

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
BERCERITA MELALUI BERMAIN PERAN**

(Studi Kasus: Kelompok B TK Finland Preschool, Medan)



**Oleh: Nuraini**

**NIM: 21204031037**

**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraini

NIM : 21204031037

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, Maret 2023  
Saya yang menyatakan,



Nuraini, S.Pd

NIM: 21204031037

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraini

NIM : 21204031037

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Maret 2023  
Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN ALIYUDDIN  
YOGYAKARTA



*Nuraini*  
Nuraini, S.Pd  
NIM: 21204031037

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuraini  
NIM : 21204031037  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, Maret 2023  
Saya yang menyatakan,



Nuraini, S.Pd  
NIM: 21204031037

## NOTA DINAS PEMBIMBING

KepadaYth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE BER CERITA MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B**

Yang ditulis oleh:

Nama : Nuraini, S.Pd  
NIM : 21204031037  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga untuk diajukan Munaqasyah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M.Pd)

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, April 2023

Pembimbing



Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M. Si

NIP. 196202271992031004



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1207/Un.02/DT/PP.00.9/05/2023

Tugas Akhir dengan judul : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE BER CERITA MELALUI BERMAIN PERAN ( STUDI KASUS: KELOMPOK B TK FINLAND PRESCHOOL , MEDAN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURAINI, S. Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204031037  
Telah diujikan pada : Rabu, 12 April 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

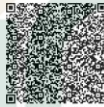
Valid ID: 643e190b254b4



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 6461b2d17c6ad



Penguji II

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 647576d81a68



Yogyakarta, 12 April 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 647a08b4d4777

## MOTTO

Salah satu amal manusia yang terus mengalir sampai akhir hayat yaitu ilmu yang bermanfaat dan manusia yang malas akan menimbulkan kesusahan dalam hidup.

(Nuraini)



## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Syukur Alhamdulillah adalah sebuah kata sederhana  
yang ku ucapkan**

**Pada sang pencipta alam semesta**

**Yang menghadirkan ribuan orang di dalam perjalanan  
hidupku**

**Sebagai penguat ketika aku berada di titik kelamahan.**

**Atas izin dan kehendak-Mu yang maha pengasih lagi  
maha penyayang, limpahilah rahmat dan berkahnya  
atas mereka semua, sebagaimana engkau member rahmat  
dan berkahnya kepada ku dan keluarga ku.**

**Segala puji bagi-Mu ya Allah**

**Sepenuh langit dan bumi ku titipkan masa depan ku,  
rezeki ku, ibadah ku, hidup dan mati ku semata hanya  
untuk Allah, Tuhan seru sekalian alam.**

**Alhamdulillah.....**

**Amanah ini usai sudah dengan berbagai suka dan duka  
Serta do'a, usaha dan kesabaran yang mengiringi setiap  
langkah ku.**

***Karya ini ku persembahkan kepada Almamater tercinta:***

***Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini***

***Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan***

***Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta***



## ABSTRAK

**Nuraini, NIM. 21204031037.** Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Bercerita Melalui Bermain Peran. Tesis. Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2023.

Human Development Index atau yang biasa disebut dengan pengembangan manusia mengatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara yang berkembang. Hal ini dibuktikan dengan remehnya pandangan masyarakat terhadap nilai pendidikan dan untuk memperbaiki status negara ini di masa depan, diperlukan generasi unggul sebagai penerus negara dikemudian hari nanti. Maka dari itu anak usia dini menjadi peran utama dalam mengubah status Negara dari berkembang menjadi maju. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi, menganalisis serta menemukan hasil mengenai meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan metode bercerita melalui bermain peran pada kelompok B TK Finland Preschool, Medan Sumatera Utara.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang menggunakan data primer dan sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini diperoleh secara langsung dari kepala sekolah selaku pengelola dan guru kelas kelompok B. Sedangkan sumber data sekunder ini diperoleh melalui wakil kepala sekolah berbentuk dokumen sekolah serta penelitian dari berbagai jurnal. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Uji keabsahaan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data dilakukan dengan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa: 1). Perkembangan kemampuan kognitif anak di sekolah TK Finland Preschool dikembangkan melalui kegiatan atau aktivitas yang mengandung nilai kecerdasan sehingga menjadi

langkah utama dalam meningkatkan daya pikir anak sesuai dengan tujuan pencapaian perkembangan 2). Setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam metode bercerita melalui bermain peran oleh guru dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari terbentuknya karakteristik kemampuan kognitif anak kelompok B di sekolah TK Finland Prechool 3). Kegiatan metode bercerita melalui bermain peran sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Finland Preschool. Hal itu terlihat dari indicator capaian perkembangan anak dapat belajar menyelesaikan masalah, berfikir logis dan simbolik sesuai dengan lingkup perkembangan kognitif.

**Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Metode Bercerita, Bermain Peran.**

## ABSTRACT

**Nuraini, NIM. 21204031037.** *Improving Early Childhood Cognitive Abilities Using Storytelling Methods Through Role Playing. Thesis. Masters Program in Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta. 2023.*

*Human Development Index or what is commonly called human development says that the country of Indonesia is a developing country. This is evidenced by the people's underestimation of the value of education and to improve the status of this country in the future, a superior generation is needed as the nation's successor in the future. Therefore, early childhood plays a major role in changing the status of a country from developing to developed. The purpose of this study was to find out, analyze and find results related to improving early childhood cognitive abilities by using the storytelling method through role playing in group B Kindergarten Finland Preschool Medan North Sumatra.*

*This research was conducted using a qualitative descriptive approach using primary and secondary data. The primary data source in this study was obtained directly from the school principal as group B class manager and teacher. Meanwhile, the secondary data source was obtained through the deputy principal in the form of school documents and research from various journals. Data collection techniques carried out by researchers are through observation, documentation, and interviews. The data validity test was carried out through technical triangulation and source triangulation. Data analysis techniques are carried out through data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.*

*This study shows the results that: 1). The development of children's cognitive abilities in Finland Preschool Kindergarten is developed through activities or activities that contain intelligence values so that they become the main step in increasing children's thinking power in accordance with the*

*goals of achieving development 2). Each stage of the activity carried out in the storytelling method through role playing by the teacher can improve the development of children's cognitive abilities. This can be seen from the formation of cognitive ability characteristics of group B children in Finland Prechool Kindergarten 3). Storytelling method activities through role playing have a very positive effect on the development of cognitive abilities of group B children in Finland Preschool Kindergarten. This can be seen from the indicators of achievement of the development of children who can learn to solve problems, think logically and symbolically in accordance with the scope of cognitive development.*

**Keywords:** *Cognitive Ability, Storytelling Method, Role Playing.*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Segenap sholwat dan salam semoga selalu tetap bermuara kepada sang revolusioner dunia serta suri teladan kita Nabi Muhammad SAW, yang berkat perjuangan dan kesabaran beliau kita bisa terselamatkan dari alam yang penuh dengan duri-duri kejahiliaan menuju alam yang penuh dengan pijar ilmu pengetahuan sehingga bisa mengklasifikasikan antara halal dan haram juga antara baik dan buruk.

Penulis yakin bahwa tesis ini tidak akan selesai tanpa ada partisipasi dari berbagai pihak, karena itulah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangsih atau kontribusi pemikiran berupa referensi yang berkaitan dengan tesis ini. Semoga Allah Swt memberikan balasan yang lebih. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, M.A selaku kepala Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta dan Dosen Penguji kedua serta Dosen

Penasehat Akademik yang telah memberikan semangat, dorongan, bimbingan selama penyusunan tesis ini hingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

4. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga.
5. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si selaku Ketua Sidang Tesis sekaligus Dosen Pembimbing.
6. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M selaku Dosen Penguji pertama yang memberikan bimbingan, perhatian serta semangat yang tiada tara.
7. Segenap Dosen dan Karyawan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya tesis ini.
8. Orang tua tercinta Bapak Amir Hamzah dan Ibu Cut Rahmani Tanjung yang ikut mendukung dan membantu pendidikan anaknya dengan penuh semangat hingga pada titik saat ini, khususnya buat Ibunda tercinta terima kasih yang paling tulus karena telah sabar dalam perjuangan membesarkan ku.
9. Raudhotul Ihsania S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Finland Preschool, Kabupaten Deli Serdang, Medan Sumatera Utara yang menjadi tempat penelitian.
10. Tunangan ku terkasih Imam Firdaus S.E yang senantiasa sabar dan selalu ada dalam memberikan dukungan serta bantuan yang tiada tara.
11. Teman-teman seperjuangan di Program Magister PIAUD angkatan 2021.
12. Semua belah pihak yang telah memberikan dukungan dan tidak mungkin bisa disebutkan satu persatu.

