



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

HAFIDA KURNIA RAHMASARI - 218620700030

Author(s)

Coordinator

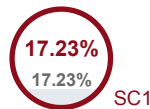
perpustakaan umsidahanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**9844**

Length in words

72297

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet	ß	0
Spreads	A→	0
Micro spaces		0
Hidden characters	␣	0
Paraphrases (SmartMarks)	a	41

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	77 0.78 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	77 0.78 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7118/50995/56742	77 0.78 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/3295/23657/26627	77 0.78 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %

6	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %
7	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %
9	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %
10	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	76 0.77 %

from RefBooks database (0.93 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AREA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI Nurainun . Heliati Fajriah Dewi Fitriani .;	33 (2) 0.34 %
2	ANALISIS PENERAPAN PEMBIAYAAN MURABAHAH PADA PT. BANK SULSELBAR CABANG SYARIAH MAKASSAR Jannah Raodahtul;	17 (2) 0.17 %
3	Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Digital: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru TK Nurul Ummah, Kotagede, Yogyakarta Ma'rifah Indriyani, Ahmad Asroni;	13 (1) 0.13 %
4	Tantangan Etika Bisnis Islam dalam Pergulatan Etika Bisnis Global Doni Rukanda, Iqbal Tanjung, Sumarni Sumarni, Desy Amalia;	11 (1) 0.11 %
5	Implementasi Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19 dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak Usia Dini Faiz Karim Fatkhullah, Shinta Mutiara Puspita, Yulianti Sholihah;	10 (1) 0.10 %
6	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Aspek Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Busnatul Athfal IV Kota Jambi Artamevi Putri Sabrina, Sofyan Hendra, Nyimas Muazzomi;	8 (1) 0.08 %

from the home database (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (16.29 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6916/49604/55369	937 (27) 9.52 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5745/41455/46454	158 (3) 1.61 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/3295/23657/26627	153 (2) 1.55 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7118/50995/56742	77 (1) 0.78 %
5	http://repository.uindatokarama.ac.id/2336/1/SKRIPSI_MUSYAHIDAH_FULL%5B1%5D.pdf	37 (1) 0.38 %
6	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65586/1/17104030062_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	34 (5) 0.35 %

7	https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/download/508/349	32 (1) 0.33 %
8	http://repository.upi.edu/90126/2/S_PGPAUD_1703009_Chapter%201.pdf	26 (1) 0.26 %
9	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56096/1/20204032021_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	26 (3) 0.26 %
10	https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/2729/1796	21 (2) 0.21 %
11	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/25108/1/DEWI%20SAPUTRI.%20S_80200220031.pdf	17 (1) 0.17 %
12	https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15234/11524	16 (1) 0.16 %
13	https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/download/7636/pdf	15 (2) 0.15 %
14	https://ejournal.malahayati.ac.id/index.php/manuju/article/download/11280/Download%20Artikel	12 (1) 0.12 %
15	https://www.academia.edu/114943492/Penerapan_Kurikulum_Merdeka_Sebagai_Upaya_Dalam_Mengatasi_Krisis_Pembelajaran_Learning_Loss_Pada_Mata_Pelajaran_Pendidikan_Agama_Islam_Kelas_X_Di_SMA_Negeri_12_Bandar_Lampung	11 (1) 0.11 %
16	https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/3988/2289/17709	10 (1) 0.10 %
17	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/18893/1/A.%20NUR%20RAHMA-FTK.pdf	8 (1) 0.08 %
18	http://repository.unj.ac.id/14533/2/BAB%201.pdf	8 (1) 0.08 %
19	https://text-id.123dok.com/document/nq7x4x0ry-teori-belajar-kognitivisme-1-pengantar-teori-belajar-kognitivisme.html	6 (1) 0.06 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Page | 1

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License

(CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that

the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not

comply with these terms.

Model Pembelajaran Arena Dalam Meningkatkan Kemampuan

Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan

Sepanjang

Abstract. The arena learning model is a learning model adopted from the area learning model, and both

models share the same meaning, namely, a learning model based on children's interests. One of the

aspects that must be developed in early childhood is cognitive ability. Cognitive ability refers to the

development related to a person's intellectual (thinking) skills. The purpose of this study is to describe the

implementation of the arena learning model in enhancing the cognitive abilities of children at TK

Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan and to identify the supporting and inhibiting factors in implementing

the arena learning model to improve the cognitive abilities of early childhood students at TK Aisyiyah

Bustanul Athfal Bebekan. The research method used is qualitative research with a descriptive-analytical

approach. The data collection methods employed are observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the arena learning model begins with stimuli such as videos or

storytelling to introduce the learning theme. Teachers have planned the learning activities in each arena

by preparing three play densities that support the six aspects of children's intelligence, including

cognitive aspects. After delivering the stimuli, teachers assess the children's understanding through

question-and-answer sessions or by asking the children to retell stories. The teachers then explain how to

play in the three densities. Once the children understand, they are given the freedom to choose the density

they prefer, allowing their cognitive aspects to develop independently. In the learning process, there are

naturally supporting and inhibiting factors. The supporting factors for the implementation of the arena

learning model in enhancing the cognitive abilities of early childhood students at TK Aisyiyah Bustanul

Athfal Bebekan include teachers who have IT play skills, adequate facilities and infrastructure such as a spacious school yard and complete classroom facilities to support more enjoyable learning, and a variety of loose parts. The inhibiting factors in the implementation of the arena learning model in enhancing the cognitive abilities of early childhood students at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan include teachers who do not fully understand the Merdeka Curriculum, students who still imitate their peers, limited playtime in the arena, the cancellation of moving arena activities during PHBI events, students who have difficulty focusing, and the extensive preparation required for the loose parts.

Keywords - Arena Learning Model; Cognitive Ability

Abstrak. Model pembelajaran arena adalah model pembelajaran yang mengadopsi dari model pembelajaran area, kedua model pembelajaran tersebut memiliki makna yang sama yakni model pembelajaran berdasarkan minat anak. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yakni kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan **perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir (intelektual) seseorang**. **Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk** mendeskripsikan implementasi pembelajaran arena **dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di** TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam mengimplementasikan pembelajaran arena **dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini** di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan. **Metode Penelitian yang digunakan berupa penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif** analisis. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni **observasi, wawancara dan dokumentasi**. **Hasil penelitian menunjukkan** bahwasanya model pembelajaran arena dimulai dengan pemantik seperti video atau dongeng untuk mengenalkan tema pembelajaran. Guru telah merencanakan pembelajaran pada setiap arena dengan menyiapkan tiga densitas permainan yang mendukung enam aspek kecerdasan anak, termasuk kognitif. Setelah pemantik disampaikan, guru mengukur pemahaman anak melalui tanya jawab atau meminta anak bercerita. Kemudian guru menjelaskan cara bermain pada tiga densitas tersebut. Setelah anak paham, mereka diberi kebebasan memilih densitas yang disukai, sehingga aspek kognitif anak dapat berkembang secara mandiri. Pada proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini **di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** adalah sumber daya guru yang memiliki skill bermain IT, **sarana dan prasarana yang memadai seperti halaman sekolah yang** luas dan kelengkapan fasilitas didalam kelas

2 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

guna mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan serta adanya loose part yang beraneka ragam. Adapun faktor penghambat implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini **di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan adalah** adanya guru yang belum sepenuhnya paham terkait kurikulum merdeka, peserta didik yang masih mencontoh temannya, waktu bermain di arena yang terbatas, apabila ada kegiatan PHBI moving arena ditiadakan, peserta didik yang kurang fokus dan persiapan loose part yang cukup banyak.

