

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5–6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Munfajriah¹, Cut Fazlil Hanum², Dewi Sartika³

Universitas Bina Bangsa, Indonesia
anakpionpion@gmail.com

KATA KUNCI

kemampuan kognitif, anak usia dini, metamorfosis kupu- kupu.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penerapan metode bermain peran dengan tema metamorfosis kupu-kupu di TKS IT Misbahul Ikhlas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus desain yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 anak, dengan evaluasi kognitif berdasarkan empat kategori: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak setelah pelaksanaan dua siklus. Pada siklus pertama, rata-rata kemampuan kognitif mencapai kategori BSH (50%) dan BSB (30%). Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan pencapaian rata-rata kategori BSB sebanyak 50%. Metode bermain peran, yang melibatkan simulasi siklus hidup kupu-kupu, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui eksplorasi, interaksi sosial, dan pengenalan konsep-konsep dasar biologi.

PENDAHULUAN

Aspek kognitif yaitu salah satu dimensi perkembangan yang memiliki peranan sangat strategis dalam kehidupan anak, karena berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, serta mengolah informasi (Bujuri, 2018). Perkembangan kognitif anak tidak muncul secara otomatis, melainkan perlu dirangsang secara sistematis melalui berbagai bentuk stimulasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik usia anak. Stimulasi tersebut dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna, variatif, dan kontekstual agar mampu mendorong aktivitas berpikir anak secara aktif. Oleh karena itu, pendidik pada jenjang taman kanak-kanak dituntut memiliki wawasan yang luas serta pemahaman mendalam mengenai tahapan perkembangan kognitif anak. Pemahaman ini mencakup pengetahuan tentang karakteristik belajar anak, perbedaan kemampuan individu, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan. Guru yang memahami aspek tersebut akan lebih mampu merancang kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan efektif.

Dalam konteks pendidikan taman kanak-kanak, salah satu kemampuan kognitif yang perlu mendapat perhatian khusus adalah keterampilan anak dalam memecahkan masalah sederhana (Windasari & Dheasari, 2023). Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi anak dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan sehari-hari yang menuntut pengambilan keputusan dan penalaran logis. Melalui pembelajaran yang tepat, anak dilatih untuk mengenali masalah, mencari alternatif solusi, dan memilih tindakan yang sesuai dengan situasi yang dihadapi (Primayana, 2020). Proses ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian anak. Keterampilan memecahkan masalah sejak dini akan membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sosial maupun akademik pada tahap perkembangan selanjutnya. Pembiasaan ini juga mendorong anak untuk tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Dengan demikian, pengembangan kemampuan pemecahan masalah menjadi bagian integral dari penguatan aspek kognitif anak usia dini. Upaya tersebut harus dilakukan secara konsisten melalui aktivitas belajar yang dekat dengan pengalaman nyata anak.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang sarat dengan transfer pengetahuan, nilai, serta keterampilan yang berlangsung secara berkelanjutan (Rosita, 2018). Proses ini tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga berlangsung dalam kehidupan sehari-hari melalui interaksi sosial dan pengalaman lingkungan. Pendidikan bersifat lintas generasi, karena nilai dan pengetahuan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia secara keseluruhan. Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat yang mencakup pembentukan kepribadian dan pengembangan potensi individu (AF et al., 2022). Proses tersebut membutuhkan waktu yang panjang serta kesinambungan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, pendidikan harus dipahami sebagai investasi jangka panjang bagi perkembangan individu dan masyarakat.

