

**PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF****Wulandari Retnaningrum^{1,2}, Nasrul Umam²**Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap^{1,2}email: retnaningrum44@gmail.com¹, nasrulumam@iaiiig.ac.id²**Abstract**

Researchers conducted research at RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk village group A. This study aims to improve cognitive development of group A children related to understanding letters. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The stages of the researcher in carrying out research include preparation, implementation and data processing. The data collection techniques used in the study were interviews, observation and document study using interview guidelines and observation guidelines as tools. The results of the study by reducing qualitative data found that 1) cognitive development is important at the golden age level because it occurs in the first five years of a child's life. So the process of cognitive learning activities is very important and effectively applied by playing activities; 2) early childhood cognitive development is in the pre-operational period so that they cannot think abstractly. In learning activities carried out by playing and require media; 3) through the playing method to look for letters using letter cards media, giving questions to children while doing activities. With this method children learn to recognize and understand letters.

Keyword: *Cognitive Development, Early Childhood, Games*

Abstrak

Peneliti melakukan penelitian di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk kelompok A. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A terkait dengan memahami huruf. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tahapan peneliti dalam melaksanakan penelitian antara lain persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi sebagai alat bantu. Hasil penelitian dengan mereduksi data kualitatif didapatkan bahwa 1) perkembangan kognitif penting untuk di tingkat pada usia emas (*golden age*) sebab terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak. Maka proses kegiatan pembelajaran kognitif sangat penting dan efektif diterapkan dengan kegiatan bermain; 2) perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam masa pra operasional sehingga belum dapat berpikir secara abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan bermain dan memerlukan media; 3) melalui metode bermain mencari huruf dengan menggunakan media kartu huruf, memberikan pertanyaan kepada anak ketika sedang melakukan kegiatan. Dengan metode tersebut anak belajar mengenal dan memahami huruf.

Kata Kunci/Keyword: *Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan*

A. Pendahuluan

Wabah penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau *corona virus disease 2019* sedang melanda di seluruh dunia. Untuk mengurangi penyebaran virus korona terutama di bidang pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid19). Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran tetap dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar pada siswa melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. (Menteri P&K, 2020, p.1). Pembelajaran jarak jauh sangat berdampak pada kualitas pendidikan.

Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan saat ini merupakan tantangan bagi para pendidik untuk tetap memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa. Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media sosial menemui banyak kendala. Kendala pembelajaran jarak jauh antara lain jaringan yang tidak stabil dan pengetahuan orang tua dalam mengoperasikan media sosial. Selain itu orang tua banyak yang mengalami kesulitan membimbing belajar anak di rumah dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan orang tua ada yang tidak menguasai bagaimana cara menjelaskan materi kepada anak dan faktor tingkat pendidikan orang tua.

Pembelajaran jarak jauh menemui banyak kendala sehingga sangat berpengaruh pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan yang sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan aspek yang lain yaitu perkembangan kognitif. Hal ini menjadi perhatian karena berhubungan dengan keterampilan, memori, bahasa dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. (Mena & Eyer, 2009, p. 175). Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional yang dimulai dari penguasaan bahasa, mengenali beberapa simbol, imitasi dan bayangan dalam pikiran. (Rosmala, 2005, p. 11). Pada tahap praoperasional anak membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Untuk mendukung anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, guru harus dapat menyediakan media yang tepat. Hal ini agar perkembangan kognitif anak yang berasal dari fungsi mental dapat berkaitan dengan bagaimana anak belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Wortham, 2005, p. 109). Pendidik harus mengetahui konsep ZPD (*zona of proximal development*) yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky untuk menstimulasi dan merespon anak dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Kegiatan bermain merupakan aktivitas anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Ketika sedang melakukan aktivitas bermain, anak sedang mengungkapkan

pemikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral dan emosionalnya secara bersamaan. Dengan proses bermain, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, menarik, mudah diikuti dan dipahami oleh anak.

Proses bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Di masa pandemi pembelajaran menggunakan media social. Pelaksanaan pembelajaran dengan bermain tidak dapat terlaksana secara maksimal dan berdampak pada perkembangan kognitif anak. Salah satunya yaitu mengenal dan memahami huruf. Hal ini disebabkan karena pendidik dalam kegiatan pembelajaran hanya dapat memberikan tugas melalui *group WhatsApp* dan belum dapat melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan *zoom*. Hal ini terkendala dengan jaringan yang kurang maksimal dan pengetahuan orang tua yang masih kurang terkait dalam mengoperasikan sosial media (*zoom*). Sehingga guru belum dapat membimbing secara maksimal dalam mengenal dan memahami huruf dan menghambat perkembangan kognitif anak.