Penulis hanya makhluk Allah SWT yang masih banyak kesalahan. Oleh karena itu dalam penyusunan tesis ini ditemukan kesalahan, penulis berharap koreksi dan kritik konstruktif dari para akademisi dan juga semua pembaca guna meningkatkan kualitas dan aspek penulisan yang benar. Harapan penulis semoga semua yang ada dalam tulisan ini bias bermanfaat bagi segenap pembaca, khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, April 2023

Penulis,

Nuraini S.Pd

NIM: 21204031037



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAC.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kajian Penelitian Relevan .....	11
F. Landasan Teori .....	16



1. Kemampuan Kognitif .....	16
2. Anak Usia Dini .....	43
3. Metode Bercerita .....	50
4. Bermain Peran .....	63
G. Sistematika Pembahasan .....	74

## **BAB II METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	76
B. Latar Penelitian/ <i>Setting</i> Penelitian.....	77
C. Data dan Sumber Data Penelitian.....	78
D. Pengumpulan Data .....	80
E. Uji Keabsahaan Data .....	84
F. Analisis Data .....	87

## **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	91
1. Sejarah Singkat Berdirinya Lembaga .....	91
2. Visi, Misi dan Tujuan .....	93
3. Sarana dan Prasarana .....	94
4. Struktur Kepengurusan Organisasi .....	97
5. Data dan Tenaga Kependidikan.....	97
6. Data Peserta Didik .....	98
7. Tugas Pokok dan Fungsi .....	99
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	101
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan.....	101

10. Program Tahunan .....	102
11. Program Khusus dan Pendukung.....	103
12. Dasar Operasional Penyusunan Kurikulum	104
B. Pembahasan dan Temuan .....	105
1. Perkembangan Kemampuan kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Sekolah TK Finland Preschool .....	105
2. Metode Bercerita Melalui Bermain Peran Mampu Meningkatkan Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Sekolah TK Finland Preschool .....	128
3. Implikasi Penerapan Metode Bercerita Melalui Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Sekolah TK Finland Preschool .....	150
C. Keterbatasan Penelitian .....	155

#### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	156
B. Saran .....	158

#### **DAFTAR PUSTAKA ..... 159**

#### **LAMPIRAN ..... 167**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP ..... 188**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap Sensorimotor.....	20
Tabel 2. Tahap Praoperasional .....	23
Tabel 3. Tahap Operasional Konkret.....	24
Tabel 4. Tahap Operasional Formal .....	25
Tabel 5. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak .....	26
Tabel 6. Jadwal Penelitian .....	63
Tabel 7. Jenis Ruangan.....	76
Tabel 8. Edukatif Outdoor .....	77
Tabel 9. Edukatif Indoor.....	77
Tabel 10. Fasilitas Kantor.....	78
Tabel 11. Perlengkapan Lainnya .....	78
Tabel 12. Tenaga Kependidikan.....	79
Tabel 13. Peserta Didik .....	80
Tabel 14. Program Tahunan .....	83
Tabel 15. Program Pengembangan.....	122

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Triangulasi Teknik.....	86
Gambar 2. Triangulasi Sumber.....	87
Gambar 3. Komponen Analisis Data.....	90
Gambar 4. Kepengurusan Organisasi.....	97
Gambar 5. Struktur Kurikulum.....	118
Gambar 6. Kegiatan Apel Pagi.....	130
Gambar 7. Senam Pagi.....	130
Gambar 8. Sholat Dhuha.....	131
Gambar 9. Pelaksanaan Peran Koki.....	136
Gambar 10. Pelaksanaan Peran Pemadam Kebakaran.....	138
Gambar 11. Pelaksanaan Peran Dokter.....	140
Gambar 12. Pelaksanaan Peran polisi.....	141

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Profil TK Finland Preschool.....	168
Lampiran II Observasi.....	170
Lampiran III Dokumentasi.....	171
Lampiran IV Wawancara.....	172
Lampiran V Indikator Penilaian Kognitif.....	175
Lampiran VI RPPH.....	177
Lampiran VII Dokumentasi Kegiatan.....	185
Lampiran VIII Daftar Riwayat Hidup.....	188



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Human Development Index atau yang biasa disebut dengan pengembangan manusia mengatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara yang berkembang.<sup>1</sup> Negara berkembang ditandai dengan minimnya nilai pengetahuan namun tingkat kelahiran semakin tinggi, hal ini terjadi karena remehnya pandangan masyarakat terhadap nilai pendidikan. Untuk memperbaiki status negara ini di masa depan, diperlukan generasi unggul sebagai penerus negara dikemudian hari nanti. Maka dari itu kita perlu meningkatkan dan memperbaiki kualitas dan kuantitas pendidikan secara terus menerus tanpa batas, dengan adanya pendidikan kecerdasan manusia akan semakin meningkat.<sup>2</sup> Adapun cara dalam meningkatkan kecerdasan manusia dimulai sejak usia dini dengan tahapan stimulasi yang mampu mengembangkan kemampuan intelektual anak. Lembaga Pendidikan anak usia dini mempunyai fungsi utama bagi pengembangan semua kemampuan yang

---

<sup>1</sup><https://media.neliti.com/media/publications/232894-pendidikan-di-indonesia-dalam-human-deve-ca8e485b.pdf>

<sup>2</sup> Suyadi Suyadi dkk, *Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).

dimiliki oleh anak, yang dijabarkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 yang berisi tentang aspek agama dan moral, kognitif, fisik motori

seni, bahasa dan sosial emosional.<sup>3</sup> Bloom menjelaskan bahwa mengajari anak dari sejak dini akan tumbuh dalam kebiasaan hingga dia menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Maka dari itu orang tua hendaklah memperhatikan lingkungan pendidikan anaknya agar anak bias berkembang sesuai aspek perkembangan, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jadi penekanan aspek perkembangan pada penelitian yang akan dilaksanakan lebih menekankan pada perkembangan kemampuan kognitif anak.

Mengembangkan kemampuan kognitif bermulai dari aktivitas yang melibatkan mental atau tingkah laku seseorang sehingga ia mampu menilai sesuatu dari sebuah kejadian yang baru saja dia temukan. Hidayat dan Eka Cahya Maulidiyah mereka mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif memiliki karakteristik yang peka dalam melihat, memahami, membayangkan serta

---

<sup>3</sup> RI Kemendikbud, “Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak,” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 2014, 1–31.

menghayati suatu kejadian.<sup>4</sup> Maka dari itu kemampuan kognitif sejalan dengan kecerdasan intelektual seseorang yang mempunyai peranan penting terhadap perkembangan hidup anak di masa depannya. Setiap sesuatu yang ditemukan oleh anak dalam kesehariannya berkaitan besar dengan nilai kecerdasan.

Mulianah Khoironi dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kognitif merupakan sebuah proses berfikir dengan menggunakan kesanggupan seseorang dalam mengkaitkan sesuatu, mempertimbangkan serta mengevaluasi dari sebuah perihal yang terjadi.<sup>5</sup> Faktor utama yang menjadi pendukung hal tersebut yaitu dari kemampuan interaksi yang ada di lingkungan sekitar.<sup>6</sup> Selain yang disebutkan di atas, kemampuan kognitif juga terhubung dengan bermacam bentuk bakat dan minat terkhusus pada

---

<sup>4</sup> Hidayat dkk, *Peningkatan Kemampuan kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)

<sup>5</sup>Mulianah Khaironi, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B,” *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 261–66, <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>.

<sup>6</sup>K Darouich, A, Khoukhi, F & Douzi, “Modelizatio Of Cognition, Activity and Motivation as Indicators for Interactive Learning Environment.,” *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal* (3), no. 2 (2017): 520–31.



kemampuan dalam ide belajar.<sup>7</sup> Oleh sebab itu perkembangan kognitif pada anak perlu dikembangkan melalui stimulasi rangsangan agar kemampuan dalam menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan sesuatu dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan.<sup>8</sup> Jika interaksi lingkungan anak bagus maka semakin bagus pula kemampuan kognitif yang akan anak dapatkan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa peran kemampuan kognitif memiliki pengaruh penting dalam membentuk keberhasilan belajar anak. Sebagian besar aktivitas anak dalam lingkup sekolah dan sekitar berkaitan dengan masalah ingatan dan juga cara berfikir. Perkembangan kognitif juga berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak dengan beberapa pengalaman yang baru dia lewati. Dalam mengembangkan kognitif sangat dibutuhkan berbagai stimulasi guna memancing dan merangsang kemampuan berfikir anak sehingga kecerdasan intelektual anak bisa berkembang sesuai harapan.

---

<sup>7</sup>F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

<sup>8</sup>F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 menjelaskan tentang guru sebagai tenaga pengajar yang ideal mempunyai tugas utama. Tugas dari guru yaitu mendidik, membimbing, mengajarkan, melatih, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik pada tiap masing-masing jenjang pendidikan.<sup>9</sup>

Maka dari itu guru mempunyai peran penting terhadap perkembangan kognitif peserta didiknya di lingkungan sekolah. Dalam mengembangkan kognitif guru membutuhkan beberapa metode yang disenangi oleh anak, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut sukses berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Metode menjadi jalan atau cara untuk menyampaikan sesuatu melalui strategi agar mudah difahami. Pada anak usia dini guru menggunakan metode yang biasanya dikaitkan dengan sebuah permainan, karena dalam dunia anak bermain menjadi hal yang paling disenangi. Dengan adanya permainan anak bisa mempelajari, mempraktekkan, berfikir, bertindak dan merasakan. Sehingga melalui permainan guru bisa meningkatkan aspek perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Adapun metode yang

---

<sup>9</sup>Luc Vinet and Alexei Zhedanov, "UU No. 14 Tahun 2005," *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 1–29, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak usia dini pada penelitian ini ialah metode bercerita melalui bermain peran.

Metode bercerita melalui bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dipadukan dalam satu kegiatan dengan maksud dan tujuan yang lebih luas.<sup>10</sup> Dalam kegiatan ini, anak akan belajar mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, serta mimik gerak gerik dalam hubungan sosial sesama manusia. Metode bercerita melalui bermain peran ini mampu meningkatkan minat belajar anak, kekompakan, komunikatif serta mengerti dalam menginterpretasikan sebuah kejadian. Dalam kegiatan ini anak akan mempraktikkan bagaimana hubungan antara manusia secara bersamaan agar anak dapat membentuk perasaan, nilai-nilai, serta strategi dalam memecahkan suatu permasalahan. Semakin berkembang kemampuan kognitif anak maka semakin luas caranya berpikir kritis dan sistematis, sehingga anak mempunyai modal dalam memasuki pergaulannya di masa depan. Sesuai dengan

---

<sup>10</sup>Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

firman Allah dalam QS. Al-‘Ankabut[20] : 64 yang berbunyi:<sup>11</sup>

الْأَجْرَةَ الدَّارَ وَإِنَّ وَلَعِبٌ لَهُمْ إِلَّا الدُّنْيَا الْحَيَاةُ هَذِهِ وَمَا  
يَعْلَمُونَ كَانُوا لَوِ الْخَيَوَانَ لَهِي

*Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.*

Ayat di atas menjelaskan bahwa kehidupan di dunia ini cuma sebatas bermain serta bersenda gurau, untuk itu hendaklah mengambil manfaat dari permainan serta senda gurau tersebut. Tujuannya supaya anak bias tumbuh dan berkembang di jalan yang diridhoi oleh Allah Swt. Maka dari itu bermain dengan tujuan mengembangkan kemampuan kognitif bagi anak menjadi sebuah bentuk mensyukuri anugerah yang telah Allah Swt berikan.<sup>12</sup>

Seperti yang telah diimplementasikan pada kelompok B di sekolah Finland Preschool, yang menunjukkan bahwa metode bercerita melalui bermain peran menjadi *Role*

---

<sup>11</sup>QS. Al-‘Ankabut [29] : 64, n.d.