Kata Kunci - Model Pembelajaran Arena; Kemampuan Kognitif

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini memerlukan pendidikan, mereka berusia antara 0 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yang menyeluruh, berfokus pada anak, strategis, dan bersifat luas. Namun, pada dasarnya, Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk membantu anak-anak mencapai potensi terbaik mereka [1]. Pendidikan anak usia dini melibatkan enam perkembangan yang dapat dikembangkan. Ini termasuk **perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, dan perkembangan seni** [2]. Usia dini disebut "usia emas" karena memberi anak kesempatan terbaik untuk belajar. Anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, terutama di usia dini. Karena usia dini adalah usia emas anak (golden ege), perkembangan mereka harus dimaksimalkan. Perkembangan anak usia dini terjadi secara keseluruhan, jadi jika mereka sehat, mendapatkan cukup gizi, dan dididik dengan benar, mereka dapat berkembang secara optimal [3]. Macam-macam **karakteristik anak usia dini : 1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2. Merupakan pribadi yang berbeda, 3. Suka berfantasi dan berimajinasi, 4. Memiliki waktu paling potensial untuk belajar, 5. Menunjukkan sikap egosentris, 6. Memiliki waktu konsentrasi yang pendek, dan 7. Merupakan bagian dari** masyarakat [4].

Perkembangan kognitif adalah salah satu dari banyak aspek yang dikembangkan dalam PAUD. Perkembangan kemampuan berpikir (intelektual) dikenal sebagai perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif juga mencakup perkembangan kemampuan dasar yang penting untuk membantu anak-anak mengintegrasikan pengetahuan yang sudah mereka pelajari dengan pengetahuan baru [5]. Dalam hal pengembangan kognitif, anak-anak harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan rasional, memecahkan masalah, membuat kesimpulan, dan menemukan hubungan sebab akibat [6]. Belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik adalah tiga tingkat perkembangan kognitif yang

ditemukan di STTPA [7]. Jean Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yakni : tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun), tahap pra-opsional (usia 2–7 tahun), tahap opsional konkrit (usia 7–11 tahun), dan tahap opsional formal (usia 11–15 tahun) [8]. Pendidikan usia dini sangat penting karena perkembangan kognitif anak sangat penting. meningkatkan perkembangan kognitif adalah salah satu tujuan utama pendidikan anak usia dini. Meskipun pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat strategis dalam memberikan pengalaman belajar kepada anak dan mengembangkan semua perkembangan anak, tujuan utamanya adalah untuk mendukung perkembangan kognitif. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa 39% anak berusia 4 hingga 6 tahun memiliki masalah perkembangan kognitif yang signifikan, 37% anak berada pada kriteria banyak sekali, dan hanya 17 persen memiliki masalah sedikit. Selain itu, 7% anak tidak memiliki masalah perkembangan kognitif sama sekali [9].

Anak usia dini masih membutuhkan kebebasan untuk belajar, yang memungkinkan mereka mengoptimalkan pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. didasarkan pada penelitian sebelumnya bahwa penerapan pembelajaran area bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak [10]. Kemampuan kognitif seseorang akan membantu mereka menyelesaikan berbagai masalah. Berbagai kegiatan harus dilakukan untuk mendorong kemampuan tersebut. Di antara cakupan perkembangan kognitif anak usia dini yang tercantum dalam STTPA adalah: 1) belajar dan memecahkan masalah; 2) berpikir logis; dan 3) berpikir simbolik [11].

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam merencanakan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan utama dalam pemberian stimulasi anak, Dalam desain pembelajaran, peran guru sangat penting. Guru bertanggung jawab untuk mengajar, mengajarkan, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi

Page | 3 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

anak. Untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah, guru harus memberikan stimulasi kepada anak. Dengan mengasah kemampuan anak secara teratur, kemampuan anak akan semakin meningkat. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi secara teratur dan terarah akan tumbuh lebih cepat daripada anak-anak yang tidak mendapatkan stimulasi sama sekali [12]. Guru adalah peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena mereka sangat diperlukan untuk keberhasilan anak didik. Peran mereka dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada akhirnya, tidak peduli seberapa banyak kurikulum yang dirancang, keberhasilan anak didik sangat bergantung pada tanggung jawab guru untuk menyelesaikan tugas-tugasnya [13]. Sebuah model pembelajaran dibutuhkan untuk pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, memilih model pembelajaran yang menarik bagi anak sangat penting karena ini juga berpengaruh pada tingkat keberhasilan. Model pembelajaran didefinisikan sebagai desain atau rancangan yang menjelaskan proses rinci dan pembuatan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan pembelajaran, yang memungkinkan mereka berkembang. Tujuan pembelajaran, konsep, materi, tema, prosedur, metode, sumber daya, dan teknik evaluasi adalah semua bagian dari model pembelajaran [14]. Pembelajaran berdasarkan area adalah model pembelajaran berdasarkan minat. Pembelajaran area adalah jenis pembelajaran di mana anak-anak memiliki kesempatan yang luas untuk memilih kegiatan yang mereka sukai atau inginkan.

Pembelajaran area adalah metode pembelajaran di mana area kegiatan digunakan sebagai pusat belajar anak dengan tanda-tanda dan diisi dengan berbagai kegiatan dan alat yang disesuaikan dengan tema dan subtema. Area kegiatan ini dirancang untuk mengajarkan kepada anak ide-ide tertentu, yaitu ide-ide yang dapat dibuat oleh guru dan anak-anak atau anak itu sendiri. Kegiatan ini memberi anak-anak kesempatan untuk memanipulasi benda-benda, bermain permainan drama, dan berinteraksi satu sama lain dengan berbicara. Mereka juga dapat membuat rencana bermain dan belajar berdasarkan kemampuan masing-masing anak [15]. Sepuluh area digunakan dalam pendekatan ini yakni: agama, balok, bahasa, drama, matematika, IPA, musik, seni dan motorik halus, pasir dan air, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, model area ini memiliki kemampuan untuk mengajarkan anak sesuai dengan tingkat keinginan anak untuk belajar. Salah satu keuntungan dari model pembelajaran area adalah anak-anak dapat memilih area mana yang mereka inginkan untuk bermain, sehingga mereka tidak bosan dan dapat menyalurkan keinginannya dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran pasti akan berjalan dengan baik. Model area memiliki kekurangan karena area dikelompokkan dalam berbagai macam dan membutuhkan ruangan dan fasilitas yang lebih besar [16].

TK Aisyiyah Bustanul Athfal merupakan salah satu institusi pendidikan yang terletak di desa Bebekan, Sepanjang – Sidoarjo yang mengimplementasikan model pembelajaran arena. Model pembelajaran arena adalah model pembelajaran yang mengadopsi dari model pembelajaran area. Kedua model pembelajaran tersebut memiliki makna yang sama yakni model pembelajaran berdasarkan minat anak. Dimana pembelajaran arena yang sudah diterapkan di TK ABA Bebekan ada 8 yakni : arena balok, arena bercocok tanam, arena koki kecil, arena seni dan kreativitas, arena persiapan, arena UKS, arena ibadah dan arena IT. Dengan model pembelajaran yang di terapkan di TK ABA Bebekan tersebut membuat perkembangan kognitif anak-anak di TK ABA Bebekan sangat bagus. Hal ini ditunjukkan dari aktivitas anak yang bersifat eksploratif dan menyelidik, kemampuan ini terlihat ketika anak mampu memberikan respon saat minumannya tumpah dengan mengambil tisu dan mengelapnya sendiri.