Melihat banyak kendala yang dihadapi, pada tanggal 20 November 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/MENKES/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 mengeluarkan surat keputusan bersama tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020, p.4). SKB empat Menteri menegaskan bahwa pembelajaran tatap muka diperbolehkan tetapi tidak diwajibkan. Dengan adanya SKB empat Menteri, sekolah mulai melakukan pembelajaran tatap muka. Tatap muka ada yang dilakukan dengan *home visit*, tatap muka di sekolah dua atau tiga kali pertemuan dalam 1 minggu secara bergantian.

Pembelajaran tatap muka dilaksanakan oleh guru yang bekerjasama dengan orang tua agar perkembangan anak berkembang maksimal, berjalan secara holistik dan tidak terjadi secara terpisah. Pembelajaran tatap muka untuk mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media yang menarik. Media kartu huruf dapat digunakan guru dalam mengembangkan kognitif anak untuk mengenal dan memahami huruf. Anak dapat bermain mencari kartu huruf.

Media bermain mencari huruf dengan menggunakan kartu huruf dapat menjadi salah satu media untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam memahami huruf di kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk, kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap. Permainan mencari huruf menggunakan kartu huruf bersifat konkret dan bertujuan agar anak

dapat lebih memahami huruf. Masih ada anak yang tertukar dalam memahami huruf p dan q, m dan n, u dan n, b dan d, f dan v, l dan k.

Peneliti dalam penelitian memahami huruf untuk mengembangkan perkembangan kognitif, membuat rumusan masalah agar tidak terlalu luas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan mencari angka di masa pandemi.

B. Metode Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk, kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap. Obyek penelitian anak didik di kelompok A usia 4 – 5 tahun. Penelitian dilaksanakan bulan Desember 2020 sampai bulan Maret 2021.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak diukur dengan angka namun berhubungan dengan ide, pendapat, persepsi dan kepercayaan orang yang akan diteliti. (Basuki, 2006, p. 24). Penelitian kualitatif dilaksanakan pada kondisi alamiah, bersifat deskriptif dan lebih menekankan pada proses daripada produk. (Sugiono, 2019, p. 24). Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif yaitu pengumpulan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian. (Suharsimi, 2010, p. 151). Penelitian kualitatif deskriptif yaitu metode dalam mengolah data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan menyajikan data bukan berupa angka terhadap objek penelitian.

Tahapan yang peneliti laksanakan dalam penelitian dimulai dari penelitian pra tindakan, pelaksanaan dan pengolahan data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara melakukan wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi sebagai alat bantu.

Wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan informan untuk mengumpulkan informasi. (Amir, Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development, 2019, p. 184). Wawancara tanya jawab yang dilakukan peneliti untuk pengambilan data dengan cara wawancara terstruktur langsung dengan guru kelas kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk, kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap.

Guba & Lincoln (1981) mengatakan bahwa observasi merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan pancaindera seperti penglihatan, penciuman atau pendengaran untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. (Amir, Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development, 2019, p. 186). Bentuk observasi yang digunakan

peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi (*participant observation*) yaitu metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan, dan peneliti terlibat dalam keseharian informan. Peneliti melakukan pengamatan langsung ketika informan melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif dengan permainan mencari huruf menggunakan kartu angka pada anak didik kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk yang dilakukan secara *home visit*. *Home visit* dilaksanakan 2 kali dalam seminggu yaitu hari Senin dan Rabu. Hari Selasa, Kamis, Jumat dan Sabtu kegiatan pembelajaran melalui *group WhatsApp* berupa pemberian tugas untuk dikerjakan anak.

Peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini selain menggunakan wawancara dan observasi, menggunakan dokumentasi. Dokumen adalah sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi dalam bentuk surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto dan sebagainya. (Amir, Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development, 2019, p. 185). Peneliti menggunakan dokumen kegiatan pengembangan kognitif bermain mencari huruf dengan kartu huruf yang dilakukan oleh anak didik kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk dan dokumen wawancara dengan pendidik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mereduksi data yang terjadi pengulangan dan mensintesis dengan pendapat-pendapat para ahli.

C. Pembahasan

Usia 0 sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*). Anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Anak usia dini mengalami beberapa aspek perkembangan antara lain perkembangan agama dan moral, fisik motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, sosial emosional. Perkembangan yang perlu ditingkatkan salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif terutama terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak. Orang tua dan guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif agar anak lebih matang dan lebih optimal. (Mulyasa, 2014, p. 27). Pengertian perkembangan kognitif menurut Mena & Eyer adalah proses mengumpulkan informasi untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar agar mendapatkan suatu pengalaman. Perkembangan kognitif anak meningkat apabila anak tumbuh dan belajar sesuai dengan tahapan perkembangan. (Mena & Eyer, 2009, p. 160)

Perkembangan kognitif bagi anak merupakan proses berpikir dari otak untuk mengenali, mengetahui, memahami, dan menalar agar anak mudah menangkap pelajaran, perbendaharaan

kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat, cepat menemukan kekeliruan), memperoleh pengetahuan dan beradaptasi dengan lingkungan baru untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Proses kognisi anak usia dini sedang berkembang yang meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. bahasa menjadi salah satu perwujudan fungsi kognitif.