<sup>12</sup>Lasma Roha Sitompul, “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam” 4 (2020): 63–68, <https://doi.org/10.30743/mkd.v4i2.2603>.

*Model Best Practice* di sekolah ini. Sehingga sekolah TK Finland Preschool menjadi salah satu sekolah favorit di Kecamatan Tanjung Morawa. Hal ini menjadi keunggulan dari sekolah ini dan membuat penulis tertarik dalam meneliti bagaimana cara guru meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan metode bercerita melalui bermain peran sesuai pada tema pembelajaran.

TK Finland Preschool ini mempunyai program khusus unggulan dari satuan PAUD, adapun program khusus tersebut berupa: pengenalan alam sekitar, pengembangan bakat dan minat anak, pengenalan seni daerah, kegiatan parenting, kegiatan pembelajaran diluar sekolah seperti berkunjung ke stasiun kereta api, bandara, pabrik, kebun, kolam renang dan masih banyak lainnya. Sekolah ini bisa dikatakan ideal karena nilai agama dan pembelajaran umumnya seimbang. Sekolah Finland Preschool ini banyak diminati orang tua karena peserta didiknya terkenal sebagai anak yang sholih, cakap, mandiri, percaya diri dan kreatif. Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, peneliti ingin mengamati lebih lanjut mengenai “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Bercerita Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B (Studi Kasus: TK Finland Preschool)”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di sekolah TK Finland Preschool?
2. Mengapa metode bercerita melalui bermain peran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di sekolah TK Finland Preschool?
3. Apa implikasi atas penerapan metode bercerita melalui bermain peran terhadap kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di sekolah TK Finland Preschool?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Menjelaskan bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di sekolah TK Finland Preschool.
2. Menganalisis metode bercerita melalui bermain peran terhadap kognitif anak usia dini yang di terapkan pada kelompok B Finland Preschool.
3. Menemukan hasil dari penerapan metode bercerita melalui bermain peran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B di sekolah TK Finland Preschool.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara teoritis**

Semoga dalam penelitian ini bisa memperkaya khazanah ilmu pengetahuan bagi yang membacanya. Penulis juga sangat mengharapkan karya ini berguna dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai cara meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

### **2. Secara praktisi**

a. Bagi penulis: dalam melakukan penelitian, banyak sekali pengalaman yang bisa didapatkan sehingga penulis mampu meningkatkan mutu kualitas diri sendiri serta menciptakan karya yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

b. Bagi lembaga sekolah: penelitian ini mampu dijadikan motivasi untuk para pendidik semakin bersemangat lagi dalam membuat sebuah kebijakan baru sehingga kualitas para peserta didik semakin meningkat.

c. Bagi pembaca: karya ini akan menjadi referensi tambahan bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian terbaru. Penelitian ini juga merupakan karya ilmiah yang bersifat relevan sehingga karya ini sangat terpercaya dalam memberikan informasi.

## E. Kajian Penelitian Relevan

Kajian pustaka yaitu kegiatan menelaah atau mendalami sebuah hal yang bertujuan untuk mengetahui apa yang sudah terjadi serta yang belum terjadi.<sup>13</sup> Pada kajian meningkatkan kemampuankognitif anak usia dini menggunakan metode bercerita melalui bermain peran pada kelompok B sudah banyak diteliti para peneliti maupun akademisi pendidikan lainnya. Namun setiap penelitian pasti ada perbedaan di dalamnya, untuk itu peneliti akan mencoba menjelaskan posisi yang sedang peneliti laksanakan saat ini. Berikut adalah beberapa macam karya ilmiah yang relevan dengan judul penelitian penulis lakukan:

*Pertama:* Tesis Indah Sri Anggita, yang berjudul “Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.”<sup>14</sup> Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan bahwa literasi digital guru mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini berlokasi di RA Nurul YaQin Provinsi Riau. Metode yang dipakai yaitu deskriptif kualitatif. Adapun

---

<sup>13</sup> Fira Husaini, “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,” (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020).

<sup>14</sup> Indah Sri Anggita, “*Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*,” (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022).



perbedaan antara penelitian ini yaitu variabel judul penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan. Sedangkan pada penelitian kali ini dilaksanakan di TK Finland Preschool Medan Sumatera Utara dengan tambahan variabel yang berbeda.

*Kedua:* Jurnal Fardiah dkk, yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains.”<sup>15</sup> Tujuan dari penelitian ini menjelaskan bahwa meningkatkan kognitif anak usia dini dilaksanakan menggunakan metode sains. Penelitian ini dilaksanakan disekolah Paud Cikal Harapan 4 Depok, Jawa Barat. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu PTK (penelitian tindakan kelas) dengan objek penelitian anak usia dini kelompok B. Adapun perbedaan antara penelitian ini yaitu variabel judul penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan serta metode pelaksanaannya. Sedangkan pada penelitian kali ini dilaksanakan di TK Finland Preschool dengan tambahan variabel lainnya dan metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif.

---

<sup>15</sup>Fardiah Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 133, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.

*Ketiga:* Jurnal Ery Khaeriyah dkk, yang berjudul “Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.<sup>16</sup> Pada penelitian ini penulis menjelaskan tentang bagaimana kegiatan pelaksanaan eksperimen pada pelajaran sains anak usia dini yang berjalan disekolah RA Baiturrahman dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif. Pada penelitian ini menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas) dengan objek penelitian anak usia dini kelompok B. Adapun pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini terletak pada variabel penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan serta metode penelitiannya. Sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan saat ini menggunakan tambahan variabel lainnya dan metode pengajarannya menggunakan metode bercerita melalui bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B yaitu usia 5-6 Tahun di TK Finland Preschool. Jenis yang dipakai pada penelitian ini yaitu pendekatan dengan deskriptif kualitatif.

---

<sup>16</sup>Ery Khaeriyah, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati, “Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 102, <https://doi.org/10.24235/awladly.v4i2.3155>.

*Keempat: Jurnal Komang Sudarma dkk, yang berjudul “Improving Children’s Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content”<sup>17</sup>*

Pada penelitian internasional ini membahas tentang pengembangan dan penguji keefektivitas media konten digital dalam meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode yang dipakai dalam penelitian kali ini yaitu R&D, sedangkan data riset pada penelitian ini adalah satu orang ahli dalam media juga desain pembelajaran, satu orang lagi ahli dalam bidang konten pembelajaran di kelas. Adapun perbedaan antara penelitian ini yaitu tempat, waktu pelaksanaan, metode penelitian serta tambahan variabel yang akan penulis digunakan. Pada jurnal internasional ini penulis membahas tentang kognitif anak dengan metode audio visual. Sedangkan pada penelitian ini penulis membahas tentang kompetensi kognitif anak usia dini menggunakan metode bercerita melalui bermain peran pada kelompok B di TK Finland Preschool.

---

<sup>17</sup>I Komang Sudarma and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, “Improving Children’s Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content,” *International Journal of Elementary Education* 6, no. 1 (2021): 118–26.

*Kelima:* Jurnal Krisna dkk, yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam.”<sup>18</sup>

Pada penelitian ini penulis menjelaskan bagaimana cara meningkatkan kognitif anak usia dini menggunakan metode meronce dengan bantuan bahan alam pada anak usia dini kelompok B di TK Tiara Kasih Kerobokan. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan subjek yang dipakai pada penelitian ini yaitu anak kelompok B TK. Pada penelitian tersebut terdapat hasil bahwa kegiatan meronce berbantuan bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di TK Tiara Kasih Kerobokan. Adapun perbedaan antara penelitian ini yaitu variabel penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan serta metode penelitiannya.

Berdasarkan beberapa kajian literatur tersebut, terdapat beberapa penjelasan bahwa penelitian ini sudah pernah dilakukan namun mempunyai perbedaan dalam

---

<sup>18</sup>M Krisna, N M A Suryaningsih, and ..., “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam,” *Media Edukasi* ... 2 (2018): 21–29, <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/415>.

pembahasan tertentu, baik mengenai lokasi, subjek penelitian hingga metode yang di gunakan. Penelitian saat ini lebih mengarah pada *best practice* dalam kompetensi kognitif anak usia dini melalui metode bercerita dengan bermain peran pada kelompok B di Finland Preschool, yang nantinya di harapkan bisa jadi panutan bagi instansi penelitian lainnya dalam mengembangkan kognitif pada anak usia dini kelompok B menggunakan metode bercerita melalui bermain peran.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Kemampuan Kognitif**

#### **a. Pengertian Kognitif**

Kemampuan kognitif merupakan peran utama dalam sistem belajar mengajar di dunia. Salah satu pakar pencetus kognitivisme yang mempunyai pengaruh besar yaitu Jean Piaget.<sup>19</sup> Pada umumnya kognitif membahas tentang kemampuan berbicara dengan berbagai gagasan, ide serta cara menyelesaikan masalah yang berasal dari kemampuan seseorang tersebut. Untuk memahami

---

<sup>19</sup>Jean Piaget, "*The Child's Conception of Physical Causality.*," 1930.

suatu ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan kemampuan dalam kemampuan kognitif. Kognitif bukan hanya membahas tentang respon dan stimulusnya saja, namun kognitif juga membahas bagaimana cara kita mencapai tujuan dari hasil pembelajaran kita tersebut.<sup>20</sup>

Menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif merupakan fase seseorang untuk memikirkan, menghubungkan, member penilaian, serta member pertimbangan pada suatu peristiwa yang terjadi.<sup>21</sup> Kemampuan kognitif menjadi langkah dasar bagi kemampuan berpikir anak usia dini. Maka dari itu perkembangan kognitif berkaitan dengan intelektual seseorang ditandai dengan minat dan bakat yang di arahkan pada ide-ide pembelajaran.