Kemudian terkait dengan bagaimana anak memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti anak mampu mengatasi masalah kehilangan barang dan berusaha untuk mencari sendiri. Dan juga ketika anak menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, hal ini terlihat ketika anak mampu berkreasi dengan kemampuannya serta menyelesaikan permainan sesuai imajinasi tanpa meniru contoh yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran arena **dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Bebekan** dan untuk mendeskripsikan terkait faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

4 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original

publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

II. METODE

Penelitian **ini adalah jenis penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif analisis.** Selama penelitian berlangsung, setiap peristiwa yang terjadi di **TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan-Sepanjang** dievaluasi dan dideskripsikan. Penelitian dimulai pada awal Januari 2025. **Subjek penelitian ini adalah Guru Kelas B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan- Sepanjang.** Metode **pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, yakni mengamati dan mencatat gejala subjek penelitian** secara sistematis. Selanjutnya Wawancara yakni, cara berkomunikasi di mana seseorang menggunakan pertanyaan untuk mendapatkan informasi dari seorang lainnya. Seperti, peneliti mengajukan pertanyaan pada guru kelas B tentang pelaksanaan pembelajaran arena serta faktor pendukung dan penghambatnya. Serta Dokumentasi, dokumentasi yang dilakukan termasuk foto dan dokumen yang digunakan guru dan peneliti selama penelitian di lapangan [17]. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis naratif yakni teknik pengumpulan dan penyusunan cerita berdasarkan deskripsi peristiwa dan kejadian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang. Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dan tingkat keabsahan data yang digunakan adalah model triangulasi. Untuk penelitian ini, model triangulasi sumber yang digunakan, berarti membandingkan dan mengecek ulang tingkat kepercayaan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan antara apa yang dikatakan secara umum dengan yang dikatakan secara pribadi, dan membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ditulis tentang orang yang diwawancarai dengan orang mewawancarai [18].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini akan diuraikan lebih lanjut tentang deskripsi implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan serta mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang.

A. Deskripsi Implementasi Model Pembelajaran Arena Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan

Model pembelajaran PAUD pada model pembelajaran arena di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang adalah model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan anak di bidang bahasa, kognitif, nilai agama, moral, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan ada 9 arena yaitu : Arena Seni, Kreativitas, dan Musik, Arena Persiapan, Arena UKS, Arena Ibadah, Arena IT, Arena IPA, Arena Balok, Arena Bercocok tanam, dan Arena Koki kecil. Pada tiap arena mengembangkan 6 bidang pengembangan melalui kegiatan yang ada di densitas masing-masing kelas dengan media loose part yang sudah disiapkan oleh guru kelas. Adapun penjabaran dari masing-masing arena sebagai berikut :

1. Arena IPA

Di arena pembelajaran IPA, setting kelas dirancang sedemikian rupa agar menyerupai suasana alam sekitar yang sering dijumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika bertema hewan, guru menciptakan suasana kelas yang menampilkan proses pertumbuhan hewan mulai dari telur hingga dewasa melalui poster-poster buatan tangan yang ditempel pada dinding kelas, serta menyusun pengelompokan jenis hewan berdasarkan habitatnya, seperti hewan yang hidup di darat dan di air. Upaya ini mencerminkan bahwa dukungan dari lingkungan belajar mampu merangsang rasa ingin tahu anak, membantu mereka memahami perbedaan antara berbagai jenis hewan, dan memperkaya wawasan mereka terkait proses pertumbuhan makhluk hidup. Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan tiga pilihan densitas kegiatan yang dapat dipilih oleh anak sesuai dengan minatnya, dan untuk membangun ketertarikan serta mengarahkan fokus anak, guru menyampaikan pematik yang

dirancang untuk membangkitkan imajinasi mereka, baik melalui cerita dongeng maupun video yang relevan yang diambil dari internet.

Sebagai contoh, saat pembelajaran bertema hewan "ikan". Guru menyiapkan pemantik berupa video maupun miniatur hewan ikan sebagai pendukung saat bercerita. Setelah pemantik disampaikan, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana kepada anak-anak guna mengaktifkan kembali ingatan mereka terhadap informasi yang telah didengar, sekaligus mengukur pemahaman awal anak terhadap tema yang sedang dibahas. Setelah itu, anak diberikan kebebasan untuk memilih salah satu dari tiga densitas yang telah disiapkan, yang masing-masing dilengkapi dengan bahan pendukung berupa loose part dan kalimat pemantik yang ditempel di area kegiatan. Pada densitas pertama, anak diajak untuk membuat karya berbentuk ikan sesuai imajinasi dan kreativitas mereka dengan bantuan kalimat pemantik "Buatlah ikan sesuai kreativitasmu dengan loose part" pada densitas kedua, anak dapat melakukan finger painting bertema ikan dengan arahan kalimat pemantik "Ayo buatlah bentuk ikan sesuai imajinasimu dengan finger painting" dan pada densitas ketiga, anak didorong untuk membuat tempat tinggal ikan dengan bantuan pemantik "Ayo buatlah rumah ikan yang indah" Ketiga pilihan kegiatan tersebut dirancang tidak hanya untuk menstimulasi kreativitas dan kemampuan motorik halus anak, tetapi juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak terasah pada saat anak bermain pada densitas, baik densitas pertama, kedua maupun densitas ketiga, dimana anak harus berfikir, berimajinasi, menghubungkan antara karya yang dibuat oleh anak dengan kalimat pemantik yang sudah disampaikan dan ditempelkan pada dinding kelas. Tidak hanya itu perkembangan kognitif anak juga diasah pada saat anak berfikir kritis dan logis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana pada saat proses tanya jawab setelah video atau cerita dongeng selesai diputar, hal ini membuat anak mengulang kembali ingatan mereka terkait apa yang telah disampaikan. Berikut ini disajikan gambar pada arena IPA.

Gambar 1. Pemantik Video Gambar 2. Membuat Hasil Karya

Proses ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan pembelajaran yang matang dan dukungan lingkungan belajar yang inspiratif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sekaligus mengembangkan potensi berpikir dan berkreasi anak secara optimal. Dari hasil observasi terlihat bahwa guru secara aktif memberikan pertanyaan di awal pembelajaran untuk merangsang kemampuan berpikir anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru kelas yang mengatakan, "Saya memulai pembelajaran dengan pertanyaan agar anak mulai berpikir dan aktif berpartisipasi." Pendekatan ini menunjukkan upaya guru dalam membangun stimulasi kognitif sejak awal kegiatan berlangsung.

2. Arena Balok

Pada arena balok, susunan dan rancangan setting kelas didesain secara menarik dengan menghadirkan beragam loose part yang berkaitan erat dengan permainan balok seperti kancing baju atau karet gelang yang berbentuk lingkaran, potongan kertas lipas yang berbentuk persegi maupun persegi panjang sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi visual dan taktil. Ruangan ini juga dilengkapi dengan poster-poster bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, dan persegi panjang yang bertujuan untuk memperkenalkan pola-pola sederhana pada bentuk geometri dan membantu anak memahami konsep dasar bangun ruang secara konkret.

Keberadaan berbagai macam balok dengan bentuk dan ukuran yang bervariasi memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi secara kreatif dan mandiri. Misalnya, dalam pembelajaran bertema "unta", guru terlebih dahulu menyiapkan tiga densitas kegiatan yang relevan dan menarik, serta menyusun strategi pemantik untuk membangun imajinasi anak sebelum mereka memulai kegiatan. Pemantik yang digunakan dapat berupa video yang memperlihatkan kehidupan unta, yang kemudian diikuti dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk menggugah daya ingat anak dan memancing respons serta diskusi ringan seputar isi video. Setelah anak memiliki pemahaman awal tentang tema yang akan diangkat, guru memberikan kebebasan kepada mereka untuk memilih salah satu dari tiga densitas yang telah disediakan.

Pada densitas pertama, anak diajak membuat tempat tinggal hewan unta menggunakan loose part dengan bantuan kalimat pemantik "Ayo, buat kreasi tempat tinggal hewan untamu!", pada densitas kedua, anak ditantang untuk membuat huruf awal dari kata "unta" melalui kegiatan merangkai loose part dengan pemantik "Yuk, buat huruf awalan dari kata unta!", dan pada densitas ketiga, anak diajak membuat unta menggunakan bentuk-bentuk geometri melalui pemantik "Ayo membuat unta dengan bentuk geometri".

Kegiatan-kegiatan ini membuktikan bahwa arena balok tidak hanya berperan dalam mengembangkan keterampilan seni dan motorik anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak. Di densitas pertama dan kedua kemampuan berimajinasi dan kreativitas anak diasah pada saat anak berfikir untuk membuat hasil karya sesuai dengan pemantik yang telah di tempelkan di dinding. Pada densitas ketiga, kemampuan kognitif anak pada bagian mengenal konsep dasar bentuk geometri atau konsep dasar matematika yang diasah karena anak belajar menempelkan potongan bentuk geometri pada gambar unta. Berikut ini disajikan gambar pada arena Balok.