Kognisi anak dapat berkembang melalui proses rangsangan yang anak peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Anak akan merespon segala yang guru berikan baik yang di dengar maupun yang dilihat semuanya terserap dalam pikiran anak. Menurut Jean Piaget, anak usia dini berpikir secara logis dan dalam tahap pra operasional karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental. (Sujiono, 2014, p. 2.15).

Tahapan dan karakteristik pra operasional anak harus dipahami oleh guru. Tahap pra operasional anak pada perkembangan kognitif antara lain: (1) menggunakan simbol, dimana anak tidak harus kontak sensorimotor dengan obyek. Anak dapat membayangkan obyek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya, (2) memahami identitas, dimana anak memahami bahwa perubahan yang terjadi tidak merubah karakter ilmiah, (3) memahami sebab akibat, dimana anak memahami bahwa suatu peristiwa ada sebabnya, (4) mampu mengklasifikasi, anak mengelompokkan obyek, orang, suatu peristiwa ke dalam kategori yang bermakna, (5) memahami angka dan huruf, dimana anak dapat menghitung dan memahami angka dan huruf. (Sujiono, 2014, p. 2.15).

Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra operasional antara lain: (a) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, (b) menghitung 1-20, (c) mengenal bentuk-bentuk sederhana, (d) memahami konsep makna berlawanan, (e) mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (f) memasang dan menyebutkan benda, (g) mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, (h) mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur, (i) mengenal huruf kecil dan besar, (j) Mengenal warna-warna. (Sujiono, 2014, p. 2.16).

Begitu pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini. Keberhasilan anak dalam belajar berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Berdasarkan wawancara peneliti dengan bunda Tri Wahyuni dan bunda Ulfatun ada tanggal 12 Desember 2020 selama masa pandemi, anak kurang mendapatkan bimbingan dan ransangan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada perkembangan kognitif dalam mengenal dan memahami huruf di kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk.

Bimbingan dan rangsangan dari orang dewasa dibutuhkan anak agar perkembangan kognitifnya maksimal. Ada 3 hal penting yang harus dipahami dalam membimbing dan merangsang anak menurut Vygotsky: a) *tools of the mind* yaitu media pendukung untuk mempermudah anak memahami fenomena, memecahkan masalah, mengingat dan berpikir. Contoh manik-manik, batu, lidi, b) ZPD (*Zone of Proximal Development*) yaitu suatu konsep tentang daerah yang akan segera mengalami perkembangan dengan bantuan dari orang lain, c) *scaffolding* yaitu bantuan dari orang yang lebih mampu, lebih mengetahui dan lebih terampil dengan tujuan membantu anak memperoleh hasil belajar yang maksimal. (Suyanto, 2005, p. 106).

Guru dalam membimbing dan merangsang perkembangan anak perlu menyediakan media konkret dalam proses pembelajaran agar anak terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran, memahami sesuatu dan anak harus dapat mengembangkannya sendiri. Menurut Aisyah, guru disarankan tidak menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya membimbing dan menyediakan media pembelajaran agar anak dapat melakukan percobaan dan penelitian sendiri serta dapat mengembangkannya sendiri. (Aisyah, 2014, p. 5.31).

Menyediakan media pembelajaran dengan benda konkret akan lebih mempermudah anak dalam memahami. Menurut Harun Rasyid penyediaan media pembelajaran dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) lebih difokuskan pada *interesting* dan *challenging* bagi anak melalui bermain. Bermain tanpa disadari anak belajar beraneka ragam yang dapat mematangkan dan memperkaya ZPD secara optimal, melibatkan sensori pendengaran dan penglihatan untuk perkembangan bahasa, kognitif, intelektual dan motorik anak. (Rasyid, 2014, p. 47). Media bermain sebagai media pembelajaran yang membawa pesan untuk memfasilitasi komunikasi yang menyenangkan.

Montessori memandang permainan sebagai “kebutuhan batiniah” setiap anak. Bermain dapat menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan semua aspek perkembangan agar anak dapat memecahkan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik baru. Ketika anak sedang bermain menggunakan suatu media, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya. Proses penyerapan itulah sebagai aktivitas belajar. (Suyadi, 2014, p. 154).

Media belajar anak usia dini umumnya menggunakan alat-alat permainan supaya memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. (Rasyid, 2014, p. 135). Media bermain dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada anak untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian saat mengikuti kegiatan pembelajaran. (Dhieni, 2013, p. 10.4).