Perkembangan kognitif adalah sebuah proses yang terjadi secara beruntun namun hasil dan tujuannya tidak mempunyai sambungan yang berkelanjutan dengan hasil yang sudah didapatkan

---

<sup>20</sup>Ratu Ile Tokan, "Sumber Kecerdasan Manusia," 2016, 258, file:///C:/Users/user/Downloads/Sumber Kecerdasan Manusia by P. Ratu Ile Tokan, M.Pd. (z-lib.org).pdf.

<sup>21</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011).

anak di waktu sebelumnya.<sup>22</sup> Setiap perkembangan yang dilewati oleh anak ada beberapa tahapan yang mereka lalui seperti tahap mencari keseimbangan berdasarkan dari pengalaman yang mereka dapatkan. Adapun ketidakseimbangan membutuhkan keakomodasian sehingga menjadi transformasi untuk periode tahapan selanjutnya. Kognitif terikat pada kecerdasan yang dihasilkan oleh otak sehingga anak mampu mengelolanya dengan baik dan menyeluruh.<sup>23</sup>

Berdasarkan daripendapat di atas bias disimpulkan bahwa kognitif mempunyai peran yang sangat penting untuk keberhasilan anak dalam proses pembelajaran mereka. Hal ini disebabkan oleh aktivitas belajar yang sebagian besar berkaitan dengan kemampuan ingatan, dan juga pikiran. Anak yang mempunyai kemampuan kognitif tinggi biasanya mampu bereksplorasi dengan dunia luar sekitarnya menggunakan kemampuan panca

---

<sup>22</sup>Husdarta & Nurlan, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010).

<sup>23</sup>Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Paud* (Bandung: Nuansa Aulia, 2011).

indranya. Jika anak semakin mahir dalam kecakapan berpikir dan bertindak dalam ranah positif maka ia akan tumbuh dengan pengetahuan yang luas, sehingga anak akan lebih siap untuk usia selanjutnya.

#### b. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu pakar pencetus teori yang sangat berpengaruh dalam menjelaskan tentang perkembangan kognitif ini yaitu teori Jean Piaget. Jean Piaget lahir pada tahun 1896 dan wafat pada tahun 1980, ia merupakan salah satu pakar ahli dalam bidang ilmu psikologi dan ilmu biologi yang berkebangsaan Swiss. Teori Jean Piaget merupakan cerita yang menyatu dalam penjelasan mengenai terbentuknya perkembangan kognitif melalui faktor biologi dan faktor pengalaman. Jean Piaget juga membahas tentang anggota fisikyang mempunyai susunan struktur mental dan bertujuan mengadaptasikan seseorang dengan dunia.

Beradaptasi atau yang biasa di sebut penyesuaian menjadi paksaan langsung dari lingkungan sekitar, sehingga Jean Piaget menegaskan bahwa anak secara aktif menciptakan dunia fantasinya sendiri. informasi yang diterima dari lingkungan tidak langsung dituangkan ke arah fikiran mereka. Ia juga menemukan bagaimana anak yang



tahapan perkembangannya berbeda dalam memandang dunia serta bagaimana perubahan yang sistematis terlaksana dalam isi pikiran si anak. Jean Piaget menjelaskan tentang seorang individu yang memiliki otak cerdas dan berkembang sehingga mampu membangun pengetahuan mengenai dunianya. Hal ini menjadi suatu sikap mental atau representasi yang mampu mengelompokkan suatu ilmu pengetahuan.

Teori Jean Piaget menjelaskan tentang skema perilaku atau aktivitas fisik dari masa bayi hingga skema mental atau aktivitas kognitifnya berkembang saat beranjak di masa usia dini. Skema perilaku atau aktivitas fisik dibentuk oleh sikap sederhana yang diaplikasikan kepada objek tertentu saja, seperti menyusu, memandang serta menggenggam. Sedangkan skema mental atau yang biasa disebut aktivitas kognitif dibentuk oleh rencana dan strategi dalam menyelesaikan suatu persoalan. Adapun contoh yang dimaksud seperti seorang anak yang berusia 4-5 tahun sudah bias mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, ukuran, dan juga warna. Sehingga Ketika anak mencapai usia selanjutnya dia semakin mahir dalam menjumlahkan dengan bentuk yang lebih besar dari sebelumnya. Hal tersebut

menandakan bahwa perkembangan kognitif anak semakin tahun seiring usianya semakin bertambah maju. Dalam menemukan penjelasan bagaimana anak menggunakan skema untuk beradaptasi, Jean Piaget menjelaskan dua konsep yaitu *asimilasi* dan *akomodasi*. *Asimilasi* terlaksana saat anak mendapatkan informasi yang baru dia temukan kedalam skema yang sudah ada. Sedangkan *akomodasi* terlaksana saat anak berada dalam penyesuaian skema berdasarkan informasi yang mereka dapatkan lewat pengalaman baru.

Jean Piaget juga adalah salah satu penemu yang mendapatkan teori tentang fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini didirikan berdasarkan dua pandang aliran yaitu aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Aliran struktural pada teori Piaget bias terlihat dari cara pandang mengenai intelegensi yang berkembang lewat serangkaian perkembangan serta ditandai dengan struktur kualitas kognitif. Aliran konstruktif dilihat melalui cara pandang Piaget terhadap anak yang mendirikan bangunan kognitif dalam fikiran dengan interaksi lingkungan sekitar.

Jean Piaget juga menyamaratakan anak dengan peneliti yang selalu menyibukkan diri dalam

membangun teori-teorinya mengenai dunia di sekelilingnya lewat interaksi.<sup>24</sup> Hasil dari interaksi tersebut membentuk struktur kognitif yang dimulai dari awalnya struktur berpikir secara logika. Setelah itu kemudian dikembangkan menjadi generalisasi kesimpulan yang luas. Perkembangan merupakan sebuah proses yang bersifat menumpuk yang artinya perkembangan yang awal akan menjadi landasan utama pada perkembangan anak selanjutnya. Sehingga dengan demikian, jika terjadi hambatan terhadap perkembangan yang lama maka akan berdampak pada perkembangan anak selanjutnya.

Piaget mempercayai adanya pergerakan besar antara tahap keseimbangan kognitif dan tahap yang tidakseimbangan kognitif ketika proses *asimilasi* dan *akomodasi* berlangsung sama saat mendapatkan perubahan. Hasil dari proses *asimilasi* dan *akomodasi* ini menurut Piaget merupakan individu yang mengalami empat tahapan fase perkembangan. Setiap fase tahapan perkembangan anak usia dini Piaget

---

<sup>24</sup>Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

menghubungkan dengan cara berfikir yang baik. Adapun empat tahapan perkembangan menurut pendapat Piaget yaitu sebagai berikut:<sup>25</sup>

1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada saat anak memasuki usia dua tahun, anak akan memulai interaksinya dengan lingkungan sekitar, khususnya melalui aktivitas sensorik seperti merasakan, mencium aroma, melihat sesuatu, serta mendengarkan apapun yang bias didengarnya serta persepsi anak lewat gerak yang melibatkan fisik lainnya. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor. Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak

---

<sup>25</sup>Jhon W. Santrock, "Perkembangan Anak," ed. M.M Wibi Hardani, Edisi Ke-1 (Jakarta: Erlangga, 2017), 48–50.

menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

Tahapan	Rentang Usia	Deskripsi
Sensorimotor	0-2 tahun	Bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik. Seorang bayi berkembang dari tindakan refleksif, instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini.

Tabel 1. Tahap Sensorimotor

## 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap praoperasional ini, anak sudah bisa menyadari tentang pemahamannya berdasarkan benda yang ada di sekitarnya, bukan cuma dilaksanakan dengan kegiatan sensorimotor namun juga biasa diterapkan melalui kegiatan yang sifatnya mengandung simbolis. Kegiatan yang mengandung nilai simbolis ini bias dilaksanakan dengan bentuk berkomunikasi lewat telephone, atau dengan cara bermain peran yang mengandung unsur simbolis lainnya. Tahap pelaksanaan pada kegiatan ini mampu mentransfer

andil yang luas terhadap perkembangan kognitif si anak.

Fase praoperasional ini, anak tidak berpikir secara operasional seperti suatu proses berpikir yang diterapkan melalui jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak dalam menghubungkan pada aktivitas yang sudah dilaksanakannya. Tahapan ini merupakan langkah pertama yang harus ditempuh oleh anak dalam mengembangkan kemampuan menyusun strateginya berfikir. Maka dari itu, pada fase ini pemikiran anak belum bias dikatakan stabil dan bisa dikatakan tidak terorganisasikan dengan baik. Fase praoperasional ini bisa dibagi dalam tiga sub fase, sub fase yang pertama yaitu fungsi simbolis, yang kedua yaitu berfikir dengan egosentris, dan yang terakhir yaitu berfikir dengan intuitif. Subfase yang pertama terlaksana pada saat anak berusia 2-4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada

masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.<sup>26</sup>

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 -7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

---

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Direktorat pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007).



Sedangkan menurut Piaget tahap praoperasional, anak akan berbicara mengenai temuannya tentang dunia menggunakan kalimat dan juga gambaran yang mereka tuangkan. Meski demikian, Piaget berpendapat bahwa anak yang duduk di bangku sebelum sekolah masih sulit melaksanakan operasi pemikiran.

Tahapan	Rentang Usia	Deskripsi
Praoperasional	2-7 tahun	Anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran yang simbolik direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, pada tahapan ini ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak seperti <i>egosentrisme</i> dan <i>sentralisasi</i> .

Tabel 2. Tahap Praoperasional

### 3) Tahap Operasional Konkret (usia 7- 11 tahun)

Pada tahap operasional konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.

Sedangkan menurut Piaget fase ini berlangsung dari usia 7 hingga 11 tahun. Dalam tahapan ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif selama penalaran dapat diterapkan pada contoh khusus dan konkret.

Tahapan	Rentang Usia	Deskripsi
Operasional Konkret	7-11 tahun	Anak mampu berfikir logis mengenai kejadian konkret, memaahami konsep percakapan, mengkoordinasikan objek menjadi kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek kedalam urutan yang teratur (serialisasi).