Gambar 3. Kolase dengan potongan geometri Gambar 4. Pemantik Video

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penataan ruang yang tepat, dukungan alat permainan yang bervariasi, dan pendampingan guru yang terstruktur, anak dapat belajar secara menyenangkan sekaligus bermakna melalui kegiatan yang merangsang berbagai aspek perkembangan dirinya. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru kelas yang mengatakan, “kita memancing respons anak saat tanya jawab ketika pemahaman konsep awal pada saat pemantik”. Pendekatan ini menunjukkan upaya guru dalam membangun stimulasi kognitif sejak awal dan juga melihat sampai mana tingkat pemahaman anak dengan apa yang telah disampaikan guru di awal pembelajaran.

3. Arena Bercocok Tanam

Pada arena bercocok tanam, ruang kelas ditata dengan memperhatikan unsur visual yang mendukung pembelajaran, seperti gambar-gambar berbagai jenis tumbuhan, lengkap dengan nama dan pengelompokan berdasarkan fungsi, misalnya tumbuhan hias dan tumbuhan yang dapat dikonsumsi. Penataan ini bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan anak terhadap dunia tumbuhan serta memperkenalkan keanekaragaman tanaman secara menyenangkan. Dalam praktiknya, anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kegiatan luar ruang, seperti menyiram tanaman menggunakan cairan pestisida, serta menggunting daun-daun yang sudah layu sebagai bagian dari perawatan tanaman yang nyata.

Kegiatan-kegiatan ini bertujuan menumbuhkan sikap cinta lingkungan dan kepedulian terhadap makhluk hidup di sekitar mereka. Sebagai contoh, saat pembelajaran bertema hewan “ulat”, guru terlebih

Page | 7

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

dahulu menyiapkan tiga densitas permainan yang berkaitan dengan tema, serta menyusun strategi pemantik berupa video atau cerita dongeng singkat mengenai kehidupan ulat untuk membangun pemahaman awal anak. Setelah pemantik disampaikan, guru mengajak anak berdiskusi ringan mengenai isi cerita atau video tadi, sekaligus menilai sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang telah disampaikan. Kemudian, guru memperkenalkan ketiga densitas yang telah disiapkan. Densitas pertama mengajak anak membuat proses ulat menjadi kupu-kupu menggunakan loose part dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, membuat proses ulat menjadi kupu-kupu menggunakan bahan loose part” di densitas kedua mengajak anak membuat macam-macam bentuk ulat dari loose part dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, membuat macam-macam bentuk ulat dari loose part sesuai kreativitasmu” dan pada densitas ketiga, anak diajak bermain di luar halaman untuk merawat agar tidak terserang hama ulat dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo, merawat tanaman agar terhindar dari ulat dengan cara menyemprotkan pestisida pada tanaman”. Untuk menjaga keteraturan dalam pemilihan densitas, guru biasanya memberikan beberapa pertanyaan terkait pemantik dan anak yang berhasil menjawab diperbolehkan memilih densitas terlebih dahulu.

Melalui proses ini, terlihat bahwa pembelajaran di arena bercocok tanam tidak hanya mendorong perkembangan keterampilan motorik dan kecintaan terhadap alam, tetapi juga memacu perkembangan kognitif anak. Kemampuan kognitif anak terasah pada saat anak didorong untuk berpikir kritis saat menjawab pertanyaan dari guru. Pada densitas pertama dan kedua kognitif anak terasah dengan mengaitkan informasi yang telah diterima pada saat pemantik dengan hasil karya yang akan dibuat oleh anak, selain itu anak juga berimajinasi dan merancang hasil karya sesuai dengan pemahaman mereka serta pada densitas ketiga anak akan mengeksplor pengetahuannya di luar kelas dengan langsung terjun ke halaman sekolah untuk menyiram tanaman menggunakan cairan pestisida. Berikut ini disajikan gambar pada arena Bercocok Tanam.

Gambar 5. Anak Menyiram Tanaman Gambar 6. Anak Membuat Karya

Dengan demikian, pembelajaran di arena ini menjadi sarana yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan potensi berpikir anak melalui model pembelajaran arena. Hal ini sama dengan apa yang

dikatakan oleh guru kelas pada saat guru mengatakan “kita mengajak anak untuk berdiskusi tema hari ini kemudian memancing anak untuk bertanya dan menjawab” dengan upaya tersebut kognitif anak akan terstimulasi karena kemampuan berfikir dan mengulang kembali apa yang telah disampaikan pada saat diskusi tema.

4. Arena Koki Kecil

Pada arena Koki Kecil, ruang kelas disusun menyerupai dapur sungguhan yang dilengkapi dengan peralatan memasak seperti kompor, wajan, serta berbagai perlengkapan memasak lainnya yang tentunya aman dan sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, guru juga menyediakan alat bermain masak-masakan sebagai media eksplorasi anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di arena ini berfokus pada aktivitas memasak dan lingkungan sekitarnya. Untuk melengkapi suasana bermain yang edukatif, ruang kelas juga dilengkapi dengan area pasar kecil yang dirancang untuk kegiatan jual beli kebutuhan memasak, alat timbang untuk sayuran dan buah-buahan, serta uang mainan yang mendukung anak dalam memahami proses transaksi secara sederhana. Sebelum memulai kegiatan inti, guru menyiapkan tiga densitas permainan yang sudah dirancang lengkap dengan pemantiknya.

8 | Page Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Contohnya ketika pembelajaran bertema hewan “keping”. Sebagai tahapan awal, guru memutar video pemantik yang berkaitan dengan tema tersebut guna memberikan pemahaman dasar kepada anak. Setelah video selesai, guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk menggali sejauh mana pemahaman anak terhadap isi video, serta memberi kesempatan kepada anak untuk berbagi pengalaman pribadi mereka yang berkaitan dengan tema, sehingga dapat menstimulasi daya ingat serta pola pikir kritis mereka. Setelah kegiatan pemantik selesai, guru mengarahkan anak untuk memilih salah satu dari tiga densitas permainan yang disediakan sesuai dengan minat dan ketertarikan masing-masing.

Pada densitas pertama, anak diajak untuk membuat sandwich berbentuk keping. Guru menyediakan roti, cetakan berbentuk keping, serta gunting kecil yang dapat digunakan anak untuk berkreasi sesuai imajinasi mereka dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo membuat kreasi sandwich bentuk keping”. Densitas kedua menghadirkan berbagai kartu nama makanan olahan keping, lengkap dengan tulisan di bagian bawahnya. Anak-anak diminta untuk memilih salah satu kartu dan menyalin nama masakan tersebut menggunakan loose part, sehingga mereka dapat mengenal ragam masakan serta melatih kemampuan literasi dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, menulis macam-macam masakan olahan keping”. Sementara itu, pada densitas ketiga, guru menyiapkan permainan jual beli keping, di mana anak belajar menimbang keping dari berbagai bentuk, lalu melakukan proses jual beli dengan menggunakan uang mainan dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, bermain jual beli keping kemudian menimbang berat keping”.

Setiap densitas memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif anak. Pada densitas pertama, imajinasi dan kreativitas anak distimulasi saat mereka membuat karya dari bahan-bahan yang tersedia. Pada densitas kedua, kemampuan kognitif anak dilatih melalui pengenalan terkait berbagai jenis masakan keping. Sedangkan pada densitas ketiga, anak belajar konsep dasar matematika melalui aktivitas menimbang dan melakukan transaksi jual beli. Selain itu, saat anak-anak menceritakan pengalaman mereka di awal kegiatan, mereka juga terdorong untuk mengingat kembali peristiwa yang pernah dialami, yang turut melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan verbal mereka. Berikut ini disajikan gambar pada arena Koki Kecil.

