti, Taib, Alhadad, & Achmad, 2021). Sehingga guru harus mencari cara agar anak dapat keluar dari rasa bosan tersebut dan kembali fokus mengikuti pembelajaran.Tenaga pendidik anak usia dini diwajibkan lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran secara virtual (Nurdin & Anhusadar, 2021).Hal ini dikarenakan guru merupakan pendorong utama dalam pelaksana kegiatan belajar serta pembentuk suasana dalam pembelajaran (Jansen dalam Nuraeni, 2014).

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat disampaikan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran area untukmendukung kemampuan kognitif anak dalampembelajaran daring tetap dilakukan dengan menyediakan berbagai area yang diantaranya adalah area Matematika. Di dalam area Matematika tersebut disediakan kegiatan untuk mengembangkan kognitif anak yang mencakup kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir simbolik.Penerapan model pembelajaran area juga terlihat pada pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan.Namun selama daring, prosedur pembelajaran dalam model pembelajaran area tidak dapat dilakukan sebagaimana mestinya dimana guru tidak menata alat dan bahan main serta tidak memberikan kesempatan untuk anak memilih kegiatan main yang ingin dilakukan sesuai dengan minatnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2021). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya Abstrak. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 334–345. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598

Anugrahana, A. (2020). Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(3), 282–289. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289

Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, *6*(1), 19–32. https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569

Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Penelitian dan Pendidikan*, *18*(1), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054

Bay, D. N., & Hartman, D. K. (2015). Teachers Asking Questions in Preschool. *Teachers Asking Questions in Preschool*, *5*(7), 60–76. Diambil dari http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_5_No_7_1_July_2015/7.pdf

Fajriah, H., Fitriani, D., & Nurainun, N. (2013). Penerapan model pembelajaran area untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 2–19.

Fajriah, H., Fitriani, D., & Nurainun, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1). Diambil dari https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/6394/3880

Hasbi, M., & Rakhmawati, E. T. (2020). *Bermain Matematika Dengan Anak Di Rumah Yang Menyenangkan*. (E. Pane, Ed.). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil dari https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/images/upload/images/2020/12_buku_BDR/Bermain_Matematika_yang_menyenangkan_dengan_anak_dirumah.pdf

Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *1*(1), 250–263. https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1537

Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya

dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Abstrak. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 676–685. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683

Mpho, O. (2018). Teacher centered dominated approaches : Their implications for today ' s inclusive classrooms. *International Journal of Psychology and Counselling*, *10*(2), 11–21. https://doi.org/10.5897/IJPC2016.0393

Munasih, A., & Nurjaman, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun. *Ceria; Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 1–15. https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v6i1.553

Nasir, N., Bagea, I., Herlina, B., & Safitri, A. (2021). Memaksimalkan Fitur " Breaking Rooms " Zoom Meeting pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak, *5*(1), 611–624. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.662

Nuraeni. (2014). Stretegi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, *2*(2), 143–153.

Nurbani, A. N., & Sugiyanto, N. C. (2021). Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Keterampilan Menyimak Siswa Usia Dini. *Kanigara*, *I*(1), 62–72. https://doi.org/https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3159

Nurdin, & Anhusadar, L. O. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 686–697. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699

Nurhasanah. (2020). Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Pada Kelompok B5. *Yaa Bunayya*, *2*(2), 58–67. Diambil dari https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/yaabunayya/article/view/1318

Penulis, T. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (2014). Indonesia. Diambil dari https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf

Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TC) dengan Student Centered Learning (SCL). *INA-Rxiv Papers*. https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/ybeux

Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk, *2*(1). https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533

Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Winarti, S., Taib, B., Alhadad, B., & Achmad, F. (2021). Analisis Dampak Covid-19 dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Kelas B4 Di PAUD Telkom Ternate. *Ilmiah Cahaya PAUD*, *3*(1), 150–159. Diambil dari https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/3140/2086

Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim. (2021). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1138–1150. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740

Yusuf, F., Susanti, A., Rumanda, Y., & Maryati, S. (2018). *Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. (E. Yulaelawati & K. Restuningsih, Ed.). Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil dari https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Buku Pedoman Pengelolaan Kelas_1554107095.pdf

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring sebagai Sarana Pembelajaran. *Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, *4*(1), 37–45. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.35308/jbkan.v4i1.1981

Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Daring

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	3%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
2	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	jurnal.unissula.ac.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	docobook.com Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
	id.scribd.com	

9	Internet Source	1 %
10	www.coursehero.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas PGRI Madiun Student Paper	1 %
12	obsesi.or.id Internet Source	1 %
13	www.researchgate.net Internet Source	1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		

Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Daring

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10