

PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Melania Delfiana Un

srmelaniadelfianaun@gmail.com

UNIKA ST. PAULUS RUTENG

ABSTRAK

Pendidikan merupakan peran guru untuk membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Guru juga berperan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Mereka memahami keunikan setiap anak dan memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu, guru juga berkolaborasi dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang komprehensif di rumah dan di sekolah. Peran penting guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah juga ditunjukkan melalui penerapan program yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif. Guru mempunyai peran penting dalam merancang dan mengadaptasi kurikulum sekolah sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, setiap pendidik menekankan bahwa peran guru sebagai agen pembelajaran utama dalam membentuk kemampuan kognitif pada anak usia dini. Implikasi dari tinjauan pustaka ini antara lain perlunya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran secara memadai untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Selain itu, tinjauan pustaka ini juga dapat memberikan landasan untuk mengembangkan program pelatihan untuk membantu guru agar lebih efektif dalam membantu anak mengembangkan potensi kognitifnya secara optimal.

Kata Kunci: peran guru, kemampuan kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang serba bisa, terutama manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu pengetahuan dan keterampilan, sehatjasmani dan rohani, mandiri, kepribadian dan tanggungjawab terhadap masyarakat dan negara. Dengan pendidikan, masyarakat dapat belajar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. Pasal 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Pasal 1 ayat (1) mengatur bahwa guru adalah pendidik profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi serta penilaian peserta didik pada pendidikan prasekolah, pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dari sudut pandang perusahaan, tenaga kependidikan sangat percaya pada pembentukan kepribadian anak dan pengembangan kemampuannya. Melalui bimbingannya, anak dapat memberikan teladan dan sikap yang baik sehingga dalam tumbuh kembangnya ditanamkan nilai-nilai kepribadian yang baik dalam diri mereka sejak dini. Menurut Orinstein (Dalam Bateman, 1990: 22), anak usia dini (AUD) merupakan kelompok umur yang mengalami proses perkembangan yang unik, karena proses perkembangan (pertumbuhan dan perkembangan) terjadi bersamaan dengan masa perkembangan l'Golden. Tinjauan pustaka ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang telah teridentifikasi dan memerlukan perhatian khusus, yaitu:

- 1) Kurangnya minat dan motivasi anak untuk memperhatikan apa yang diajarkan guru.
- 2) Guru tidak mengajar dengan menggunakan metode yang benar.
- 3) Anak tidak dapat menyelesaikan permasalahan dalam permainan tentunya dalam bidang kognitif.
- 4) Anak sulit berkonsentrasi pada apa yang dijelaskan dan diajarkan guru, termasuk sumber bahan pelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menciptakan media yang tepat guna sehingga menggugah minat anak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan mainan Puzzle Congklak dengan cara menyusun balok-balok.

Oleh karena itu, kami berharap dengan adanya kajian memotivasi para pendidik untuk lebih kreatif dalam meningkatkan minat belajar anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan multimedia yang disiapkan oleh pendidik untuk anak didiknya.

Tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangan kognitif anak melalui permainan, puzzle, dan menyusun balok dan Congklak yang dapat membantu anak menangani pola berpikir dengan baik. Pendidik berperan penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir. Pendidikan prasekolah memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk landasan kognitif kemampuan anak. Guru sebagai agen pembelajaran mempunyai tanggung jawab yang besar dalam membimbing dan mengembangkan potensi anak prasekolah khususnya usia 5-6 tahun, yaitu usia yang merupakan tahapan penting dalam proses perkembangan kognitif. Tahapan Perkembangan Pada usia 5 atau 6 tahun, anak memasuki tahap penting dalam perkembangan kognitifnya.

Masa ini sering disebut dengan masa prasekolah, yaitu masa dimana anak mengalami perkembangan otak dan kemampuan kognitif yang pesat. Guru perlu memahami dengan jelas pentingnya langkah ini sebagai dasar pengembangan lebih lanjut. Peran guru adalah sebagai koordinator pembelajaran yang membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif melalui metode dan aktivitas pengajaran yang berbeda. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar penyampai informasi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung eksplorasi kreatif anak. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5-6 tahun. Guru berperan penting dalam merangsang perkembangan ini dengan berpikir, bertanya, mendengarkan, menalar, mencoba, memainkan permainan kognitif dan merangsang tugas-tugas pemecahan masalah.