Gambar 7. Anak Menimbang

Gambar 8. Anak Membuat Karya

Dengan demikian, pembelajaran di arena koki kecil tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama dalam ranah kognitif, sosial, dan bahasa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan guru kelas pada saat wawancara, guru kelas mengatakan bahwa “anak-anak diajak untuk menceritakan kembali apa yang tadi sudah disampaikan setelah pemantik dibahas” apa yang dilakukan oleh guru menjadikan stimulasi yang membuat anak akan berfikir dan bercerita dengan bahasanya sendiri untuk merangkai kalimat sesuai apa yang ia dengar tadi.

5. Arena Seni, Kreativitas, dan Musik

Di arena Seni, Kreativitas dan Musik, tata ruang kelas disusun menyerupai sebuah ruangan pameran yang dipenuhi hasil karya anak-anak. Misalnya, terdapat alat musik yang dibuat dari ranting pohon yang dipajang dengan rapi sebagai bagian dari dekorasi kelas. Selain itu, ada pula karya seni lainnya seperti bunga hias dari kertas lipat, plastisin yang dibentuk menyerupai hewan yang telah dikeringkan, serta berbagai bentuk karya kreatif lainnya. Upaya ini mencerminkan bagaimana guru menyediakan beragam media dan pajangan sebagai bentuk apresiasi terhadap karya siswa sekaligus mendorong imajinasi anak

saat membuat karya seni. Pajangan-pajangan ini juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi anak-anak untuk menemukan ide-ide baru dalam berkarya. Seperti biasa, sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan berbagai bahan loose part dan alat yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar. Guru juga menyiapkan pemantik pembelajaran yang menarik guna membangun pemahaman awal siswa, pemantik itu dapat berupa buku cerita bergambar, video yang berkaitan dengan tema, maupun miniatur yang dibuat manual oleh guru arena tersebut.

Setelah semua persiapan selesai, guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran. Misalnya, untuk tema hewan "harimau", guru bisa menggunakan pemantik berupa video atau cerita dongeng. Setelah video atau cerita selesai diputar, guru biasanya memberikan pertanyaan sederhana terkait isi cerita atau video untuk melihat respons anak-anak. Setelah pemantik selesai, anak-anak diajak berdiskusi melalui tanya jawab sederhana guna melatih daya ingat mereka. Setelah pemahaman konsep awal sudah cukup maka guru melanjutkan sesi pembelajaran dengan menjelaskan kegiatan atau permainan pada masing-masing densitas yang nantinya akan dipilih anak. Guru menjelaskan pada densitas pertama, anak diajak membuat kreasi harimau dengan bantuan kalimat pemantik "Yuk, berkreasi membuat harimau sesuai kreasimu!" Pada densitas kedua, anak diajak membuat alat musik untuk memanggil harimau, dengan bantuan kalimat pemantik "Yuk, membuat alat musik untuk memanggil harimau" Pada densitas terakhir, anak diajak membangun kebun binatang mini menggunakan bahan loose part dengan bantuan kalimat pemantik "Yuk, membuat kebun binatang mini menggunakan loose part!".

Melalui rangkaian kegiatan ini, guru menstimulasi aspek kognitif anak, melatih mereka berpikir kritis dan kreatif dalam menciptakan karya seni berdasarkan imajinasi masing-masing. Proses berfikir kritis terjadi pada saat anak berfikir untuk menjawab pertanyaan sederhana yang disampaikan guru pada saat video pemantik selesai diputar. Tidak hanya itu pertanyaan sederhana yang disampaikan oleh guru juga mengasah daya ingat anak terkait materi yang telah disampaikan. Kemudian kognitif anak pada bagian imajinasi serta kreativitas anak juga diasah pada saat anak berfikir untuk memilih densitas mana yang akan mereka tuju serta berimajinasi membuat karya seni sesuai dengan tema yang sudah disampaikan pada awal pembelajaran. Berikut ini disajikan gambar pada arena Seni, Kreativitas dan Musik.

Gambar 9. Anak Membuat Karya Gambar 10. Anak Membuat Karya

Hal ini menyatakan bahasanya apa yang dilakukan guru dikelas dengan apa yang disampaikan saat wawancara adalah sama halnya. "Saya menarik perhatian awal anak dengan mengajak anak berdiskusi terkait tema kemudian anak diberikan pilihan untuk memilih permainan sesuai yang mereka suka".

Dengan itu pastinya anak akan berfikir untuk memilih dimana densitas yang mereka sukai kemudian berfikir kembali untuk membuat hasil karya.

6. Arena Persiapan

Arena persiapan merupakan ruang kelas yang dirancang menyerupai perpustakaan mini. Di dalamnya tersedia beragam buku bacaan seperti buku dongeng, buku cerita bergambar, dan lain-lain. Tujuan utama dari arena ini adalah melatih tingkat fokus anak melalui aktivitas yang mengedepankan pembelajaran membaca dan menulis. Namun, guru juga tetap memperhatikan stimulasi aspek perkembangan lainnya, terutama kemampuan kognitif yang tercantum dalam kegiatan harian. Sebagai contoh, ketika tema hewan

"serigala", guru merancang tiga jenis kegiatan yang masing-masing dirancang untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan kognitif. Proses pembelajaran dimulai dengan membangun pemahaman awal anak melalui pemantik berupa video maupun cerita dongeng yang berhubungan dengan serigala. Setelah video pemantik selesai diputar, guru bisa mengajukan pertanyaan sederhana serta berdiskusi terkait video yang telah diputar guna melihat sampai mana daya ingat dan tingkat pemahaman anak terkait materi yang telah disampaikan.

Setelah dirasa pemahaman anak cukup kuat untuk melanjutkan pembelajaran di densitas, maka guru akan menjelaskan tugas pada masing-masing densitas sebelum anak memilih sendiri densitas yang mereka sukai. Guru menjelaskan pada densitas pertama, anak diajak untuk mengukur berbagai bentuk gambar serigala menggunakan penggaris, lalu menuliskan hasil ukurannya dengan bantuan loose part

dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo mengukur berbagai macam bentuk serigala kemudian menuliskan ukurannya dengan loose part” Di densitas kedua, anak diberi kesempatan untuk membuat hewan serigala menggunakan loose part dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo membuat kreasi serigala sesuai imajinasimu menggunakan looseparts” Pada densitas ketiga, anak diminta untuk membuat cerita tentang serigala dengan memanfaatkan loose part sebagai media bantu dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo membuat cerita serigala sesuai imajinasimu”.

Kemampuan kognitif yang dikembangkan dalam kegiatan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis dan logis saat menjawab pertanyaan sederhana dari guru. Di densitas pertama, kognitif anak pada pemahaman konsep matematika dasar akan distimulasi saat anak saat mengukur dan membuat karya sesuai hasil ukuran serigala. Pada densitas kedua, kemampuan kognitif anak akan diasah pada saat anak berkreasi dan berimajinasi dalam membuat macam-macam bentuk serigala. Serta densitas ketiga yang melatih daya ingat anak pada saat mereka membuat cerita tentang hewan serigala. Berikut ini disajikan gambar pada arena Persiapan.

Gambar 11. Pemantik Video

Gambar 12. Anak Membuat Karya

Dengan demikian, arena persiapan tidak hanya menjadi tempat anak belajar membaca dan menulis, tetapi juga wadah pengembangan berpikir logis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan apa yang telah disampaikan guru kelas bahwasannya “kita mengasah kemampuan kognitif anak setiap hari dengan berbagai permainan yang dirancang sebelumnya” memang benar adanya permainan yang dirancang tetap melibatkan stimulasi kognitif yang akan diterima oleh anak ketika menjalankan kegiatan di arena persiapan.