Pentingnya media bermain menurut Suler (1980) untuk memaksimalkan potensi kreativitas individu anak. Guru dalam rangka meningkatkan kreativitas, disarankan harus dapat membawa kegiatan pembelajaran dalam suasana bermain, memberikan stimulasi yang tepat dan menciptakan lingkungan belajar yang aman sehingga diharapkan dapat memaksimalkan kreativitas anak dalam jangka panjang. (Tsai, 2012, p. 16)

Media bermain mempunyai fungsi dalam kegiatan pembelajaran: (a) pesan/informasi pembelajaran yang disampaikan lebih jelas, menarik, konkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, (b) meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar, (c) meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar, (d) terjadi interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. (Badru & Eliyawati, 2010, p. 3).

Media bermain merupakan komponen yang tidak boleh diabaikan dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran menjadi maksimal, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, memperkecil kesalahpahaman, menambah penerimaan informasi dan pengetahuan, membutuhkan waktu yang lebih sedikit dan mempermudah guru dalam menjelaskan, dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak adalah media bermain mencari huruf dengan menggunakan kartu huruf. Guru memberikan kata dengan memberi contoh tulisan kata. Misalnya kata ayam, kelinci, kucing. Anak juga diperbolehkan membuat kata sendiri. Guru menyediakan kartu huruf di dalam beberapa kotak. Anak diminta untuk mencari huruf di dalam kotak yang sudah disediakan guru dan kemudian disusun menjadi sebuah kata. Anak diminta untuk menyebutkan huruf. Kegiatan bermain mencari huruf dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran tatap muka *home visit* yang dilaksanakan dua kali dalam seminggu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan guru kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk (Bunda Tri Wahyuni dan bunda Ulfatun) pada tanggal 15 Maret 2021 menunjukkan bahwa proses perkembangan kognitif melalui bermain huruf menggunakan kartu membuat anak merasa senang. Melalui kegiatan bermain yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran *home visit*, tanpa di sadari anak sedang mengenal, memahami dan mengingat huruf. Ketika anak sedang mencari huruf sesuai dengan contoh tulisan yang diberikan guru dan menemukan huruf, guru mengajukan pertanyaan terkait huruf yang ditemukan anak. Sehingga secara tidak langsung anak mendapat pengetahuan dari pengalaman bermain mencari huruf terkait pemahaman huruf dalam mengembangkan kognitif. Kegiatan

bermain mencari huruf dengan menggunakan kartu huruf yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelompok A RA Ma'arif NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain mencari angka dengan menggunakan kartu huruf dapat mengembangkan kognitif anak usia dini. Berdasarkan SKB empat Menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri menegaskan bahwa pembelajaran tatap muka diperbolehkan tetapi tidak diwajibkan. Tatap muka ada yang dilakukan dengan *home visit*, tatap muka di sekolah dua atau tiga kali pertemuan dalam 1 minggu secara bergantian.

Kegiatan pembelajaran mengembangkan kognitif anak dalam memahami huruf dilakukan guru melalui tatap muka (*home visit*) dengan bermain mencari huruf dengan menggunakan media kartu huruf. Kegiatan pembelajaran anak usia dini menggunakan media bermain sebagai alat menyampaikan pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (anak). Tujuannya untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, minat dan kemampuan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Anak-anak menggunakan media bermain untuk membantu menghadirkan konsep dalam pikiran anak secara konkret karena anak usia dini berada dalam tahapan perkembangan sensorimotor dan praoperasional yang membutuhkan benda-benda konkret untuk mengembangkan berbagai konsep abstrak. Bermain mencari huruf dengan menggunakan media kartu huruf dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengembangkan kognitif anak usia dini dalam memahami huruf.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2014). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Badru, Z., & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG). Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Indonesia.
- Basuki, S. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Dhieni, N. (2013). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. Diunduh tanggal 26 Maret 2020 dari

<https://covid19.go.id/storage/app/media/Regulasi/2020/November/Salinan%20SKB%20PTM.pdf>

- Mena, J. G., & Eyer, D. W. (2009). *Infants, Toddlers, and Caregivers*. New York: McGraw-Hill.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19)*. Diunduh dari [file:///C:/Users/hp/Downloads/surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 4 tahun 2020-2.pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/surat%20edaran%20menteri%20pendidikan%20dan%20kebudayaan%20nomor%204%20tahun%202020-2.pdf) tanggal 5 Mei 2020
- Mulyasa, H. E. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rasyid, H. (2014). *Pengantar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Rosmala, D. (2005). *Berbagai Masalah Anak Tanam Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tsai, K. C. (2012). Play, Imagination and Creativity: A Brief Lirerature Review. *Journal of Education and Learning*, 15-20.
- Wortham, S. C. (2005). *Assessment In Early Childhood Education*. Amerika: Pearson Merrill Prentice Hall.