

## Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom pada Masa Pandemi dalam Pengembangan Aspek Kognitif

Alhaju Makhiyah<sup>1</sup>, Sri Watini<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Kota Bekasi  
Email: alhaju0304@gmail.com<sup>1</sup>, srie.watini@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Masa pandemi covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di TK diharuskan berubah mengikuti keadaan sesuai peraturan dari pemerintah yaitu yang sebelumnya pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (online). Banyak TK di Indonesia yang belum memiliki prasarana dalam pembelajaran secara PJJ (online). Sekolah TK Islam Lebah Madu – Cipayang Jakarta Timur mendukung kebijakan dari pemerintah yaitu melaksanakan pembelajaran daring (online) selama masa pandemi. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk perkembangan anak yang perlu di rangsang dan di stimulasi. Penelitian ini menggunakan metode survei yaitu mengenai media dalam pembelajaran untuk pengembangan aspek kognitif, dengan menggunakan media aplikasi zoom dalam menyampaikan pembelajaran di TK Islam Lebah Madu. Hasil penelitian didapatkan, pembelajaran jarak jauh (online) di masa pandemi dinyatakan efektif. Dinyatakan efektif karena aplikasi tersebut interaktif dan dapat mendukung pembelajaran jarak jauh serta memudahkan anak-anak untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga anak-anak dapat berinteraksi dengan guru dan anak lainnya.

**Kata kunci:** aplikasi zoom, aspek kognitif, TK

### Abstract

The COVID-19 pandemic period has forced the learning system in kindergarten to be required to change according to government regulations, which were previously face-to-face meetings to distance learning (online). Many kindergartens in Indonesia do not yet have the infrastructure for PJJ (online) learning. The Lebah Madu Islamic Kindergarten School - Cipayang, East Jakarta supports the government's policy of implementing online learning during the pandemic. The cognitive aspect is one of the most important aspects for child development that needs to be stimulated and stimulated. This study uses a survey method, namely the media in learning for the development of cognitive aspects, using the zoom application media in conveying learning in the Lebah Madu Islamic Kindergarten. The results showed that distance learning (online) during the pandemic was declared effective. It is said to be effective because the application is interactive and can support distance learning and make it easier for children to understand the learning delivered by the teacher so that children can interact with the teacher and other children.

**Keywords :** *terdiri dari 3-5 kata*

### PENDAHULUAN

Sudah lebih dari satu tahun pandemi covid-19 berlangsung di negara-negara di dunia termasuk di negara Indonesia. Penyakit covid-19 merupakan termasuk penyakit menular yang disebabkan oleh virus yang sekarang ini ditemukan. Virus covid-19 ini bisa menyerang siapa saja seperti orang dewasa, ibu hamil, ibu menyusui, anak-anak dan bayi, tak terkecuali lansia. Hal ini membuat negara-negara di dunia memberlakukan kebijakan untuk menerapkan *lockdown* atau pembatasan keluar masuk wilayah dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di negara Indonesia sendiri telah memberlakukan kebijakan pembatasan sosial

berskala besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Pembatasan ini tidak hanya berpengaruh pada bidang ekonomi, sosial, politik tetapi berimbas pada bidang pendidikan.

Aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas kini dihentikan untuk menghindari perluasan penyebaran pandemi covid-19 ini. Penghentian aktivitas pembelajaran tatap muka dialihkan dengan pembelajaran berbasis pembelajaran jarak jauh (online) dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung dengan internet. Sistem pembelajaran jarak jauh (online) ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan termasuk pada pendidikan anak usia dini dalam hal ini Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi demi tercapainya tujuan hidup yang lebih baik di masa mendatang. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda agar memiliki kemampuan, potensi dan kecerdasan yang baik. Menurut (Watini, 2019) hakikat pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu jenjang bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini. TK merupakan bagian dari Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal. Di Pendidikan Taman Kanak-kanak mempunyai dua kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun dalam kelompok kelas TK A dan usia 5-6 tahun dalam kelas kelompok B. Dalam regulasi atau kebijakan di Indonesia anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Di TK ini anak-anak akan diberikan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak-anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya sesuai dengan tujuan TK berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0486/U/92 tentang Taman Kanak-kanak, adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak, pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Menurut Syaodih dalam jurnal (Watini, 2020) Taman Kanak-kanak (TK) adalah lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak usia dini sehingga dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak. Pendidikan Anak Usia Dini khususnya Taman Kanak-kanak adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh kepribadian anak sebagaimana yang dikemukakan oleh Anderson (1993) dalam (Watini, 2020) *“Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality”* artinya bahwa pendidikan usia dini khususnya Taman Kanak-kanak memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Setiap anak mempunyai tahap perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan dan tingkatan usianya. Begitu juga pada anak-anak usia Taman Kanak-kanak yang memiliki perkembangan yang khas atau karakteristik tersendiri. Menurut (Watini, 2019) Anak usia dini merupakan masa golden age (usia keemasan) di mana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan anak usia dini mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya taman kanak-kanak umumnya memberikan pendidikan yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Menurut Margiani dalam jurnal (Imam Syafii, 2020) pentingnya anak usia dini dalam memperoleh pendidikan maka

lembaga pendidikan pada jenjang PAUD banyak yang melakukan pembelajaran jarak jauh (daring) guna terlaksananya pembelajaran dengan normal untuk meningkatkan tumbuh kembang anak tetap optimal.

Di Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak yang biasanya melakukan kegiatan belajar mengajar dengan tatap muka di dalam kelas untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar tetapi dengan kondisi saat ini pemerintah telah memberlakukan kebijakan pembelajaran jarak jauh (online) yang dilakukan di rumah masing-masing yang di dampingi oleh orang tua dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Hal ini sesuai dengan surat edaran yang pertama Nomor 2 Tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan covid-19 di Lingkungan Kemendikbud. Surat edaran kedua Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan covid-19 pada satuan pendidikan. Ketiga, surat edaran nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (covid-19) yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah. Walaupun pembelajaran dilakukan secara daring/online, guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui media teknologi. Menurut Chodzira (2016) dalam jurnal (Yusi Srihartini, 2021) guru harus mengubah cara pandang dalam pembelajaran yang awalnya dari konvensional menjadi modern. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dihindari sehingga harus mempersiapkan diri untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Febrialismanto, 2020 pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memberikan daya tarik bagi anak untuk termotivasi dalam pembelajaran.

Untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (online) diperlukan media yang dapat mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Menurut (Yusi Srihartini, 2021) Media online diharapkan dapat memberikan feedback positif terhadap kegiatan pembelajaran secara online/daring. Dalam kondisi apapun, pembelajaran harus tetap dilaksanakan guna mencapai tujuan pendidikan bagi anak usia dini dalam mengembangkan wawasan anak dalam pembelajaran. Adapun media yang dipakai untuk sarana pembelajaran jarak jauh (online) saat ini menggunakan internet yang disebut juga *online learning* yang memberikan fasilitas koneksi kesuluruh dunia. Menurut Nugroho dalam jurnal (Dwi Ismawati, 2021) internet yang tidak dibatasi jarak dan waktu membuat pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, penggunaan internet sebagai sarana belajar yang dapat memberikan dampak yang positif dalam penggunaan internet dengan peran para pendidik dalam pengelolaannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Untuk sarana pembelajaran jarak jauh (online) diperlukan teknologi komunikasi dan informasi yang mendukung seperti laptop, komputer, hp, tab dan alat lainnya. Dalam jurnal (Far-Far, 2021) menurut (Susanto dan Akmal, 2018) mengatakan aplikasi pembelajaran merupakan terobosan baru untuk media belajar yang memberikan kebebasan mutlak bagi siswa untuk mengoperasikannya. Menurut (Dwi Ismawati I. P., 2021) dalam penggunaan teknologi yang efektif dalam lingkungan belajar pada pendidikan anak usia dini membutuhkan pengembangan diri secara profesional dan pendidik juga harus memiliki pengetahuan yang luas agar siap dalam memutuskan tentang cara tepat penggunaan teknologi pembelajaran sebagai upaya pemenuhan kebutuhan belajar pada anak dan kognitif pada anak usia dini.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan metode belajar dimana peserta didik dengan guru berada di lokasi yang berbeda, sehingga diperlukan sistem telekomunikasi yang interaktif yang terhubung dengan koneksi jaringan internet agar terhubung satu dengan lainnya, seperti whatsapp (WA), google meeting, telegram, instagram, aplikasi zoom dan aplikasi sejenis lainnya.