7. Arena UKS

Arena UKS dirancang menyerupai kamar rumah sakit mini di dalam ruang kelas. Di dalamnya terdapat perlengkapan yang biasanya ada di rumah sakit seperti tempat tidur pasien, alat suntik mainan, alat ukur tinggi badan, timbangan, stetoskop, dan berbagai alat medis lainnya. Ruangan ini diciptakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berkaitan dengan tema kesehatan dengan cara yang menyenangkan bagi anak. Sebelum kegiatan dimulai, guru telah menyiapkan tiga densitas permainan yang dilengkapi dengan loose part dan pemantik sebagai alat bantu untuk menarik minat anak. Misalnya, ketika tema hewan “ular berbisa”, guru menyiapkan pemantik berupa video kehidupan ular sebagai pembuka pembelajaran. Anak diajak untuk kondusif sebentar untuk melihat video kehidupan ular. Setelah video diputar, guru mengajak anak berdiskusi dan melakukan sesi tanya jawab seputar isi video

untuk mengasah daya ingat serta membangun pemahaman awal anak terhadap tema ular berbisa. Setelah sesi pemantik dan tanya jawab selesai, guru akan menjelaskan masing-masing cara bermain pada tiap densitas yang nantinya akan dipilih oleh anak sesuai yang mereka suka. Pada densitas pertama, anak diajak bermain peran sebagai dokter dan pasien yang terkena gigitan ular dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo, membantu teman yang terkena gigitan ular” Di densitas kedua, anak diajak membuat obat-obatan sederhana untuk korban gigitan ular dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo, membuat obat tradisional untuk orang yang terkena gigitan ular” Di densitas ketiga, anak diberi kesempatan untuk membuat kreasi ular berbisa sesuai imajinasi mereka dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, membuat kreasi ular dengan loose part sesuai imajinasimu” setelah itu anak diberi kebebasan untuk memilih salah satu dari tiga densitas yang telah dijelaskan.

Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas dan imajinasi anak, tetapi juga merangsang kemampuan kognitif mereka. Ketika anak memilih permainan, mereka perlu berpikir dan merencanakan bagaimana permainan itu akan dijalankan. Selain itu, kemampuan daya ingat anak juga terasah saat guru mengulang kembali materi pemantik melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana yang mendorong anak untuk berpikir dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Kemampuan Kognitif anak juga terasah pada saat mereka ada di densitas pertama, mereka akan berfikir bagaimana cara menyelamatkan teman yang terkena gigitan ular. Tidak hanya itu pada densitas kedua anak akan berkreasi sesuai imajinasi mereka untuk membuat obat tradisional untuk temannya yang tergigit ular. Serta pada densitas ketiga mereka akan berimajinasi dan berfikir kreatif untuk membuat hasil karya ular berbisa sesuai dengan pemahaman awal yang sudah disampaikan guru pada saat pemantik. Berikut ini disajikan gambar pada arena UKS.

Gambar 13. Anak Meracik Obat

Gambar 14. Anak Membuat Karya

Hal ini menunjukkan pernyataan yang sama halnya dengan apa yang disampaikan oleh guru kelas saat

wawancara. Guru mengatakan bahwasanya “anak diberikan kebebasan untuk memilih permainan yang masing-masing bisa mengasah kemampuan kognitif anak, dimana ketika anak mampu membuat karya tanpa bantuan siapapun maka kognitif anak berjalan dengan sendirinya” Benar adanya yang disampaikan oleh guru arena dengan kegiatan di kelas yang dilakukan oleh anak, dimana ketika anak membuat karya sendiri tanpa bantuan maka kognitif anak otomatis akan terstimulasi.

8. Arena Ibadah

Arena ibadah merupakan ruang pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan kepada anak. Ruangan ini dilengkapi dengan berbagai media edukatif, seperti poster tata cara wudhu dan sholat yang dibuat oleh guru, serta doa-doa harian yang biasa digunakan anak dalam kegiatan sehari-hari, tidak hanya itu didalam ruang arena ibadah juga dilengkapi huruf dan angka hijaiyah yang di tempel di dinding kelas. Seperti arena pembelajaran lainnya, kegiatan di arena ibadah juga terbagi menjadi tiga densitas permainan yang telah dirancang oleh guru lengkap dengan alat dan bahan pendukung yakni loose part. Sebelum memulai kegiatan, guru menyiapkan pemantik berupa video maupun cerita dongeng sesuai topik yang diangkat. Misalnya, saat tema hewan “laba-laba”, guru menyiapkan miniatur laba-laba sebagai media bantu untuk bercerita. Setelah menyampaikan cerita, guru

12 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

melanjutkan dengan sesi tanya jawab sederhana untuk mengukur daya ingat dan fokus anak terhadap cerita yang telah disampaikan. Setelah sesi diskusi selesai, anak diajak untuk memilih densitas yang tersedia yang dijelaskan terlebih dahulu, supaya anak paham apa yang akan ia lakukan setelah memilih densitas tersebut.

Pada densitas pertama, anak diajak membuat kreasi laba-laba menggunakan kertas dan menyebutkan bahasa arab laba-laba menggunakan loose part dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo, membuat kreasi laba-laba sesuai keinginanmu dan menyebutkan bahasa arabnya dengan loose part” Di densitas kedua, anak diajak menyebutkan warna laba-laba dan menghitung jumlah laba-laba sesuai warna menggunakan angka hijaiyah dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, menyebutkan berbagai warna laba-laba dan menghitung jumlahnya” Di densitas ketiga, anak diajak membuat kreasi jaring laba-laba menggunakan loose part dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo, membuat jaring laba-laba sesuai imajinasi dan kreativitasmu!”

Melalui ketiga densitas ini, anak tidak hanya belajar nilai-nilai keagamaan, tetapi juga terstimulasi kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif yakni pada kemampuan konsep dasar matematika anak terasah pada saat anak belajar menghitung laba-laba berdasarkan warna serta menghitung jumlahnya saat anak bermain di densitas kedua, Kognitif anak juga terasah pada saat anak berfikir kritis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru serta kognitif anak terstimulasi pada saat anak berimajinasi membuat berbagai kreasi menggunakan loose part yang telah disediakan pada saat anak bermain di densitas pertama dan ketiga. Berikut ini disajikan gambar pada arena Ibadah.

Gambar 15. Anak Membuat Karya

Gambar 16. Pemantik Video

Hal ini sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh guru kelas terkait “arena ibadah terdengar hanya agama saja akan tetapi arena ibadah juga menunjang pembelajaran untuk mengasah kecerdasan lainnya termasuk kognitif” hal ini terbukti pada saat pembelajaran guru menyelipkan konsep dasar matematika pada densitas permainan yang dipilih anak.

9. Arena IT

Arena IT merupakan ruang kelas yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Di dalamnya tersedia beberapa unit komputer yang dapat digunakan anak untuk menunjang kegiatan belajar. Anak diperbolehkan menggunakan komputer sesuai dengan arahan guru, sehingga pembelajaran tetap terarah dan kondusif. Meskipun dilengkapi dengan sarana teknologi, guru juga tetap menyiapkan alternatif kegiatan lainnya dalam bentuk densitas permainan yang beragam sama halnya dengan kelas arena yang lain. Tidak hanya itu guru juga menyiapkan pemantik untuk membangun konsep awal anak baik berupa video, cerita bergambar maupun dongeng. Sebagai contoh, ketika pembelajaran bertema “kuda”, guru memulai kegiatan dengan membangun pemahaman awal anak. Anak diajak menonton video tentang kuda, lalu diminta untuk menceritakan kembali isi video dengan bimbingan dari guru, selain itu anak juga diajak berdiskusi dan tanya jawab sederhana terkait video yang tadi sudah diputar. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih daya ingat dan kemampuan berpikir anak, sehingga aspek kognitif mereka dapat berkembang sejak awal pembelajaran. Setelah sesi pemahaman awal selesai, guru akan menjelaskan masing-masing permainan yang ada di densitas yang nantinya akan dipilih oleh anak. Pada densitas pertama, anak diajak bermain game “jumping horse” di komputer, dengan bantuan

kalimat pemantik yang ditempel di dinding “Yuk, bermain game jumping horse” Di densitas kedua, anak membuat kreasi hewan kuda menggunakan loose part, dengan bantuan kalimat pemantik “Ayo buatlah

Page | 13

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

kuda yang pernah kamu temui sesuai kreasimu” Sementara itu, pada densitas ketiga, anak menghitung jumlah loose part yang digunakan untuk menghias tapal kuda dengan bantuan kalimat pemantik “Yuk, hitung loose part yang kamu gunakan untuk menghias tapal kuda!”, setelah permainan di masing-masing densitas dijelaskan, anak diberi kesempatan untuk memilih salah satu dari tiga densitas yang telah dijelaskan sebelumnya.