Merangsang kreativitas dan imajinasi. Kreativitas dan imajinasi anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan kreatif. Guru hendaknya merancang kegiatan pembelajaran yang merangsang imajinasi anak, misalnya melalui seni, bermain peran, atau berbagi cerita. Sangat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara keseluruhan. Pentingnya lingkungan belajar yang mendukung berarti guru juga mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak. Lingkungan yang aman, nyaman, dan penuh stimulasi positif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal.

Kolaborasi antara guru dan orang tua penting untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak pendidik dapat memberikan nasehat kepada orang tua bagaimana mendukung pembelajaran di rumah dan memahami kebutuhan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun. Dengan memahami peran guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah, kita dapat menciptakan landasan pendidikan yang kokoh dan menjamin pengaturan yang optimal bagi masa depan anak. Melalui kolaborasi antara guru, orang tua, dan masyarakat, kita dapat mendukung perkembangan anak dengan lebih baik di masa kritis ini. Menurut Peaget, perkembangan imitasi adalah kemampuan mengulangi perilaku yang

ditunjukkan (et al., 2011). Anak akan meniru atau meniru apa yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Pemahaman terbentuk melalui peniruan pada tahap konseptual karena ketika meniru, anak memahami bahwa apa yang dilakukannya menyenangkan atau tidak menyenangkan, yaitu menerima reaksi positif atau negatif (Abubakar Baraja, 2008). Bandura dan Walters (1963), dalam teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa perilaku dapat ditiru atau dipelajari melalui “visi” (Abubakar Baraja, 2008). Jika lingkungan belajar memberikan umpan balik dan penghargaan yang baik bagi anak, maka kegiatan meniru akan menjadi suatu kebiasaan dan dilakukan secara terus menerus.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang sumber data empiris primer atau sekundernya berasal dari buku, dokumen, jurnal atau karya lain. Penelitian ini murni berdasarkan kajian pustaka atau studi literatur. Oleh karena itu, sifat penelitiannya adalah penelitian kepustakaan. Data yang dikumpulkan dan dianalisis berasal dari dokumen atau dari jurnal dan artikel lain. Seperti artikel di majalah atau media lain yang relevan dan masih terus diteliti. Data yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah penelitian kepustakaan yang meliputi pencarian data yang berkaitan dengan isi yang dibahas dalam topik penelitian yang peneliti lakukan. Dalam penelitian ini, data yang relevan dikumpulkan dengan berbagai cara termasuk penelitian literatur, penelitian literatur, pencarian internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap anak didik tidak pernah lepas dari pembelajarannya, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah dan masyarakat. Proses pembelajaran dapat mengukur perkembangan setiap anak. Dalam proses belajar anak, kemampuan kognitif sangat diperlukan dan diperlukan dalam mendidik siswa. Perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Sebagaimana kita ketahui, siswa merupakan subjek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan akademik seorang siswa. Proses pembelajaran ini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dengan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik.

Dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif di sekolah, maka guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dan perkembangan kognitif siswa harus mempunyai pemahaman yang sangat, mendalam mengenai perkembangan kesadaran siswa, sehingga pada saat Pendidik melakukan penilaian atau evaluasi perkembangan anak setiap saat. Harinya, guru benar-benar memahami perkembangan anak selama melakukan aktivitas yang dilakukan anak baik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pendidik juga harus memahami dengan jelas kemampuan dirinya sehingga pada saat proses pembelajaran, anak dapat memperhatikan dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran, pendidik juga dapat mengetahui kemampuannya dalam mendidik anak, sehingga dalam penilaian ini pendidik juga harus meneliti lebih luas dan mengetahui cara menghasilkan metode pengajaran yang terbaik bagi siswa kelahirannya.

Orang tua juga mempunyai peranan yang tidak kalah pentingnya dalam mendukung perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak, karena mereka mengetahui dan menyadari bahwa perkembangan dan pertumbuhan anak dimulai dari lingkungan keluarga. Namun, sebagian pendidik dan orang tua belum terlalu memahami tentang perkembangan kognitif

anak, karakteristik perkembangan kognitif, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah perkembangan kognitif anak. Saat pembelajaran dimulai guru harus membuka dengan berdoa, bermain adalah kebutuhan dan aktifitas yang menyatu di dunia anak. Dengan bermain anak juga akan mengalami suatu proses yang mengantarkan pada perkembangan kemampuan anak seperti, menumbuhkan rasa percaya diri berani tampil di depan, memberi motivasi dan interaksi guru dengan murid sangatlah penting untuk pendidikan anak. Agar anak tidak merasa hubungan antara anak dan guru sangat jauh, yang membuat perkembangan anak menjadi tidak percaya diri, merasa takut, malu, minder dengan guru dan teman-temannya di lingkungan sekolah. Sebagai seorang pendidik harus mempunyai perasaan kebaikan, kasih sayang, kesabaran dan kelembutan layaknya seorang ibu untuk menarik kedekatan antara anak dan pendidik.