Tabel 3. Operasional Konkret

#### 4) Tahap Operasional Formal (12 sampai dewasa)

Tahap operasional formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.

Sedangkan menurut Piaget tahap perkembangan keempat ini muncul antara umur 11 sampai 15 tahun. Pada tahapan yang satu ini, seseorang melewati batasannya dalam pengalaman yang konkret serta berpikiran secara abstrak dan

lebih logika. Anak dengan usia yang remaja akan menciptakan sesuatu yang lebih abstrak sehingga bayangan dari keadaan tersebut terlihat lebih ideal. Remaja mampu berfikir bagaimana sikap yang seharusnya dimiliki oleh orang tua dan membandingkannya dengan orang tua mereka di rumah. Setelah itu mereka akan mempertimbangkan sesuatu yang mungkin terjadi pada masa depan mereka. Untuk mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan, pemikir *operasional formal* akan mencari jalan keluar yang sistematis dan membayangkan penyebab masalah itu terjadi.

<b>Tahapan</b>	<b>Rentang Usia</b>	<b>Deskripsi</b>
Operasional Format	11-15 tahun	Anak remaja akan berpikir lebih abstrak atau jelas serta terlihat idealis, dan logis (hipotesis-deduktif).

Tabel 4. Operasional Formal

Setiap perkembangan kognitif berkaitan dengan usia yang mempengaruhi cara berfikir mereka sehingga semakin beda usia maka semakin berbeda pola fikirnya. Untuk memahami segala sesuatu yang berbeda di dunia, mereka akan saling

bertukar pikiran sehingga membuat mereka selangkah lebih maju daripada dengan tahapan yang lainnya. Menurut Peraturan Pemerintahan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, anak berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian yang sesuai dengan usianya. Adapun tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini kelompok B menurut Peraturan Pemerintahan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

<b>Lingkup Perkembangan Kognitif</b>	<b>Usia 5-6 Tahun</b>
Belajar dan Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa saja yang terjadi ketika air ditumpahkan) Memecahkan masalah sederhana dalam

---

<sup>27</sup>Kemendikbud, “Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.”

	<p>kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.</p> <p>Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.</p> <p>Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan).</p>
<p>Berfikir Logis</p>	<p>Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari, kurang dari, dan paling/ter...”</p> <p>Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”</p> <p>Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</p> <p>Mengklasifikasikan benda yang lebih</p>

	<p>banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</p>
Berfikir Simbolik	<p>Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p>

Tabel 5. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

c. Aspek Utama Dalam Perkembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:<sup>28</sup>

- 1) Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- 2) Kemampuan mengingat (*memory*)
- 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- 4) Tilikan ruang (*spatial factor*)
- 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif tidak begitu saja berkembang secara optimal dengan sendirinya, tetapi banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut. Sebagaimana diungkapkan oleh Piaget bahwasanya perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh pengalaman dan kematangan. Pengalaman berkaitan dengan bagaimana respon anak terhadap

---

<sup>28</sup> Arini,dkk. "Gangguan Perkembangan Motorik dan Kognitif pada Anak," Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya. 2019.



lingkungan sekitarnya, sedangkan kematangan berkaitan dengan aspek mental yang ada dalam diri anak. Untuk lebih lanjut Soemiarti dan Patmodewo menjelaskan bahwa kemampuan intelegensi atau kognitif berkaitan dengan selotak. Semakin banyak selotak yang terjalin satu dengan yang lainnya akan mempengaruhi kemampuan anak dalam berfikir atau memproses pengetahuan.

Pada ibu hamil, dianjurkan untuk mengonsumsi makanan bergizi gunanya agar pertumbuhan sel otak anak tersebut dapat tumbuh dengan maksimal. Dimana perkembangan sel otak ini mempengaruhi stimulasi luar yang diberikan oleh ibu melalui berbagai cara. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak pertumbuhan sel otak pada masa prenatal sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak, namun pertumbuhan sel otak ini akan berhenti ketika anak telah lahir, sebab pada masa ini yang dibutuhkan adalah terhubungnya sel otak tersebut antara satu dan lainnya. Semakin banyak selotak yang terhubung maka kemampuan kognitif anak semakin membaik.<sup>29</sup> Ternyata

---

<sup>29</sup> Fikawati, dkk. "*Gizi Anak dan Remaja*". (Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2017).

dari faktor yang telah dijelaskan di atas, masih banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, seperti:

1) Faktor hereditas dan keturunan

Teori ini pertama sekali dicetuskan oleh Schopenhauer di mana ia mengartikan bahwasanya anak terlahir dengan membawa potensi dari silsilahnya. Dengan demikian lingkungan tidak memiliki andil dalam perkembangan anak khususnya yang berkaitan dengan kemampuan intelegensi, sebab ia merupakan warisan dari generasi sebelumnya.

2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dicetuskan oleh John Locke dalam teorinya, dia beramsumsi bahwa anak bagaikan kertas putih yang bias dikatakan tidak bernoda. Maka lingkungan menjadi peran penting dalam memberikan warna pada anak tersebut. Itu artinya anak dilahirkan tanpa membawa potensi, maka lingkungan yang memainkan peran aktif kemana potensi anak tersebut di arahkan seperti apabila anak dibentuk menjadi profesi guru maka dia akan menjadi guru.

3) Faktor kematangan

Faktor kematangan berkaitan dengan kematangan fisik dan kematangan psikis.

Kematangan fisik seperti ukuran lingkaran kepala anak, tinggi badan anak, berat badan anak dan sebagainya. Sedangkan pada psikis seperti emosi, bakat, motivasi, intelegensi dan juga minat. Apabila fisik dan psikis tersebut mencapai kematangan maka anak akan siap menerima pembelajaran, tetapi hal yang perlu diingat bahwasanya pembelajaran tersebut harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang sesuai dengan usianya.

4) Faktor pembentukan

Faktor pembentukan sangat dipengaruhi oleh lingkungan formal atau yang kita sebut dengan sekolah. Di mana pada lingkungan formal ini anak dibentuk dengan program-program sekolah yang sesuai dengan tujuan visi dan misi sekolah tersebut. Selain itu juga terdapat pembentukan yang tidak terprogram, dan itu artinya terjadi begitu saja secara alamiah tanpa perencanaan.

5) Faktor minat dan bakat

Minat dan bakat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak yang berkaitan dengan kognitif, karena minat berupa dorongan yang mengarahkan anak pada sesuatu yang ia sukai. Jika anak memiliki minat dalam belajar sesuatu maka ia akan belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga dia

memiliki keterampilan yang di senangi, hal ini disebut dengan bakat. Anak yang berbakat tentunya akan memiliki kemampuan yang optimal dalam mengaktualisasikan potensi dirinya.

#### 6) Faktor kebebasan

Faktor kebebasan artinya anak diberikan kebebasan dalam menentukan metode dan strategi untuk memecahkan sebuah masalah yang sedang ia alami. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Piaget bahwasanya proses mendapatkan pengetahuan dimulai dari *asimilasi*, *akomodasi* dan *equaliberium*. Hal ini dapat digambarkan pada peristiwa pembelajaran, dimana guru memperkenalkan pada anak alat berupa palu, foto dan juga paku, disini guru mendemontrasikan pada anak bagaimana cara memukul paku dengan palu didinding hingga memasang foto tersebut di atas paku yang tertancap didinding.

Setelah anak memperhatikan, guru meminta mereka untuk melakukan hal yang sama, hal inilah yang disebut dengan *asimilasi*. Namun hal yang terjadi malah sebaliknya, anak tidak dapat memukul paku dengan palu sebagaimana yang dikerjakan oleh gurunya tersebut. Hingga anak memegang palu dengan caranya sendiri, dimana pada akhirnya anak

mampu melakukan hal tersebut sesuai yang diharapkan guru. Pada tahap memukul paku dengan palu tidak terjadi kesamaan antara guru dan anak, sehingga anak mengalami kebingungan dan ia melakukannya sendiri dengan caranya. Hal ini disebut dengan *akomodasi* dan cara baru memegang palu disebut dengan *equaliberium*. Dengan demikian cara mendapatkan pengetahuan tersebut akan terus berkembang pada anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan kognitif anak.

e. Implikasi Teori Piaget Untuk Pendidikan Anak.<sup>30</sup>

1) Gunakan pendekatan *Konstruktivis*

Pada pendekatan *Konstruktivis* Piaget menegaskan bahwa anak menemukan pengetahuan yang baru melalui kegiatannya yang eksploratif. Artinya anak membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu pada pendekatan ini guru hanya membimbing dan mengarahkan anak untuk menemukan sesuatu secara mandiri, berfikir dan berdiskusi. Disini jelas bahwa *Konstruktivis* menginginkan anak tidak sekedar menjadi penurut

---

<sup>30</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Ed. 1, Cet (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).

terhadap apa yang dikatakan guru, anak tetap diberikan kebebasan dalam menggali pengetahuannya sendiri.

2) Fasilitasi mereka untuk belajar

Di taman kanak-kanak guru dituntut untuk dapat mengkreasikan pembelajaran sebaik mungkin, sehingga anak tidak hanya bergelut dengan teori tetapi juga melakukan (*learning by doing*) artinya guru harus dapat mendengarkan keinginan anak, mengamati perilaku mereka serta berdiskusi tanya jawab. Gunanya untuk menstimulasi cara berfikir mereka dan mengasah kemampuan dalam berbahasa untuk mengungkapkan ide gagasan dan keinginan dalam belajar.

3) Pertimbangkan pengetahuan dan tingkat pemikiran anak

Murid tidak datang ke sekolah dengan kepala kosong, mereka punya gagasan banyak tentang dunia fisik dan alam. Mereka punya konsep tentang ruang, waktu, kuantitas, dan kualitas dimana ide ini berbeda dengan ide orang dewasa. Guru harus menginterpretasikan apa yang dikatakan anak dan merespon dengan memberikan wacana yang sesuai dengan tingkat pemikiran anak.