Ketiga densitas ini dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Mereka belajar untuk fokus, berpikir kritis, berimajinasi, serta memahami konsep angka dan bentuk melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Kemampuan kognitif anak distimulasi pada saat anak memfokuskan pikiran dan pandangan mereka pada saat video diputar, setelah itu anak akan berfikir kritis, berfikir logis dan melatih daya ingat mereka pada saat guru meminta anak-anak menceritakan kembali isi dari video yang tadi telah diputar dan menjawab pertanyaan sederhana terkait video. Tidak hanya itu kemampuan kognitif anak juga diasah pada saat mereka berimajinasi membuat hasil karya sesuai apa yang mereka inginkan dengan bantuan kalimat pemantik yang sudah ditempel di dinding kelas pada saat bermain di densitas kedua, serta kemampuan kognitif anak diasah pada saat anak bermain di densitas ketiga yakni konsep dasar matematika dengan menghitung jumlah loose part yang digunakan untuk menghias tapal kuda. Berikut disajikan gambar pada arena IT.

Gambar 17. Anak Menghitung Loose Part Gambar 18. Anak Membuat Karya

Pada arena IT guru kelas mengatakan “kemampuan kognitif anak bisa diasah melalui densitas yang sudah dirancang sebelumnya”, permainan yang telah dirancang memang benar adanya keterkaitan antara modern digital dengan kognitif anak, hal ini sejalan dengan apa yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain pada densitas yang sudah direncanakan oleh guru arena.

Dari sembilan arena yang sudah peneliti observasi dan wawancara dengan guru dari masing-masing arena yakni arena IPA, arena Balok, arena Bercocok Tanam, arena Koki Kecil, arena Seni, Kreativitas dan Musik, arena Persiapan, arena UKS, arena Ibadah, dan arena IT bahwasannya setiap arena memiliki peran masing-masing dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Implementasi pada setiap kelas arena dimulai dari guru arena menyiapkan pemantik untuk membangun konsep awal anak terhadap tema yang nantinya akan dimainkan. Baik berupa video, cerita dongeng, maupun miniatur yang berhubungan dengan tema. pendapat ini juga diterangkan bahasannya media video pembelajaran dapat membantu anak lebih memahami konsep karena menghadirkan unsur visual dan audio yang menarik [19]. Guru juga menyiapkan loose part sesuai dengan kebutuhan di setiap densitas pada masing-masing kelas arena. Hal ini juga membuktikan bahwasanya pembelajaran melalui media loose part **dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan mengembangkan permainan menggunakan media loose parts anak diberikan kebebasan dalam berfikir kritis, memberikan kesempatan anak untuk belajar dengan banyak media dan pengalaman yang baru** [20]. Selain itu media loose part terbukti dapat menstimulasi anak untuk bisa belajar dan memecahkan masalah sederhana, berfikir logis dan berfikir simbolik [21]. Setelah itu guru juga menyiapkan tiga densitas permainan yang dirancang untuk membangun enam aspek perkembangan termasuk kognitif. Kelas dimulai dengan anak berbaris di depan kelas arena dengan menyanyikan lagu sesuai dengan arena yang akan mereka masuki. Setelah itu anak

14 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

diajak untuk membangun konsep awal mereka dengan melihat video pemantik maupun cerita yang berhubungan dengan tema. Setelah pemantik selesai diputar atau diterangkan, guru mengajak anak-anak untuk berdiskusi dengan tanya jawab maupun menceritakan pengalamannya sendiri untuk melihat sampai mana tingkat fokus dan pemahaman anak terkait pemantik. Sesuai dengan hakikatnya bahwasanya anak usia dini memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek [22]. Maka proses diskusi melalui tanya jawab sangat diperlukan guna melihat sampai mana tingkat pemahaman anak terhadap tema yang sudah dijelaskan melalui pemantik. Hal ini juga membuat imajinasi anak serta daya ingat mereka terasah, karena mereka harus memutar kembali ingatan mereka serta berfikir kritis untuk menjawab dan menceritakan kembali kejadian yang telah disampaikan.

Setelah dirasa pemahaman anak cukup kuat terhadap tema yang telah disampaikan, guru menjelaskan pada anak-anak terkait dengan permainan di masing-masing densitas agar mereka tau harus mengerjakan apa ketika anak memilih densitas tersebut. Guru menjelaskan satu persatu permainan yang ada di densitas hingga anak cukup paham dan mengerti. Setelah itu anak diberi kebebasan untuk memilih permainan yang mereka sukai. Disini juga kognitif mereka distimulasi karena anak-anak dibebaskan untuk berfikir dengan permainan yang mereka pilih sendiri. Karena pada dasarnya model pembelajaran arena merupakan pembelajaran berdasarkan minat anak, maka dari itu guru tidak boleh membatasi anak untuk berkreasi, anak usia dini akan berkreasi sesukanya dan semaunya [23]. Setelah anak-anak memilih densitas permainan, guru akan memberi kebebasan untuk mereka membuat hasil karya sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka. Anak-anak berkarya sendiri tanpa bantuan guru, guru arena hanya sebagai fasilitas saat mereka membutuhkan bantuan saja. Pada saat anak-anak bermain di densitas, kognitif anak juga terasah karena mereka dibebaskan untuk berimajinasi dan berkarya sesuai dengan apa yang mereka suka.

B. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran

Arena **Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** Sepanjang

Faktor pendukung **yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** memiliki fasilitas lengkap dan lingkungan yang luas sehingga sangat membantu anak-anak dalam proses belajar, karena mereka bisa belajar tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas dengan lebih bebas dan menyenangkan. Misalnya, adanya Arena IPA dan Arena Bercocok Tanam membuat anak-anak bisa langsung melihat dan mencoba berbagai kegiatan seperti menanam, merawat tanaman, atau melakukan percobaan sederhana di halaman sekolah, sehingga anak-anak tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tapi juga bisa mengalami sendiri apa yang mereka pelajari. Di dalam kelas pun, tersedia alat bantu belajar seperti LCD proyektor yang bisa menampilkan gambar, video, atau suara, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak. Anak-anak akan lebih mudah paham jika materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan, apalagi jika dilengkapi dengan teknologi modern yang sudah akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan juga sudah terbiasa menggunakan teknologi dan sering mencari ide-ide kreatif dari internet, seperti dari YouTube atau TikTok, agar pembelajaran selalu terasa baru, mengikuti perkembangan zaman, dan membuat anak-anak merasa senang saat belajar. Selain itu, di setiap kelas juga tersedia banyak loose part seperti batu kecil, potongan kayu, tutup botol, karet gelang, sedotan, potongan kertas dan benda-benda lainnya yang bisa digunakan anak untuk bermain dan berkreasi. Loose part ini membuat anak tidak cepat bosan dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif, karena mereka bisa membuat berbagai bentuk atau benda sesuai imajinasi mereka sendiri. Dengan banyaknya pilihan alat dan bahan di kelas, anak-anak bisa mencoba hal-hal baru, mengeksplorasi kemampuan mereka, dan secara tidak langsung mendapatkan banyak pengetahuan baru dari kegiatan yang mereka lakukan sendiri.

Dari hasil yang dilakukan peneliti saat observasi dan wawancara, **TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** memiliki sarana prasarana yang sangat memadai, mulai dari kelengkapan yang ada di **dalam maupun di luar kelas**. Halaman sekolah yang cukup luas membuat pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, akan tetapi pembelajaran juga bisa dan sangat memungkinkan untuk dilakukan di luar kelas.