Selain berlangsung di lembaga formal, pendidikan juga terjadi secara alami dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Interaksi anak dengan orang tua, anggota keluarga, teman sebaya, serta lingkungan sekitar turut membentuk pola pikir dan sikap anak (Bariyah, 2019). Proses pendidikan ini mencakup upaya pembinaan, pengembangan, dan peningkatan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pendidikan juga bertujuan membantu anak mencapai kemajuan dalam kehidupannya melalui penguatan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial. Dengan demikian, pendidikan tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya tempat anak tumbuh. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesinambungan peran antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut memiliki tanggung jawab bersama dalam mendukung tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, sinergi antarlingkungan pendidikan menjadi faktor penting dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan pendidikan yang secara khusus memberikan rangsangan kepada anak sejak usia 0 hingga 6 tahun (Maghfiroh & Suryana, 2021). Rangsangan tersebut diberikan melalui berbagai metode yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, salah satunya melalui kegiatan bermain sambil belajar. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan sarana utama bagi anak untuk belajar secara alami dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba hal baru, dan mengembangkan rasa ingin tahu. Aktivitas ini juga memungkinkan anak mengekspresikan perasaan, ide, serta kreativitasnya secara bebas. Menurut Hasanah & Purnama, (2024) bermain memberikan ruang bagi anak untuk belajar tanpa tekanan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, bermain menjadi pendekatan utama dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Selain menstimulasi aspek kognitif, kegiatan bermain juga membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi saat bermain, anak belajar tentang kerja sama, aturan, dan empati terhadap sesama. Pengalaman-pengalaman tersebut membentuk dasar kemampuan sosial dan emosional yang penting bagi kehidupan anak di masa depan. Bermain juga membantu anak memahami hubungan sebab akibat serta melatih kemampuan berpikir simbolik (Wardani & Suryana, 2021). Oleh karena itu, kegiatan bermain yang dirancang secara terarah dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kecerdasan anak secara menyeluruh. Guru dituntut mampu mengintegrasikan permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Hairiyah, 2019). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses belajar anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat fundamental dalam menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Basri, 2019). Pada tahap ini, anak membutuhkan bimbingan dan stimulasi yang tepat agar potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Pembinaan yang diberikan secara konsisten akan membantu anak mengenali dan mengembangkan kemampuan dirinya. Stimulasi yang tepat juga berperan dalam membentuk kesiapan belajar anak, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional (Sulistawati et al., 2023). Perkembangan yang optimal pada masa usia dini menjadi modal penting bagi keberhasilan anak di masa depan. Oleh karena itu, kualitas

layanan pendidikan anak usia dini menjadi faktor yang sangat menentukan. Pendidikan pada tahap ini tidak dapat dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai fondasi utama perkembangan anak.

Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal pada anak usia dini memberikan bekal yang kuat bagi anak untuk menghadapi tantangan pada jenjang pendidikan berikutnya. Anak yang memperoleh stimulasi kognitif yang memadai cenderung memiliki kemampuan adaptasi yang lebih baik di lingkungan sekolah dasar (Saptandari et al., 2022). Selain itu, anak juga lebih siap menghadapi tuntutan belajar yang lebih kompleks. Oleh sebab itu, investasi pada pendidikan anak usia dini merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik semakin menjadi perhatian (Pujiono, 2022). Hal ini menuntut pendidik untuk terus mengembangkan kompetensi profesionalnya. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini harus dikelola secara serius dan berkelanjutan. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak mencapai perkembangan kognitif yang optimal. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada anak Kelompok B di TKS IT Misbahul Ikhlas. Berdasarkan hasil pengamatan, dari 16 anak terdapat 7 anak atau sekitar 43,75% yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Selain itu, terdapat 4 anak atau 25% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sementara itu, 3 anak atau 18,75% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 2 anak atau 12,5% yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori perkembangan kognitif yang rendah. Kondisi ini menjadi indikator adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian serius.