Sebelum guru memulai pembelajaran, guru akan memperkenalkan anak pada lingkungan sekolah dan merencanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru juga memberikan informasi cara menyelesaikan kegiatan belajar kepada anak, guru juga merancang kegiatan belajar untuk memotivasi anak, sehingga anak dapat menyelesaikan kegiatan belajar dengan baik. Usai kegiatan, guru memberikan petunjuk belajar kepada anak dan anak mengikutinya saat mulai melakukan kegiatan belajar sambil bermain bersama. Sejak awal, sebelum memasuki kelas, guru mempersiapkan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti menyuruh anak berbaris, baik dalam kelompok besar maupun kecil.

Peneliti menemukan bahwa strategi guru cukup efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena dalam setiap pembelajaran anak belajar menyelesaikan soal matematika melalui permainan menjiplak dan mengelompokkan angka atau biji sesuai dengan jumlah dan bentuknya. Strategi yang digunakan guru adalah strategi pembelajaran langsung, dimana siswa harus bekerja secara keseluruhan dan guru berperan sebagai fasilitator. Peran guru dalam pendidikan prasekolah sangatlah penting, karena peran guru juga membantu anak benar-benar meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui setiap kegiatan yang dirancang atau disiapkan oleh pendidik. Pendidik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode pembelajaran interaktif, penggunaan materi sesuai perkembangan, dan pemberian stimulasi yang mendukung perkembangan kognitifnya.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif, cerita, dan aktivitas yang melibatkan observasi dan pemecahan masalah juga memperkaya pengalaman belajar anak tanpa perlu wawancara. Berdasarkan penelitian perencanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan simulasi kognitif untuk anak. Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, Guru menggunakan model pembelajaran kelompok dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kelompok yang disukainya, dengan menggunakan cara yang menarik agar anak dapat menyerap dengan jelas apa yang disampaikan guru. Kemudian perencanaan pembelajaran perlu direncanakan secara matang agar guru dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada anak, sehingga anak dapat memahami apa yang dikomunikasikan.

Peran pendidik dalam UU Nomor 20 Pasal 39 ayat 2 menjelaskan bahwa pendidik adalah pegawai profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, memberikan konsultasi dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, khususnya bagi para pendidik. di institusi pendidikan tinggi (Martsiswati dan Suryono, 2014). Menurut Sujiono, peran guru dalam perencanaan adalah mereka harus merencanakan kebutuhan aktivitas, perhatian, stimulasi dan pencapaian anak melalui keseimbangan dan inklusi di kelas serta praktik, menyajikan desain aktivitas yang direncanakan (Resty dkk., 2016). Guru dapat mempersiapkan kegiatan dan menciptakan suasana yang dapat menstimulasi anak dan

membantu mereka memilih kegiatan yang sesuai. Peran pendidik yang maksimal dan kerjasama yang aktif dengan orang tua akan melahirkan anak dengan potensi yang luar biasa. Tercapainya tumbuh kembang anak yang baik disebabkan oleh peran pendidik yang mengoptimalkan rangsangan pada seluruh aspek perkembangan, sehingga dapat memunculkan potensi anak dalam pengasuhan yang optimal (Mawarni dan Na'imah, 2020). Pendidik PAUD mempunyai peran yang sedikit berbeda dengan pendidik di lingkungan pendidikan lainnya. Menurut Wiyani, terdapat lima peran pendidikan PAUD sebagai pendidikan profesional, yaitu: pendidik PAUD sebagai pendidik, pendidik PAUD sebagai guru, pendidik PAUD sebagai pembimbing, pendidik PAUD sebagai pelatih, dan pendidik PAUD sebagai penilai (Saedah et al. , 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam merencanakan pembelajaran stimulasi kognitif anak usia prasekolah (PAUD) adalah guru dapat merencanakan kebutuhan aktivitas anak, serta menstimulasi kognisi anak dengan merencanakan aktivitas pembelajaran secara matang.