#### 4) Gunakan penilaian terus-menerus

Pada taman kanak-kanak penilaian sangat penting, oleh karena itu guru harus mempersiapkan macam-macam lembar penilaian yang meliputi lembar observasi, catatan anekdot, portofolio dan unjuk kerja yang harus disiapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan setiap hari guna melihat perkembangan anak sehari-hari, sehingga dapat dilakukan evaluasi dalam pembelajaran bagi anak yang perkembangannya belum berkembang sesuai harapan.

#### 5) Tingkat kemampuan intelektual anak

Piaget mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh anak hendaklah berjalan secara alami. Anak tidak bias dipaksa berprestasi selayaknya orang dewasa pada umumnya. Banyak orang tua saat ini menghabiskan waktunya untuk memaksa anak dalam pembelajaran, seperti memaksa bayi yang belum pandai berjalan harus bias berjalan. Dengan tujuan anak mereka bias tumbuh dengan hebat dan cepatehinggamengalahkankepintarananak orang lain di sekitarnya. Hal ini ditanggapi oleh Piaget dengan menyatakan bahwa perlakuan ini bukanlah hal yang bagus untuk perkembangan kognitif anak, karena dianggap terlalu menekan mental anak. Jika hal ini

terus dilakukan maka Kesehatan mental anak akan mengalami gangguan sehingga awal tujuan dari orang tua tersebut akan sia-sia.

6) Menjadikan ruangan kelas yang bersifat eksplorasi dan penemuan

Pada pembelajaran di dalam kelas, hendaknya guru memfokuskan anak dalam melaksanakan eksplorasi dan penemuan baru sehingga dia bias mendapatkan kesimpulannya sendiri. Sebaiknya pada saat perkembangan anak yang bersifat eksplorasi ini, guru tidak terlalu mengambil pusing ketika ruangan kelas berantakan selayaknya telah terjadi keributan. Ruang kelas yang sering berantakan dibuat oleh anak, merupakan ruang kelas yang menyatu dengan jiwa temuan dan eksplorasi anak.

## 2. Anak Usia Dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan seorang manusia kecil yang mempunyai usia dari 0 hingga 6 tahun dan sedang berada dalam fase pertumbuhan dan juga perkembangan. Anak usia dini dapat dikatakan seperti investasi yang dimiliki oleh negara yang artinya sebagai generasi penerus dan harus diperhatikan sebaik-baik mungkin. Beberapa pendapat lainnya mengatakan bahwa anak usia dini



dimulai dari usia 1 hingga 5 tahun dan berada pada proses tumbuh kembang yang sangat cepat. Ada juga pendapat lain menjelaskan anak usia dini ialah fase yang terlaksana sebelum memasuki bangku sekolah dasar yang artinya sedang berada pada usia 2 hingga 6 tahun. Sedangkan dalam Pasal 28 Ayat 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun.<sup>31</sup>

Menurut teori Montessori menyatakan tentang fase tumbuh kembang anak usia dini merupakan fase penyerapan isi pikiran.<sup>32</sup> Di dalam tahapan ini, anak sangat mudah menirukan segala sesuatu yang berada dalam lingkungannya seperti kapas yang mudah menyerap cairan. Pada usia saat ini biasa disebut dengan *Golden Age* yang berarti masa keemasan dan diperuntukan dalam membentuk karakter anak.

#### b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini yang unik terletak dari fisik, sosial, moral serta masih

---

<sup>31</sup>Depdiknas, “Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003,” *Zitteliana* 18, no. 1 (2003): 22–27.

<sup>32</sup>Mercy F Halamury, *Buku Ajar Teori Belajar Dalam Pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Academia Publication, 2022).

banyak lainnya. Adapun beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu diketahui yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi.
- 2) Mempunyai pribadi diri yang lucu.
- 3) Menyukai hal yang berbau fantasi dan senang berimajinasi.
- 4) Waktu yang paling tepat dan cepat dalam mempelajari ilmu baru.
- 5) Sering memperlihatkan sikapnya yang egosentris.
- 6) Tidak menyukai hal-hal yang berbau konsentrasi selain bermain.
- 7) Ada dalam setiap bagian sosial.

Berdasarkan 7 karakteristik di atas jelas terlihat bahwa anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek belajar di masa tersebut.<sup>33</sup> Hal itu tidak heran jika pada masa saat ini anak suka bertanya mengenai sesuatu yang dia ingin ketahui, pertanyaan ini tidak akan berhenti jika jawaban yang diberikan

---

<sup>33</sup>Rochmat Wahab, "Mengenal Anak Berbakat Akademik Dan Upaya Mengidentifikasinya," *Jurnal Pendidikan Anak*, 2017, 1–11, <http://staff.uny.ac.id/sites/rochmat-wahab-mpd-ma-dr-prof/mengenal-anak-berbakat-akademik-dan-mengidentifikasikannya.pdf>.

belum memuaskan. Disini peranan lingkungan baik orang tua, guru harus dapat memenuhi rasa keingintahuan anak tersebut, walaupun jawaban yang diberikan tidak bersifat mendalam namun dalam konsep yang sederhana sehingga anak mudah memahami. Maka dari itu anak dikategorikan memiliki kategori unik. Unik dapat diartikan mempunyai minat, bakat serta kemampuan yang berbeda, hal ini dikarenakan mereka tumbuh dan berkembang pada latar belakang lingkungan dan pola asuh yang berbeda.

Pada usia dini anak yang cerdas adalah anak yang memiliki imajinasi yang tinggi, jadi semakin sering anak berimajinasi, semakin tinggi kemampuan kognitif yang dimilikinya dan ini hanya bias didapatkan anak lewat kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, biasa disebut bermain sambil belajar. Oleh sebab itu orang tua atau guru dituntut memberikan stimulasi yang tepat guna pengoptimalisasian potensi anak melalui kegiatan tersebut. Selanjutnya anak juga memiliki egosentris yang tinggi dan ini terlihat saat anak bermain bersama dengan teman-temannya.

Pada hakikatnya tidak terjadi diskusi yang ada hanya saling bercerita mengenai diri mereka sendiri. Selain itu, anak juga memiliki rentang perhatian yang pendek antara 5 sampai 10 menit. Maka dari itu pembelajaran harus bersifat *learning by doing*. Anak juga membutuhkan orang lain dalam belajar, karena itu mereka harus diajarkan bagaimana cara bersosialisasi dengan baik.

c. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Pada Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan, baik dari sosial emosional, kognitif, fisik motorik, yang terkait antara satu dengan yang lain.<sup>34</sup> Artinya, dalam pemberian stimulasi terhadap anak harus berdasarkan prinsip perkembangan tersebut. Dimana setiap prinsip perkembangan itu memiliki capaian perkembangan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Setiap aspek memiliki kaitan antara aspek satu dengan aspek lainnya, oleh karenanya tidak ada aspek perkembangan yang paling penting namun semuanya terintegrasi secara holistik seperti perkembangan kognitif.

---

<sup>34</sup> *Ibid*

Kognitif berkaitan dengan proses anak berfikir atau cara anak dalam mengelola informasi berupa ilmu pengetahuan. Proses kognisi atau hasil kognisi akan teraktualisasi dalam bentuk bahasa karena itu tidak heran pada umumnya anak-anak yang memiliki intelegensi yang tinggi akan mudah dalam mengelola kata. Hal itu karena bahasa adalah hasil dari pemikiran seseorang dalam kehidupan sosial, dimana sangat dibutuhkan interaksi yang efektif melalui komunikasi yang baik.

Komunikasi ini tentunya mempunyai aturan yang tidak terjadi begitu saja, artinya anak harus dapat mengelola emosinya dengan baik sebelum berinteraksi dengan orang lain. Jika tidak interaksi itu jadi buruk dan bahkan bias berujung perkelahian, karena anak tidak dapat mengontrol suasana hatinya. Contoh ketika anak sedang marah dengan temannya disebabkan teman yang merampas mainan yang dia punya. Sedangkan anak yang memiliki kecerdasan yang baik tidak akan memukul temannya tersebut, dia lantas meminta mainannya dengan baik serta melaporkannya kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosi sangat penting untuk keberhasilan anak dikemudian hari nanti. Sebagai mana dalam teori Daniel Goleman bahwasanya anak

yang dapat menunda keinginannya demi hasil yang lebih besar yang akan dia akan tumbuh menjadi orang sukses di masa depan.<sup>35</sup>

Demikian juga ketika anak hendak belajar keterampilan baru yang berupa skil menulis, menari dan membaca maka ia harus mempunyai kesabaran. Sehingga dapat menguasai beberapa skil tersebut dengan baik, dan hal penting yang harus ditanamkan dalam diri anak yaitu mengenal siapa tuhannya. Hal ini berguna ketika anak tidak mencapai sesuatu yang diinginkannya dan itu gagal dia akan mengingat agama sebagai tempat berlabuh dalam menyelesaikan problema-problema tersebut. Sehingga ia terhindar dari frustrasi atau stress yang berlebihan serta anak mengerti tentang tujuan hidup yaitu dunia dan akhirat yang seimbang. Dengan demikian terlihat bahwa perkembangan belajar anak sangat dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya dan kematangan dimana anak tinggal. Bukan hanya sampai disitu media juga

---

<sup>35</sup>N.D Widayati, S. & Simatupang, “Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak.,” *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. (1) (2019): 53–58.

mempunyai pengaruh yang sangat kuat bagi perkembangan anak khususnya di era perkembangan Iptek yang sangat pesat saat ini.

Tidak menutup kemungkinan bisa memberikan pengaruh bagi anak baik dari hal positif hingga ke dalam hal negatif. Oleh karena itu orang terdekat anak harus bisa mengawasi dan membimbing dalam mendidik anak mereka. Selain itu orang tua atau guru juga harus memberikan kasih sayang serta perhatian yang mengandung penghargaan sehingga terciptanya lingkungan yang aman bagi psikologis anak dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru.