Aplikasi zoom adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang digunakan di TK Lebah Madu. Di jurnal (Far-Far, 2021) menurut (Haqien, Afadiyah Rahman, 2020) aplikasi zoom di resmikan tahun 2011 yang di dirikan oleh Eric Yuan di Zoom meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Dalam Tribunnews.com zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan hingga kolaborasi

seluler (Tribunnews, 2020). Aplikasi zoom disebut juga *video conference* termasuk dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama pendidik dan peserta didik. *Synchronous learning* bersifat *real time*. Dapat disimpulkan bahwa zoom merupakan aplikasi *video conference* yang memudahkan untuk melakukan pembelajaran. Aplikasi ini dapat menampilkan dalam bentuk suara, video, foto dan juga dapat berbagi layar untuk melakukan presentasi dalam sebuah kegiatan belajar mengajar dan merekam (*recording*). Melalui aplikasi zoom guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dan berinteraksi dengan anak-anak walaupun tidak tatap muka langsung pada saat bersamaan dan tempat yang berbeda. Guru yang merupakan penanggung jawab proses kegiatan pembelajaran harus bisa melihat perkembangan anak-anak terutama perkembangan kognitif.

Salah satu aspek perkembangan anak yang menjadi program pendidikan anak TK usia 4-5 tahun adalah perkembangan kognitif. Menurut (Sri Watini, 2020) Perkembangan kognitif mempunyai peranan yang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar. Menurut Ahmad Susanto, 2014 di jurnal (Putri Ayu Maharani, 2021) mengatakan perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut (Heidy Ayu Rosita, 2020) kognisi adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari pendapat penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu perkembangan yang dimiliki anak-anak yang perlu di stimulasi sejak dini karena perkembangan kognitif mempunyai peranan yang sangat penting untuk jenjang pendidikan selanjutnya dan agar anak siap untuk terjun di lingkungan masyarakat.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif, misalnya: mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Supardi (2013) dalam jurnal (Yusi Srihartini, 2021) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sedangkan menurut Hamalik (2001) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Agar mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien, perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru dalam mencapai suatu tujuan secara bersama selain itu juga, harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang dibutuhkan demi tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa. Efektifitas pembelajaran adalah suatu ukuran berhasilnya dari proses interaksi dalam situasi mendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Afifatu Rohmawati, 2015) dilihat dari aktifitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep.

Dengan adanya pandemi covid-19 mengharuskan setiap satuan pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh menjadi satu-satunya cara supaya proses belajar mengajar dapat terus berjalan. Penggunaan media pembelajaran dan kreatifitas merupakan menjadi kunci keberhasilan pembelajaran, tetapi kendala yang dihadapi yaitu baik dari sistem media ataupun dari kesiapan pendidik dan siswa akan menghambat kegiatan belajar mengajar, hal tersebut menjadi kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh/*Distance education* yang harus dibenahi untuk kedepannya. Menurut Nurmukhametov et.al, (2015) seperti ditulis Reza Aprilianto Mandala Putra, penggunaan media internet/*e-learning* memiliki kendala yang cukup besar, koneksi jaringan dan kesalahan teknis seperti server down and error menghambat keberhasilan pembelajaran. Menurut Mlandini dkk., (2019) seperti ditulis Muhammad Khoiruzzadi, Mabid Barokah dan Aisyatin Kamila,

perkembangan motorik pada anak usia dini bisa dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar, dan kegiatannya dapat menguras energi seperti lari, jalan-jalan, menar, dan lain-lain. Berbeda dengan motorik kasar, motorik halus hanya melibatkan otot kecil pada anak seperti kegiatan menyusun balok. Selain itu untuk meningkatkan motorik halus pada anak juga bisa menggunakan metode proyek berbasis pendekatan saintifik (Muhammad Khoiruzzadi, Mabid Barokah dan Asiyatin Kamila, 2020).

Dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak, para guru menggunakan pendekatan kontekstual kepada anak, baik anak yang perkembangan kognitifnya cepat dan anak yang perkembangan kognitifnya lambat. Menurut (Watini, 2020) *cognitive development is the cognitive aspect is closely related to reason and mind. Growth in this area is vast, not only in schools but also from games that encourage early childhood to think* artinya perkembangan kognitif adalah aspek kognitif erat kaitannya dengan akal dan pikiran pertumbuhan di daerah ini sangat luas, tidak hanya di sekolah tetapi juga dari game yang mendorong anak usia dini untuk berpikir.

Menurut Sujiono (2008:1.3) berpendapat bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Piaget dalam Fridani dkk (2009: 3.4) menyatakan perkembangan kognitif anak terdiri atas 4 tahapan yaitu: (a) tahap sensorimotor (0-2 tahun), (b) tahap pra operasional (2-7 tahun), (c) tahap konkret-operasional (2-7 tahun), dan (d) tahap formal-operasional (11-dewasa). Menurut Santrock, 2008. Hlm. 251 dalam jurnal (Ani Bodedarsyah, 2019) Piaget dalam teorinya menyebutkan pada tahapan pra-operasional (2- 7 tahun) anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan, dan gambar-gambar. Pada tahapan ini anak-anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan sebuah obyek yang tidak ada. Terpenuhinya sarana dan prasarana dalam mengembangkan aspek kognitif anak merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), selain itu juga diperlukan metode yang tepat dalam mengajarkan anak-anak khususnya yang berkaitan dengan kognitif anak khususnya yang berkaitan dengan kognitif anak misalnya berhitung, menempel, mengenal bentuk geometri dan mengenal warna.

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 (Herfia Safitri, 2018) menyatakan bahwa indikator dalam konsep bilangan dan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10, berhitung (mengetahui konsep bilangan dengan lambang bilangan dengan benda-benda), dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Adapun indikator atau hasil capaian pada perkembangan kognitif pada tahap pra operasional menurut Piaget dalam Suyadi (2010) dalam jurnal (Hardia Safitri, 2018) yaitu:

- 1) Mengetahui warna, minimal 6 warna
- 2) Mengetahui bentuk-bentuk geometri, minimal 4 bentuk
- 3) Memahami perbedaan ukuran: besar/kecil, panjang/pendek, tebal/tipis, jauh/dekat, banyak/sedikit
- 4) Memahami dimensi dan hubungan: pagi/sore/, siang/malam, gelap/terang, atas/bawah, luar/dalam, depan/belakang, dan lain-lain
- 5) Memahami panduan atau campuran warna
- 6) Memahami perbedaan rasa: manis, asin, pahit dan lain-lain
- 7) Memahami bau atau aroma: harum/busuk, amis/segar dan lain-lain
- 8) Mampu bercerita, bernyanyi, bermain dan berkelana (bermain di alam bebas)
- 9) Mengetahui huruf dan bilangan
- 10) Mampu menulis kata dan kalimat sederhana, minimal menulis namanya sendiri
- 11) Dapat menghitung sederhana, misalnya menjumlah uang

Pengembangan kemampuan kognitif anak-anak usia TK (4 sampai 6 tahun) dalam kemampuan berhitung menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009, yaitu:

- 1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit

- 2) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Mengenal konsep bilangan
- 5) Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10
- 6) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar (Depdiknas, 2000:1) sedangkan berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu di dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Melihat kondisi sekarang ini yang mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan secara online inilah yang menjadi dasar tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini: menjelaskan efektifitas belajar online menggunakan aplikasi zoom di TK Lebah Madu dalam pengembangan kognitif anak. Dengan memanfaatkan aplikasi zoom untuk kegiatan belajar mengajar jarak jauh (daring) diharapkan pembelajaran dapat menyenangkan, inovatif, efektif dan efisien sehingga anak dapat menstimulus kognitifnya dengan baik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan untuk menggali, memahami dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan cara deskriptif berupa kata-kata dan bahasa (Moleong, 2002:3). Pendekatan penelitian bersifat kualitatif deskriptif, karena penelitian ini akan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang sebagaimana adanya (Nawawi, 1996:73).