Menurut peraturan Nomor 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1, bahwa kognitif meliputi: berpikir simbolik, meliputi kemampuan mengenali, menyebutkan, membuat bilangan dengan benda, membedakan dan membentuk dua kelompok benda yang besarnya sama, tidak sama, kurang dan lagi. (Fatmawati, 2021). Menurut Mulyasa, perkembangan kognitif erat kaitannya dengan perkembangan intelektual karena menyangkut kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah. Hal ini penting karena sepanjang hidupnya anak akan menghadapi berbagai permasalahan yang perlu diselesaikan. Menyelesaikan masalah dari masalah sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks bagi anak, mereka harus mampu menemukan solusinya terlebih dahulu (S. Wahyuni dan Usman, 2020). Kegiatan dalam proses belajar mengajar perlu menekankan pada perkembangan struktur kognitif, menciptakan kesempatan bagi anak untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai kegiatan belajar sesuai dengan metode pembelajaran yang terpadu dan terpadu, mengandung makna (Fardiah et al., 2019). Guru menggambarkan masalah dengan jelas disertai contoh. Dalam pemilihan pemain (peserta) pada tahap ini, anak dan guru akan mendiskusikan karakter pemain mana yang akan diperankan dan siapa yang akan memerankannya.

Dalam memilih permainan ini, guru akan memilih anak yang cocok dengan karakter yang akan dimainkan. Pada fase ini berlangsung aktivitas bisnis, khususnya penjual dan pembeli. Guru akan memilih anak-anak menjadi penjual dan anak-anak menjadi pembeli. Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan landasan, dalam hal ini guru berdiskusi dengan anak dimana dan bagaimana memainkan peran tersebut. Pementasan ini bisa sederhana atau kompleks.

Cara termudah adalah dengan mendiskusikan sebuah skenario (tanpa dialog penuh) yang akan menggambarkan rangkaian permainan peran. Kemudian langkah selanjutnya adalah menyediakan pengamat. Dalam hal ini guru akan menugaskan seorang pengamat kepada salah satu anak agar ia dapat mengamati temannya yang sedang bermain. Kriteria pemilihan pengamat haruslah anak memahami dengan jelas bagaimana menjalankan perannya. *role play* (pertunjukan) *role play* dilakukan secara spontan. Pada awalnya, banyak siswa yang masih bingung dengan perannya atau bahkan perannya tidak sesuai dengan peran yang diharapkan. Faktanya, ada kemungkinan seseorang memainkan peran yang bukan miliknya. Jika permainan peran terlalu menyimpang dari topik, guru dapat menghentikan permainan peran dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

Hal ini dilakukan untuk melatih anak berpikir secara simbolis dan mengekspresikan emosinya melalui peran yang dimainkannya. Dilanjutkan dengan diskusi dan penilaian yang dilakukan guru bersama anak, khususnya diskusi mengenai permainan yang dimainkan dan penilaian terhadap peran yang dimainkan. Hal ini akan menghasilkan saran perbaikan. Setelah melakukan penilaian, lakukan *role play* kembali agar *role play* kedua berjalan lebih

baik dan siswa dapat memainkan peran lebih sesuai naskah. Dilanjutkan dengan diskusi dan penilaian yang lebih berorientasi praktis. Kenapa begitu? Karena ketika melakukan role-playing, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya, seorang anak berperan sebagai pembeli. Dia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Ini bisa menjadi topik diskusi. Dan yang terakhir dengan sharing Kesimpulan dan Pengalaman, siswa diajak untuk berbagi pengalamannya mengenai topik role play yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan mengambil kesimpulan. Misalnya, anak akan berbagi pengalaman tentang cara menyimpan uang di bank. Kemudian guru membahas tahapan-tahapan seseorang ingin menyimpan uang di bank.

Berdasarkan pengalaman di atas, dapat disimpulkan bahwa guru berusaha melakukan kegiatan bermain peran sebanyak-banyaknya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dan langkah penerapan role-playing game semuanya membuahkan hasil yang optimal. Ulasan Collins dan Laski (2019) menunjukkan bahwa penting bagi anak usia 5 hingga 6 tahun untuk mempelajari angka, simbol, dan huruf agar mereka dapat berhitung dan membaca. Seefeldt dan Wasik (2008) juga berpendapat bahwa penting bagi anak untuk mempelajari simbol bilangan karena hal ini bertujuan untuk mengembangkan kepekaan mereka terhadap angka. Anak-anak memahami besaran “lebih dari” dan “kurang dari” seiring dengan berkembangnya indera bilangan mereka. Kemampuan seorang anak dalam mengenal lambang bilangan dikatakan baik bila anak tidak hanya mengingatnya saja tetapi juga mampu mengenal berbagai bentuk dan arti dari lambang bilangan tersebut, adapun tujuan mengenal lambang huruf yang kuncinya adalah mengenal bunyi, huruf dan huruf. kata-kata.