### **3. Metode Bercerita**

#### **a. Defini Metode**

Metode merupakan sebuah cara yang memudahkan seseorang dalam menyampaikan dan mentransfer ilmu yang didapatkan kepada orang yang ditunjukkan. Metode mempermudah seseorang dalam memahami makna tersirat sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Metode juga berkaitan dengan sebuah pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Kaitan metode dengan belajar merupakan sebuah cara yang dipakai oleh guru untuk anak muridnya. Sehingga peserta didiknya cepat menangkap maksud dari pelajaran tersebut, selain itu anak juga lebih mudah meresapi dan menguasai bahan pembelajaran yang digunakan.<sup>36</sup> Maka dari itu guru tidak boleh sembarangan memilih metode yang digunakan dalam pembelajaran terkhususnya bagi anak usia dini.

Metode yang bagus dipakai untuk anak usia dini hendaknya yang memiliki faktor pendukung serta alasan yang kuat dalam membentuk perkembangan anak. Faktor yang dimaksud hendaknya bersifat menyenangkan, sehingga anak tidak merasa tertekan dalam belajar, mereka merasa belajar saat ini hanya sebatas bermain. Adapun beberapa macam metode belajar yang baik digunakan oleh guru pada penelitian kali ini yaitu metode bercerita.

---

<sup>36</sup> Lestari, dkk. "Peran Dan Motivasi Warga Pendatang Dalam Kegiatan Sosial." *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), (2019): 239–248. <https://doi.org/10.29300/IJSSE.V1I2.2099>



## b. Pengetian Metode bercerita

Bercerita merupakan ungkapan sesuatu yang mengandung kisah atau kejadian dan cara penyampaianya melalui lisan. Adapun tujuan dari cerita yaitu memberikan pengalaman baik pribadi maupun secara menyeluruh kepada yang mendengarkan. Jika disatukan antara metode dengan bercerita dapat diartikan sebagai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pengalaman dan disampaikan melalui lisan. Tujuan dari metode bercerita ini untuk memudahkan anak untuk memperluaskan dan juga melatih memori Bahasa yang sedang dimilikinya.

Fadilah berpendapat bahwa bercerita merupakan sebuah aktivitas yang dilaksanakan seseorang kepada orang lain secara lisan baik menggunakan alat ataupun non alat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan dibungkus dalam bahasa yang menarik untuk didengar serta menyenangkan bila membayangkannya.<sup>37</sup> Dalam pendidikan anak usia dini, bercerita merupakan

---

<sup>37</sup>M. Fadilah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).

sebuah metode yang mengembangkan bahasa serta dapat membangun aspek kognitif yang lebih luas.

Sedangkan menurut Tokan bercerita merupakan aktivitas yang mengandung bahasa produktif, yang maknanya melibatkan isi pikiran, keberanian anak, mental yang kuat hingga kejelasan dalam berucap. Sehingga demikian, isi makna cerita dapat diserapi dengan hasil yang maksimal.<sup>38</sup>

Mengenai hal di atas bercerita menjadi salah satu keterampilan dalam berbicara, karena tidak semua anak dapat bercerita dengan mengandung nilai kecerdasan di dalamnya. Maka hal tersebut hendaknya diberikan reward berupa hadiah, sehingga anak akan terus mengembangkan potensinya dan anak yang belum dapat akan terus mengejar potensi yang dia inginkan. Bercerita dilepaskan dengan menggunakan ekspresi yang penuh ketertarikan dan semangat yang penuh demi mendapatkan tujuan yang jelas bagi perkembangan anak.

Adapun menurut pendapat Madyawati bercerita merupakan sebuah metode dan tata cara permainan yang banyak diterapkan dalam setiap sekolah taman

---

<sup>38</sup>Tokan, "Sumber Kecerdasan Manusia."

kanak-kanak.<sup>39</sup> Jadi, bercerita menjadi cara menuturkan dan menghantarkan isi dari perkataan lewat lisan. Seorang pendidik harus bisa menjadi pendongeng yang kreatif sehingga ketika guru memulai ceritanya, anak akan menyambut dengan senang dan penuh rasa bahagia. Selain itu, isi cerita yang disampaikan oleh guru harus sesuatu yang berkenaan dengan jiwa eksplorasi anak, contohnya cerita zaman dahulu, hewan yang mereka senangi dan masih banyak lainnya.

Pelaksanaan aktivitas belajar di taman kanak-kanak diterapkan untuk perkenalan serta memberikan ungkapan jelas mengenai sesuatu yang baru dalam rangka mengembangkan potensi sesuai dengan usia anak di taman kanak-kanak.<sup>40</sup> Maka dari itu, hal yang penting dituangkan dalam bercerita hendaknya mempunyai kaitan dalam kesatuan yang utuh dan jelas serta perlu kesiapan sebelum disampaikan.

---

<sup>39</sup> Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016).

<sup>40</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cip (Jakarta, 2014).

Bercerita bisa dilaksanakan dalam kegiatan pembuka, inti, serta waktu senggang lainnya yang ada di sekolah. Contohnya pada jam istirahat dan waktu menjelang pulang, hal ini cocok ditambahkan pada jam itu karena bercerita merupakan kegiatan yang paling banyak digemari oleh setiap anak dimanapun. Metode bercerita bisa dilakukan dengan bantuan media agar lebih berkesan menarik perhatian bagi setiap anak yang mendengarkannya. Adapun cerita tersebut harus mengandung beberapa pesan dan kesan seperti halnya nasehat, pesan moral, serta ilmu yang bermanfaat lainnya bagi anak. Sehingga tujuan dari metode bercerita tersebut dapat difahami serta diterapkan oleh anak dalam kehidupannya sehari-hari.<sup>41</sup>

Melalui kegiatan ini anak mampu memperluas kecerdasan dimilikinya lewat rasa penasaran dari sesuatu yang mereka dengar dengan bahasa yang mudah diresapi oleh anak. Hal ini membuktikan bahwa metode bercerita sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan kemampuan kognitif bagi

---

<sup>41</sup>Ni Komang Juliandari dkk, "Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak," *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* III (2015).

anak usia dini.<sup>42</sup> Adapun bentuk cerita yang layak disampaikan pada anak berkaitan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

- 1) Suasana kehidupan yang dimiliki oleh anak penuh dengan rasa bahagia, memaksa cerita harus memberi rasa penuh kebahagiaan, lucu, menyenangkan bagi anak. Cerita dikemas berdasarkan hal yang berada dalam pemikiran anak contohnya: lingkungan keluarga, sekolah, serta lingkup bermain anak usia dini.
- 2) Kesukaan anak yang pada umumnya mengarah pada cerita mengenai binatang ternak, binatang buas, tanaman yang cantik dan menarik, cerita boneka yang penuh warna warni, hingga luar angkasa yang begitu menarik perhatian mereka dengan penuh.
- 3) Sesuai dengan tingkat anak usia dini, pada kali ini cerita harus disusun dengan padat dan jelas. Cerita yang dikemas singkat dan jelas ini akan lebih efektif bagi anak dalam mengingat pesan moral yang terkandung di dalamnya seperti makan dan

---

<sup>42</sup>Dhieni dkk Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2016).

minum yang sehat dan cara menjaga kebersihan diri sendiri.

- 4) Memberikan kesempatan untuk anak dalam bertanya serta menanggapi setelah cerita selesai disampaikan oleh guru.

c. Tujuan Metode bercerita

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu untuk memberikan beberapa pengalaman bagi anak melalui isi nasehat dari cerita yang sudah disampaikan. Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan hiburan yang menarik, meluaskan imajinasi, serta menghantarkan fikiran anak lebih luas dan memukau.
- 2) Memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan yang umum pada anak usia dini.
- 3) Menambah kosa kata yang indah dan mudah dimengerti oleh anak.
- 4) Mendorong daya imajinasi yang tinggi bagi anak usia dini.
- 5) Memperbaiki akhlak buruk dan menambah akhlak baik bagi anak usia dini.
- 6) Mengarahkan anak dalam mengeluarkan cerita yang ada dalam fikiran mereka masing-masing dengan menggunakan kalimat yang sederhana.

Dari beberapa penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa metode bercerita mempunyai tujuan dalam menghibur, melatih bentuk komunikasi anak, menanamkan pesan moral yang terkandung hingga memperluas wawasan pengetahuan dengan cara yang lebih luas.

#### d. Manfaat Metode Bercerita

Adapun manfaat metode bercerita pada dunia pendidikan bagi anak usia dini yang meliputi sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kegiatan bercerita ini membantu anak dalam menumbuhkan pribadi yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai moral serta meningkatkan kemampuan sosial anak.
- 2) Pelaksanaan kegiatan bercerita mengarahkan anak dalam pengalaman belajar konsentrasi dan pendengar yang baik dan budiman.
- 3) Membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang efektif bagi perkembangan yang sesuai dengan usia anak.
- 4) Memberi pengalaman dalam belajar unik dan juga menarik serta memberikan semangat

belajar yang penuh dengan rasa bahagia bersama.

- 5) Merangsang pemikiran yang penuh imajinasi pada saat anak menyimak isi cerita yang disampaikan oleh guru. Imajinasi tersebut memberikan hal positif yang baik bagi perkembangan kemampuan kognitif anak seperti mampu menyelesaikan masalah dengan kepala dingin.
- 6) Mendorong potensi verbal anak lewat ide cerita yang sedang mereka tuangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada banyak manfaat yang bisa dirasakan bagi anak usia dini lewat metode bercerita tersebut. Maka dari itu metode bercerita bisa dijadikan sebagai referensi dalam penyampaian maksud pembelajaran khususnya bagi anak usia dini.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Munirah, *Menjadi Guru Beretika Dan Profesional*, 2020.



#### e. Macam-Macam Metode Bercerita

Metode bercerita mempunyai beberapa macam penyampaian yang bisa dipakai, diantaranya yaitu:

- 1) Membaca langsung lewat buku cerita
- 2) Bercerita dengan ilustrasi gambaran yang ada di dalam buku tanpa ada tulisan.
- 3) Bercerita layaknya mendongeng
- 4) Bercerita dengan alat papan flanel
- 5) Bercerita memakai media berupa boneka
- 6) Bercerita seperti diskusi mengenai sesuatu hal yang sama-sama pernah merasakan
- 7) Bercerita menggunakan anggota tubuh seperti jari

Berdasarkan hasil di atas, metode bercerita menjadi sebuah pilihan dalam menyampaikan isi pembelajaran yang disusun dengan menarik. Sehingga metode bercerita ini membuat anak tidak bosan duduk mendengarkan penyampaian yang guru sampaikan kepada mereka.