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei, wawancara dan dokumentasi. Survei adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen untuk meminta tanggapan dari responden tentang sampel. Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara online kepada responden dimana peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yang telah tersusun untuk memperoleh datanya (Sugiyono, 2008:194). Dokumentasi adalah studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode survei dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 83). Kuesioner merupakan informasi penelitian yang terdiri dari rangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Kuesioner dapat dianggap sebagai wawancara tertulis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan tentang efektifitas penggunaan aplikasi zoom dalam pengembangan aspek kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun. Peneliti menjadi instrumen kunci karena peneliti merupakan satu-satunya pengumpul data dan memerankan diri sebagai pengamat dengan tujuan mengetahui kondisi dan mendapatkan informasi secara langsung di TK Lebah Madu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru TK A dengan menyiapkan instrumen wawancara dalam keberhasilan pembelajaran jarak jauh (online) melalui aplikasi zoom.

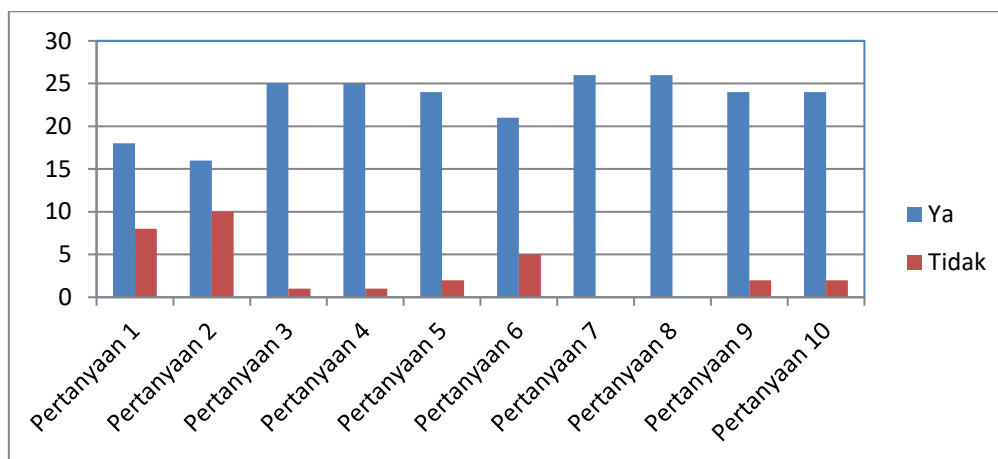
Sumber data dicatat melalui catatan tertulis melalui google form, sedangkan dokumen dapat berupa foto-foto kegiatan selama pembelajaran di zoom. Peneliti melakukan analisis data sesuai dengan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Selama pandemi covid-19 proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di TK Islam Lebah Madu dilakukan secara online. Selama pelaksanaan belajar jarak jauh (online), guru-guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan pencapaian perkembangan anak. Hal ini dilakukan karena perintah dari

pemerintah pusat (Kemendikbud) dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran virus covid 19 yang melanda di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Untuk pengembangan aspek kognitif anak, guru TK Lebah Madu menggunakan aplikasi zoom untuk menyampaikan pembelajaran seperti mengenal bentuk geometri, mengenal warna dan menghitung 1-5 benda dengan tujuan agar anak-anak dapat berfikir simbolik. Dengan demikian, untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan aplikasi zoom meeting dalam pembelajaran untuk pengembangan aspek kognitif anak, maka penelitian ini dilakukan terhadap 26 anak yang ada di TK Islam Lebah Madu kelas A.