Rendahnya kemampuan kognitif anak tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan anak dalam menyampaikan ide, pikiran, gagasan, dan perasaannya. Anak cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan belum terbiasa mengungkapkan pendapat secara verbal. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan masih sering berfokus pada penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA). Pendekatan ini kurang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan belajar secara aktif. Aktivitas pembelajaran yang monoton dapat mengurangi minat dan motivasi belajar anak. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi anak. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada anak. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan belajar (Nurdiana, 2023). Ketika anak merasa senang dan nyaman, mereka cenderung lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Perasaan gembira juga membantu anak menerima informasi dengan lebih baik. Dalam situasi tersebut, anak menjadi lebih terbuka untuk mendengarkan penjelasan guru dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Upaya peningkatan kemampuan kognitif anak perlu dilakukan secara sistematis melalui perbaikan strategi pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengurangi ketergantungan pada LKA dan menggantinya dengan aktivitas bermain edukatif yang menstimulasi kemampuan berpikir anak. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar anak. Guru juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide dan pendapatnya. Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga subjek aktif dalam proses pembelajaran. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas perkembangan kognitif anak secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pelaksanaan PTK dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui proses refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah berlangsung, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas kinerja guru sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar anak. Pelaksanaan PTK dilakukan secara bertahap dan berulang dalam bentuk siklus yang terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan secara sistematis aspek-aspek tindakan yang meliputi apa yang akan dilakukan, alasan pelaksanaan, waktu dan tempat pelaksanaan, pihak yang terlibat, serta prosedur pelaksanaan tindakan. Dalam penyusunan rancangan ini, peneliti menetapkan fokus peristiwa atau aspek pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus untuk diamati, kemudian menyusun instrumen observasi yang digunakan untuk mencatat berbagai fakta dan temuan selama proses tindakan berlangsung. Selain itu, pada tahap perencanaan juga dipersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) serta media pembelajaran yang akan digunakan guna mendukung keterlaksanaan tindakan secara optimal.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, yaitu pada semester kedua tahun ajaran 2022, dan bertempat di TKS IT Misbahul Ikhlas Tungkop Banda Aceh. Oleh karena itu, subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5–6 tahun di lembaga tersebut, yang berjumlah 10 anak, terdiri atas 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan tes yang berfungsi sebagai alat bantu dalam memperoleh data penelitian. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator-indikator yang berkaitan dengan pemahaman nilai-nilai keagamaan melalui pemanfaatan media papan pintar yang diterapkan dengan metode bernyanyi. Pemilihan instrumen ini disesuaikan dengan tujuan penelitian agar data yang diperoleh relevan dan akurat. Teknik pengumpulan data memegang peranan penting dalam penelitian ini, karena data yang diperoleh menjadi dasar dan bukti utama dalam menilai tingkat keberhasilan tindakan yang dilaksanakan. Selanjutnya, analisis data dilakukan terhadap hasil yang diperoleh dari lembar observasi, khususnya data yang menggambarkan hasil pembelajaran anak dalam mengenal lambang bilangan melalui penerapan metode bermain kartu angka bergambar. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TKS IT Misbahul Ikhlas dengan melibatkan peserta didik kelas A sebagai subjek penelitian, yang berjumlah 10 anak, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pendekatan yang digunakan adalah action research atau penelitian tindakan, dengan cakupan satu kelas, sehingga penelitian ini dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu plan (perencanaan), do (pelaksanaan tindakan disertai observasi), dan see (refleksi serta evaluasi). Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan pada anak melalui pemanfaatan media Pintar dengan penerapan metode bernyanyi di kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas. Aktivitas belajar anak diamati secara langsung oleh peneliti yang berperan sebagai guru kelas Kelompok Bermain. Hasil pengamatan tersebut kemudian dicatat secara sistematis dalam lembar observasi awal yang telah disiapkan untuk memperoleh gambaran tingkat pemahaman nilai-nilai keagamaan anak sebelum pelaksanaan tindakan dalam PTK.

Tahap pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, 20 November 2024. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan belajar anak sebagai dasar perencanaan tindakan selanjutnya. Adapun kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) rentang 80%–100% termasuk kategori BSB (Berkembang Sangat Baik); (2) rentang 70%–85% dikategorikan sebagai BSH (Berkembang Sesuai Harapan); (3) rentang 55%–69% masuk

dalam kategori MB (Mulai Berkembang); dan (4) rentang 0%–55% berada pada kategori BB (Belum Berkembang).

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus, diperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Pada tahap ini, sebanyak 5 siswa telah mencapai kategori BSH dengan persentase 50%, sementara 3 siswa masih berada pada kategori MB dengan persentase 20%, dan 2 siswa termasuk dalam kategori BB dengan persentase 20%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa capaian pembelajaran belum optimal, sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan melalui tindakan lanjutan, yaitu pelaksanaan Siklus I pada anak kelompok A. Hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak, meskipun peningkatan tersebut belum sepenuhnya mencapai ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan pertemuan pada siklus ini, data hasil penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Pertemuan Siklus

Pertemuan	BB%	MB%	BSH%	BSB%
Siklus 1	0%	20%	50%	30%

Berdasarkan temuan hasil observasi, peneliti bersama guru yang bertindak sebagai observer melakukan kajian analitis serta refleksi terhadap kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bernyanyi berbantuan media papan pintar sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan. Analisis ini dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitas metode yang diterapkan dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil refleksi dan evaluasi yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan observer menunjukkan bahwa pada pelaksanaan Siklus I telah terjadi peningkatan dalam pemahaman nilai-nilai keagamaan anak melalui kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar. Meskipun demikian, capaian perkembangan tersebut belum sepenuhnya optimal, sehingga diperlukan tindak lanjut berupa pelaksanaan siklus berikutnya guna memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan Siklus II, proses pembelajaran berlangsung dengan lebih baik dan terarah. Berbagai kendala yang muncul pada Siklus I dapat diatasi secara efektif, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Refleksi akhir atau simpulan dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menegaskan bahwa upaya guru dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak melalui kegiatan bernyanyi dengan media papan pintar di kelas A TKS IT Ikhlas menunjukkan hasil yang signifikan dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Adapun rekapitulasi rata-rata peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak di kelas A TKS IT Misbahul Ikhlas disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi

Pertemuan	BB%	MB%	BSH%	BSB%
Pra siklus	20%	30%	50%	0%
Siklus 1	0%	20%	50%	30%
Siklus 11	0%	0%	50%	50%

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak. Pada kondisi awal, peneliti melihat bahwa masih ada anak-anak yang belum dapat mengenal tentang rumah ibadah. Selain itu ada juga anak yang tidak dapat masih kesusahan dalam kegiatan melingkari gambar rumah ibadah dengan benar. Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat sebagian anak tidak berkembang dengan baik.