Page | 15

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Dengan ini anak-anak bisa mengeksplor lingkungan secara langsung sehingga rasa ingin tahu anak akan lebih terfasilitasi. Hal ini juga terdapat teori yang menyatakan **sarana dan prasarana pendidikan adalah satu kesatuan pendukung terlaksanakannya proses belajar dan mengajar dengan baik dan optimal** [24]. Tidak hanya itu kelengkapan dan kemajuan teknologi yang dimiliki oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan membuat pembelajaran yang dilakukan terasa sangat modern dan menyenangkan, anak-anak terlihat nyaman dengan hal itu. Hal ini terlihat saat guru-guru menyampaikan pemantik dengan bantuan laptop dan pengeras suara, sehingga anak-anak sangat tertarik dan senang. Guru-Guru di TK ini juga memiliki kemampuan yang kreatif dalam memilih rancangan pembelajaran untuk anak, guru-guru memanfaatkan perkembangan digital untuk mencari ide-ide pembelajaran melalui berbagai media sosial. Kelengkapan berbagai macam loosepart juga membuat anak-anak bisa mengasah rasa ingin tahunya, sehingga hasil karya yang dibuat oleh anak lebih menarik.

Selain adanya faktor pendukung tentunya juga ada faktor penghambat yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan yakni dalam pelaksanaan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik di sekolah. Salah satu kendalanya adalah sumber daya guru yang belum sepenuhnya memahami konsep Kurikulum Merdeka secara utuh, di mana seharusnya guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkarya sesuai dengan kemampuan

dan minatnya sendiri, namun dalam praktiknya masih ada guru yang menentukan kegiatan secara sepihak seperti pada metode pembelajaran lama, sehingga proyek yang dikerjakan anak tidak sepenuhnya murni dari ide anak itu sendiri. Selain itu, anak-anak juga masih sering mencontoh teman sekelasnya dalam membuat karya, terutama jika mereka memiliki teman dekat, sehingga kreativitas dan imajinasi anak kurang berkembang karena mereka tidak terdorong untuk berpikir atau mencoba ide-ide baru secara mandiri.

Hambatan lainnya adalah terbatasnya waktu belajar, terutama saat menerapkan model pembelajaran arena, di mana waktu yang tersedia banyak terpotong untuk kegiatan moving class dan menyiapkan kondisi kelas agar anak-anak siap belajar. Proses perpindahan kelas ini memerlukan waktu yang cukup panjang karena melibatkan banyak tahapan, mulai dari berdoa sebelum keluar kelas, memakai sepatu, berbaris, melakukan jargon, hingga guru mengondisikan anak agar siap menerima materi, dan ini semua memakan waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk bermain atau belajar di dalam arena. Ketika ada kegiatan khusus seperti Peringatan Hari Besar Islam (PHBI), pembelajaran arena juga harus dihentikan dan diganti dengan kegiatan yang sesuai dengan tema peringatan, misalnya membuat proyek di kelas seputar kelahiran Nabi Muhammad. Sekolah ini juga merupakan sekolah inklusi, di mana anak-anak berkebutuhan khusus (ABK) belajar bersama dengan anak-anak reguler, dan terkadang ketika anak ABK mengalami tantrum atau kondisi tidak stabil, hal ini mengganggu fokus teman-teman lainnya karena pada dasarnya tingkat konsentrasi anak-anak usia dini sangat rentan terganggu oleh hal-hal yang tidak kondusif di lingkungan mereka. Tidak hanya itu, persiapan loose part yang digunakan dalam pembelajaran juga sering menjadi tantangan tersendiri karena harus disiapkan satu hari sebelumnya, dan setiap hari loose part yang digunakan berbeda, sehingga guru harus lebih teliti dan memastikan bahwa semua bahan tersedia dan cukup agar proses belajar berjalan lancar. Semua tantangan ini menjadi bagian penting yang harus terus diperbaiki dan diantisipasi agar pembelajaran di sekolah berjalan dengan maksimal dan tetap menyenangkan bagi anak-anak.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Busnatul Athfal Bebekan ada guru yang belum menguasai pemahaman terkait dengan kurikulum merdeka, guru arena masih menerapkan cara lama yang menentukan proyek anak pada saat anak bermain di densitas. Hal ini membuat konsentrasi anak terganggu dan berantakan karena guru sudah ikut campur saat anak membuat proyek. Tidak hanya itu adanya peserta didik yang masih mencontoh hasil karya temannya membuat kognitif anak kurang berkembang, karena mereka ikut-ikutan dengan karya yang dibuat oleh temannya. Waktu yang terbatas juga membuat hasil karya yang dilakukan anak kurang maksimal, pembelajaran arena juga mengharuskan anak untuk selesai membuat karya pada hari itu juga karena pada hari berikutnya anak harus berpindah ke arena yang lain. Pada saat adanya kegiatan lain seperti PHBI kegiatan arena anak otomatis akan ditiadakan karena pada hari tersebut kegiatan yang dilakukan anak adalah kegiatan yang berkaitan dengan PHBI. **TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** merupakan sekolah inklusi yang menggabungkan ABK dengan anak reguler sehingga jika ABK sedang tidak kondusif maka anak-anak yang lain juga ikut tidak kondusif, karena memang konsentrasi anak usia dini sangat minim.

16 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Seperti pada hakikatnya karakteristik anak usia dini memang memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek [25]. Loose part yang bermacam-macam juga membuat guru arena harus teliti mempersiapkan semuanya sebelum hari pelaksanaan, sehingga apabila ada loose part yang kurang guru harus cepat-cepat mencarinya.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di **TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** terkait Implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif **anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan** pada sembilan arena, yakni arena IPA, Balok, Bercocok Tanam, Koki Kecil, Seni Kreativitas dan Musik, Persiapan, UKS, Ibadah, dan IT dapat disimpulkan bahwa setiap arena memiliki kontribusi penting dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Proses implementasi pembelajaran di kelas arena dimulai dengan pemantik berupa video, dongeng, atau miniatur untuk membangun konsep awal anak terhadap tema. Guru juga menyiapkan loose part dan tiga densitas permainan yang dirancang untuk mengembangkan enam aspek kecerdasan, termasuk aspek kognitif. Anak-anak diberikan kebebasan memilih densitas permainan sesuai minat mereka, yang mendorong kemampuan berpikir, berimajinasi, dan berkreasi secara mandiri. Peran guru dalam pembelajaran lebih sebagai fasilitator, bukan pengarah utama, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas dan daya pikir secara bebas. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengasah kemampuan kognitif anak melalui pengalaman langsung dan eksplorasi yang sesuai dengan dunia mereka.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung implementasi

model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini **di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan memiliki** sarana dan prasarana yang sangat memadai, **baik di dalam maupun di luar kelas**. Lingkungan sekolah yang luas memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel, termasuk di luar ruangan, sehingga anak-anak dapat lebih leluasa mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan rasa ingin tahunya. Kelengkapan fasilitas yang didukung oleh kemajuan teknologi, seperti penggunaan laptop dan pengeras suara saat pemantik pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang modern, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dan ketersediaan loose part juga berperan penting dalam merangsang daya pikir dan hasil karya anak. Semua ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang optimal menjadi faktor penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif. Adapun faktor penghambat implementasi model pembelajaran arena dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan, diantaranya adalah guru belum sepenuhnya memahami kurikulum merdeka dan masih menggunakan cara lama, seperti menentukan proyek anak, sehingga mengganggu konsentrasi dan kemandirian anak. Anak-anak juga masih sering meniru karya temannya, yang membuat kemampuan berpikir mereka kurang berkembang. Waktu yang terbatas membuat hasil karya anak kurang maksimal karena harus selesai dalam satu hari. Selain itu, jika ada kegiatan lain seperti PHBI, kegiatan arena ditiadakan, yang juga mempengaruhi proses belajar anak. Sebagai sekolah inklusi, kondisi anak-anak juga bisa terganggu jika ada ABK yang tidak kondusif. Guru harus bekerja ekstra dalam menyiapkan loose part karena banyaknya jenis yang digunakan, dan harus cepat mencari pengganti jika ada yang kurang. Semua hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan agar pembelajaran di arena bisa berjalan lebih optimal.