Dari kuesioner yang diberikan kepada responden sejumlah 26 dengan 11 pertanyaan yang sesuai dengan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:



**Gambar 1. Rekapitulasi data responden**

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pertanyaan 1 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 18 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 8 responden. Pertanyaan ke 2 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 16 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 10 responden. Pertanyaan ke 3 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 25 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 1 responden. Pertanyaan ke 4 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 25 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 1 responden. Pertanyaan ke 5 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 24 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 2 responden. Pertanyaan ke 6 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 21 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 5 responden. Pertanyaan ke 7 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 26 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 0 responden. Pertanyaan ke 8 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 26 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 0 responden. Pertanyaan ke 9 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 24 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 2 responden. Pertanyaan ke 10 diperoleh hasil responden dengan jawaban “Ya” sejumlah 24 responden, jawaban “Tidak” sejumlah 2 responden.

Data tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan ke 1 tentang pendampingan orang tua ketika pembelajaran saat zoom dirasakan responden tidak memberatkan orang tua karena anak-anak perlu di dampingi dan orang tua pada saat itu tidak sibuk/tidak kerja, sebagian juga orang tua merasa keberatan karena sebagian dari para orang tua kerja. Pertanyaan ke 2 tentang apakah ada kendala pada saat anak-anak zoom dirasakan sebagian besar responden ada kendala yaitu masalah sinyal internet disebabkan cuaca atau kuota habis dan sebagian kecil responden merasa tidak ada kendala karena sinyal internet bagus dan qouta masih banyak. Pertanyaan ke 3 tentang efektif apa tidak penggunaan aplikasi zoom dalam menyampaikan materi untuk pengembangan kognitif di masa pandemi ini dirasakan sebagian besar responden efektif karena dengan aplikasi zoom anak-anak dapat berinteraksi dengan

guru, ada satu responden merasa tidak efektif karena anaknya tidak mau tenang. Pertanyaan ke 4 tentang media yang diberikan oleh guru sebagai penunjang dalam pengembangan kognitif apakah efektif dikerjakan pada saat zoom berlangsung dirasakan sebagian besar responden efektif karena dengan adanya media anak-anak dapat mengikuti, memahami pembelajaran, ada satu responden merasa tidak efektif karena anaknya tidak mau mengerjakan. Pertanyaan ke 5 tentang efektifkah waktu yang digunakan dalam pembelajaran pada saat zoom di rasakan sebagian besar responden efektif karena dengan waktu 1 jam anak-anak bisa fokus mengikuti pembelajaran, sebagian kecil lagi yaitu 2 responden merasa tidak efektif karena anaknya sering telat masuk zoom. Pertanyaan ke 6 apakah anak-anak merasa senang ketika mengikuti zoom dirasakan sebagian besar responden merasa senang karena pembelajaran yang disampaikan guru menarik, sebagian kecil responden merasa tidak senang karena anak-anak sedang tidak mau belajar atau tidak mood. Pertanyaan ke 7, 8, 9 dan ke 10 yaitu tentang materi untuk pengembangan kognitif anak dirasakan responden tidak memberatkan anak-anak, terkait dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan benda-benda yang ada dirumah, menempel kertas bentuk geometri sehingga berbentuk robot, mengenal warna, menghitung bola 1-5, terlihat anak-anak dapat memahami, mengikuti dan mengerjakannya sesuai instruksi dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas TK A di TK Islam Lebah Madu mengemukakan bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak TK A sangat efektif menggunakan aplikasi zoom seperti kegiatan menghitung bola, mengelompokkan warna dari kertas origami dan kegiatan lain yang dapat mendukung untuk kegiatan kognitif. Di aplikasi zoom banyak fitur-fitur yang dapat digunakan oleh guru seperti dapat sharecreen video, musik atau suara dan materi pembelajaran khususnya untuk pengembangan kognitif anak, bisa menggunakan whiteboard sehingga anak-anak dapat mencoba menulis dan fitur-fitur lainnya dibandingkan dengan video call yang tidak dapat sharecreen materi untuk menyampaikan pembelajaran dan di aplikasi zoom guru-guru dapat melihat anak-anak, berinteraksi dengan anak-anak dan guru dapat menilai serta mengevaluasi kegiatan serta guru dapat membantu anak jika mendapatkan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menyemangati anak-anak agar tidak bosan, guru dapat melakukan ice breaking seperti bermain tepuk, stop musik, dan ice breaking lainnya sehingga anak-anak tetap semangat mengikuti pembelajaran di zoom. Adapun manfaat dari aplikasi zoom untuk guru yaitu: a) semakin mengenal dan dapat mengikuti teknologi modern saat ini, b) lebih mudah digunakan saat online dalam menyampaikan materi pembelajaran, c) lebih nyaman menggunakannya. Namun ada kendala dalam penggunaan aplikasi zoom yaitu jaringan/sinyal, listrik mati, wifi mati dan quota habis sehingga dapat mengganggu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang efektifitas penggunaan aplikasi zoom pada masa pandemi dalam pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam pengembangan kognitif di TK Islam Lebah Madu Cipayang Jakarta Timur dengan menggunakan media aplikasi zoom cukup efektif untuk dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden dalam hal ini orang tua dari 10 pertanyaan yang diajukan hampir semua rata-rata responden mendukung dan menilai bahwa pembelajaran untuk masa pandemi ini efektif menggunakan aplikasi zoom dalam pengembangan kognitif anak-anak, dan hasil wawancara dengan guru kelas TK A yang mengatakan bahwa dengan penggunaan aplikasi zoom itu lebih efektif dibandingkan dengan aplikasi lain karena dengan aplikasi tersebut guru dapat memberikan pembelajaran dan materi serta guru dapat menilai kepada anak-anak.