Setelah dilakukan pertemuan pada siklus 1 peneliti merasa kurang puas dalam pelaksanaannya karena masih ada anak yang perkembangannya rendah, hal ini terlihat dari presentase penelitian. Pada siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik karena peneliti menggunakan banyak kesempatan pada anak untuk mengajarkan tentang pemahaman nilai-nilai keagamaan anak, Keberhasilan meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dengan kegiatan Metode bernyanyi dengan papan pintar, dijabarkan sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus 1 dan pada siklus II sudah berjalan dengan baik sehingga dapat dilihat hasilnya.
2. Pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dengan kegiatan bernyanyi dengan papan pintar.

Pembahasan difokuskan pada hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan, kondisi peningkatan anak di Kelas A TKS IT Misbahul Iklas, setelah melakukan penelitian pada siklus I hasil yang dicapai menunjukkan peningkatan yang cukup baik, pada tindakan siklus I hasil akhir yang diperoleh pada berkembang sesuai harapan 50% dan berkembang sangat baik adalah 30%.

Kemudian setelah melakukan penelitian pada siklus II peningkatan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dalam kegiatan bernyanyi dengan papan pintar meningkat sesuai dengan yang diharapkan, setelah tindakan pada siklus II diperoleh hasil akhir masing-masing 50% untuk berkembang sesuai harapan dan 50% untuk berkembang sangat baik.

Dari penggunaan kegiatan bernyanyi menggunakan media papan pintar dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan Pra Siklus, Sklas 1 dan Siklus II hasilnya baik. Hal tersebut sejalan dengan peran metode pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga sebagai strategi pengajaran sekaligus instrumen untuk merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan dan penerapan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Semakin cermat dan kompeten seorang pendidik dalam menetapkan metode yang digunakan, semakin besar pula peluang tercapainya hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keberadaan dan pemanfaatan metode pembelajaran memiliki signifikansi yang sangat penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran serta dalam mewujudkan keberhasilan belajar mengajar secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Tingkat pemahaman anak terhadap nilai-nilai keagamaan yang dikembangkan melalui penerapan metode bernyanyi dengan bantuan media papan pintar tercermin dari keterlibatan dan aktivitas belajar anak selama proses pembelajaran. Pada tahap Prasiklus, capaian anak kelompok A masih berada pada kategori MB (Mulai Berkembang), dengan rata-rata persentase sebesar 20% dan belum menunjukkan ketercapaian pada kategori BSB, yang ditandai dengan persentase 0%. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan Siklus I, perkembangan kemampuan anak menunjukkan kemajuan yang lebih nyata, di mana kelompok A mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai rata-rata 76 dan persentase BSB sebesar 30%. Perkembangan yang lebih optimal terlihat pada tindakan Siklus II, ketika anak kelompok A berhasil mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 85 serta persentase mencapai 50%. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan metode bernyanyi berbantuan media papan pintar, yang tercermin dari kenaikan skor rata-rata pada Siklus I sebesar 76 menjadi 85 pada Siklus II.

REFERENCES

- AF, M. A., Nurfadilah, K., & Hilman, C. (2022). Pendidikan luar sekolah dalam kerangka pendidikan sepanjang hayat. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 90–95.
- Bariyah, S. K. (2019). Peran tripusat pendidikan dalam membentuk kepribadian anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228–239.
- Basri, H. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan anak usia dini yang proporsional. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 29–45.

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50.
- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171–182.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Nurdiana, R. (2023). Analisis pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap minat aktivitas belajar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–7.
- Primayana, K. H. (2020). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skilss (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita*, 3(2), 85–92.
- Pujiono, A. (2022). Analisis Keseimbangan Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Dalam Muatan Ekologi Pada Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Sekolah Menengah Atas. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2), 73–89.
- Rosita, L. (2018). Peran pendidikan berbasis karakter dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. *JIPSI-Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi UNIKOM*, 8.
- Saptandari, E. W., Febriani, A., & Kisriyani, A. (2022). Siap Sekolah dari Rumah: Stimulasi Aspek Sosial-Emosional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4417–4430.
- Sulistiawati, I., Ahmad, U. H., Gulo, S. P., & Putri, K. K. (2023). Stimulasi Aspek Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1125–1138.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Windasari, I. W., & Dheasari, A. E. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *AI-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–93.

Copyright holders:

Munfajriah, Cut Fazlil Hanum, Dewi Sartika (2024)

First publication right:

Generasi– Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.