mampu memahami pesan teks dan dengan mencoret sebuah kata diharapkan anak mampu mengkomunikasikan gagasannya. Ada banyak cara untuk menstimulasi atau meningkatkan perkembangan kognitif anak, salah satunya adalah dengan menggunakan metode permainan labirin. Anak dapat dilatih untuk memecahkan permasalahan sederhana sendiri atau dirangsang oleh lingkungannya baik orang tua maupun teman sebayanya, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dengan mengasah perkembangannya.

Stimulasi yang diberikan secara terus menerus dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Strategi yang tepat sangat penting untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sejak kecil adalah bermain sambil belajar. Secara umum dunia belajar anak identik dengan bermain, dan bermain juga dapat dijadikan sebagai wadah hiburan anak dan pembelajaran kompetitif (Conatser, 2018).

Selain itu, berikan metode pembelajaran yang kreatif, menarik, bahkan menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan minat dan mengoptimalkan perkembangan kognitifnya (Hafina, Nur & Rusmana, 2019). Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, misalnya dengan berbicara lebih keras dan menjelaskan kepada anak secara perlahan hingga anak memahami segala sesuatunya. Sekolah harus mampu memberikan dukungan dan kesempatan kepada pendidik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Sekolah juga dapat menyediakan materi pembelajaran yang membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, sehingga materi pembelajaran yang menarik akan membuat anak semakin bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Unsur kognitif memahami ciri-cirinya terletak pada belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk ekspresif yang mewakili objek-objek yang ditemui dan diungkapkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau simbol-simbol, semuanya bersifat spiritual (Syaodih, 1995). Perkembangan kognitif memegang peranan penting dalam keberhasilan akademik anak karena sebagian besar kegiatan belajar selalu

melibatkan pemikiran dan ingatan. Kognisi merupakan suatu proses berpikir, khususnya kemampuan individu dalam menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang dialami setiap anak. Tahapan perkembangan kognitif Piaget (dalam Beaty, 2013) menunjukkan bahwa masa muda memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan besar dan berkembang sangat pesat pada usia ini hingga mencapai 80%. Piaget (dalam Beaty, 2013) membagi pengetahuan anak menjadi 3 kategori, yaitu: pengetahuan fisika, pengetahuan logis-matematis, dan pengetahuan sosial.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan peran guru dalam membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Guru juga berperan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Mereka memahami keunikan setiap anak dan memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu, guru juga berkoordinasi dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang komprehensif di rumah dan di sekolah. Peran penting guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah juga ditunjukkan melalui penerapan program-program yang mendukung perkembangan tersebut.

dari kemampuan kognitif. Guru mempunyai peran penting dalam merancang dan mengadaptasi kurikulum sekolah agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, setiap pendidik menekankan peran guru sebagai agen pembelajaran utama dalam membentuk kemampuan kognitif anak prasekolah. Implikasi dari tinjauan literatur ini antara lain perlunya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran secara memadai untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun. Selain itu sintesa materi ini juga dapat dijadikan sebagai dasar untuk membangun program pelatihan untuk membantu guru agar lebih efektif dalam membantu anak mengembangkan potensi kognitifnya secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114.
- Filtri, H. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD kasih ibu kecamatan rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169-178.
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 640-645.
- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28-37.
- Ardiana, R. (2022). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1-10.
- Nurrahmawati, E. (2018). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 83-99.
- Winda, E., Apriana, N., & Dahlan, A. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di TK Al-Fadilah Kota Bengkulu. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 257-265.
- Yus, A., Diputera, A. M., Agustiar, B., Sianipar, E., Boangmanalu, R. A., Naibaho, B. A., ... & Purba, C. A. (2023). IMPLEMENTASI INSTRUMEN PENILAIAN PERKEMBANGAN

KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SANTO THOMAS 2 MEDAN. ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION, 3(4), 454-463.

Nurtaniawati, N. (2017). Peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 1-20.

Lestari, P. I., & Prima, E. (2018, December). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA) (Vol. 1)*.