Adapun saran yang diajukan peneliti adalah dalam menggunakan aplikasi zoom untuk pembelajaran jarak jauh ini memiliki beberapa kendala salah satunya adalah tidak semua orang tua bisa membimbing pembelajaran di rumah karena urusan pekerjaan sehingga perlu dikoordinasikan secara baik antara guru dengan orang tua kapan pembelajaran atau materi



tersebut diberikan kepada anak-anak sehingga anak-anak nantinya siap untuk mengerjakan dengan bimbingan orang tuanya di rumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ani Bodedarsyah, R. Y. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Ceria*, 354-358.
- Dwi Ismawati, I. P. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Obsesi*, 665-675.
- Far-Far, G. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Pembelajaran. *Pendidikan Dan Sejarah*, 2-5.
- Hardia Safitri, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. *Riset Golden Age PAUD UHO*, 22-26.
- Heidy Ayu Rosita, L. N. (2020). Media Video Animasi Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Siswa RA Sunan Ampel Pasuruan. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 143-153.
- Herfia Safitri, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. *Riset Golden Age PAUD UHO*, 22-26.
- Imam Syafi'i, C. S. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 140-160.
- Putri Ayu Maharani, E. N. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 159-173.
- Sri Watini, Q. A. (2020). Assesment System for Testing the Evaluation of Diversity in Traditional Malay Dance by Early Childhood Students. *International of Psychosocial Rehabilitation*, 1-9.
- Tribunnews. (2020, Maret Rabu). *Lanny Latifah*. Retrieved from Tribunnews.com: [tribunnews.com/nasional/2020/03/18/apa-itu-aplikasi-zoom-alternatif-rapat-jarak-jauh-begini-cara-kerjanya?page=3](https://tribunnews.com/nasional/2020/03/18/apa-itu-aplikasi-zoom-alternatif-rapat-jarak-jauh-begini-cara-kerjanya?page=3)
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Obsesi*, 82-90.
- Watini, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Obsesi*, 110-123.
- Watini, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Obsesi*, 110-123.
- Yusi Srihartini, M. P. (2021). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19. *Tarbiatuna*, 21.
- Yusi Srihatini, M. P. (2021). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19. *Tarbiatuna*, 1-21.