#### f. Bentuk Metode Bercerita

Bentuk metode bercerita dengan tujuan pembelajaran ini dikemas lewat tata cara yang menggunakan media dan ada yang tidak menggunakan media, hal ini dibentuk agar tujuan dari kegiatan tersebut dapat berjalan dengan optimal.

Penggunaan metode bercerita pada pembelajaran anak usia dini selain disajikan melalui berbagai cara, dapat juga menggunakan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan bagi anak. Dalam penyampaianya, metode bercerita dibagi menjadi dua bentuk agar anak tidak bosan dalam mendengarkan cerita dan juga akan terlihat lebih bervariasi, yaitu:

1) Bercerita tanpa alat peraga

Bercerita tanpa alat peraga adalah bentuk cerita yang mengandalkan kemampuan pencerita dengan menggunakan mimik (ekspresi muka), pantomim (gerak tubuh), dan vokal pencerita sehingga yang mendengarkan dapat menghidupkan kembali dalam fantasi dan imajinasinya.

2) Bercerita dengan alat peraga

Bercerita dengan menggunakan alat peraga adalah bentuk bercerita yang mempergunakan alat peraga bantu untuk menghidupkan cerita. Fungsi alat peraga ini untuk menghidupkan fantasi dan imajinasi sehingga terarah sesuai dengan yang diharapkan si pencerita. Bentuk bercerita dengan

alat peraga terbagi menjadi dua, yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bercerita merupakan metode yang bertujuan membawakan cerita kepada anak dengan meninggalkan tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan metode bercerita juga harus memperhatikan beberapa hal yaitu, cerita yang disampaikan harus dikemas menarik dan sederhana mungkin sehingga anak akan tertarik dan merespon serta memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan menanggapi isi dari cerita tersebut.

#### g. Rancangan Metode Bercerita

Dalam membahas rancangan kegiatan bercerita akan dibicarakan rancangan persiapan guru, rancangan pelaksanaan kegiatan bercerita, dan rancangan penilaian kegiatan bercerita. Secara umum persiapan guru untuk merancang kegiatan bercerita adalah sebagai berikut:

##### 1) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih

Sebagaimana telah dijelaskan tujuan metode bercerita terutama dalam rangka

memberikan pengalaman belajar melalui cerita guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Menetapkan bentuk bercerita yang dipilih

Bila kita telah menetapkan rancangan tujuan dan tema selanjutnya guru memilih salah satu diantara bentuk-bentuk bercerita.

3) Menentukan rancangan atau alat yang digunakan dalam bercerita. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita, yaitu:

a) Mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada anak.

b) Mengatur tempat duduk anak.

c) Pembukaan kegiatan bercerita.

d) Pengembangan cerita yang dituturkan guru.

e) Menetapkan rancangan cara-cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak.

f) Penutup kegiatan bercerita dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita.

g) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita.

#### **4. Bermain Peran**

a. Definisi Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu pembelajaran yang berbentuk drama serta disusun berdasarkan tema dari

pembelajaran tersebut dan anggota yang memainkan perannya yaitu peserta didik. Bermain peran mempunyai tujuan dan manfaat tersendiri bagi anak sesuai dengan tema apa yang diperankan. Bermain peran (role playing) merupakan sebuah cara dalam menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>44</sup>

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. bermain peran ialah keikutsertaan para anak untuk memainkan peranan atau bermain sandiwara menirukan masalah-masalah sosial tertentu.<sup>45</sup> Bermain peran juga merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang

---

<sup>44</sup>A. Rahmawati, "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* III (2014).

<sup>45</sup>Dewi Retno Sumiar, *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak* (Airlangga University Press, 2019).

sudah dilaksanakan. Jadi metode bermain peran adalah suatu metode mengajar yang dilakukan dengan cara memainkan peran-peran sosial tertentu dengan tujuan untuk memberikan refleksi agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, serta dapat langsung menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Permainan tersebut sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran terbagi menjadi dua bentuk yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.

2) Mikro

Anak memegang atau menggerakkan benda yang berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro mereka belajar untuk

menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

b. Gambaran Umum Bermain Peran

Pengalaman sebagai guru menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang sangat efektif untuk menstimulasikan keadaan nyata. Dalam metode ini disusun sebuah skenario pembelajaran berdasarkan pada prosedur operasional atau kegiatan tertentu yang akan diajarkan. Berikut adalah contoh dari kegiatan yang dapat diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran:

- 1) Ibadah keagamaan: manasik haji, sholat berjamaah, memohon maaf kepada ibu dan bapak ketika lebaran, acara ritual agama selain islam.
- 2) Prosedur pengurusan surat menyurat: menabung di bank, mengirim surat di kantor pos serta pengurusan izin usaha.
- 3) Kegiatan sosial dan kegiatan sehari-hari lainnya: memasukan surat suara dalam pemilu, adab bertamu, prosedur keberangkatan dengan transportasi tertentu, tata cara makan dalam acara formal.
- 4) Kegiatan upacara resmi: upacara bendera, acara pelantikan pejabat, seminar, acara perkawinan.

- 5) Kegiatan dalam pekerjaan tertentu: penanganan pasien gawat darurat di rumah sakit, penanganan keadaan darurat di sebuah gedung, melayani orang tua siswa yang bermasalah, penerimaan siswa baru.

c. Manfaat Bermain Peran

Pada setiap kegiatan anak mempunyai banyak manfaat, salah satunya kegiatan bermain anak yaitu bermain peran. Adapun manfaat bermain peranya itu:<sup>46</sup>

- 1) Menerangkan pengertian yang tidak bisa dijelaskan secara lisan.
- 2) Memberikan gambaran mengenai bagaimana orang bertingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
- 3) Memberikan kesempatan untuk menilai atau memberikan pandangan mengenai suatu tingkah laku sosial menurut pandangan masing-masing.
- 4) Belajar menghayati sendiri keadaan
- 5) Memberikan kesempatan untuk belajar mengemukakan penghayatan sendiri mengenai suatu situasi sosial tertentu dengan

---

<sup>46</sup>Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Prenada Media Group, 2020).



mendramatisasikannya di depan penonton dan bukan memberikan keterangan secara lisan.

- 6) Memberikan gambaran mengenai bagaimana seharusnya bertindak dalam suatu situasi sosial tertentu

d. Langkah Penerapan Bermain Peran

Dalam penerapan bermain peran, dibutuhkan beberapa langkah untuk memulai, adapun langkahnya sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.

- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
  - 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.
- e. Keunggulan Metode Bermain Peran

Adapun keunggulan utama dari metode bermain peran bagi anak usia dini yaitu:

- 1) Mampu melatih kompetensi anak dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya (*real situation*).
  - 2) Metode bermain peran dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan).
  - 3) Mampu menghadirkan suasana (*athmosphere*) yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metode bermain peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah sikap dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.
- f. Kelemahan Metode Bermain Peran

Jika bermain peran mempunyai kelebihan, maka sudah bisa dipastikan mempunyai kelemahan. Berikut ini adalah beberapa kelemahan utama dari penggunaan metode bermain peran:

- 1) Tidak semua guru menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan dalam menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak akan mewakili kondisi yang nyata.
- 2) Tidak semua guru memiliki kompetensi dalam merancang kegiatan simulasi.
- 3) Memerlukan persiapan dan penyiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumber daya lainnya.
- 4) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah perilaku tidak akan tercapai.
- 5) Bisa terjadi demotifasi dalam diri anak yang kurang berpean dalam kegiatan tersebut atau memainkan peran yang kurang disukainya.
- 6) Jika waktu terbatas, tidak seluruh skenario pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai anak dapat tercapai.
- 7) Terdapat kemungkinan anak hanya menguasai kompetensi dari peran yang dimainkannya saja, sehingga tidak utuh.

- 8) Terdapat kemungkinan anak tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh diantara mereka.

g. Kemampuan Yang Harus dikuasai Guru

Agar mampu merancang dan menyelenggarakan metode bermain peran dengan baik dan berhasil sangat diperlukan beberapa keahlian tertentu dari seorang guru, yaitu:

- 1) Keahlian guru yang memadai dalam bidang kegiatan yang akan disimulasikan sehingga semua aspek atau komponen utama dari kegiatan tersebut dapat dijadikan kegiatan kunci dalam simulasi.
- 2) Keahlian yang spesifik dari guru untuk membuat skenario pembelajaran yang dapat memadukan dengan tepat dan serasi antara tujuan pembelajaran, sarana yang tersedia, dan kegiatan nyata yang akan disimulasikan.
- 3) Kesabaran dalam membimbing anak terutama ketika ada diantara mereka yang tidak memahami atau tidak siap untuk memainkan perannya.
- 4) Kecermatan dalam mengawasi dan mencatat hal-hal yang spesifik termasuk kelebihan dan kekurangan anak dalam memainkan perannya untuk dijadikan bahan diskusi sebagai penutup kegiatan simulasi.

#### h. Tahap Penyelenggaraan Metode Bermain Peran

##### 1) Tahap perencanaan

Pelajari dengan cermat kegiatan yang akan disimulasikan dan catat bagian dan tahap yang akan di peragakan. Berikan catatan untuk bagian utama atau tahap kunci, membuat skenario simulasi merujuk kepada topik dan tujuan pembelajaran serta catatan tentang bagian dan tahap utama yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Skenario ini meliputi beberapa poin yaitu:

- a) Alur dan prosedur kegiatan yang disimulasikan.
- b) Berbagai peran, karakter dan pelakunya.
- c) Kunci pokok dari prosedur dan kompetensi yang akan diajarkan beserta standart keberhasilannya.

Setelah itu, masuk pada tahapan uji coba serta penyempurnaan skenario simulasi yang telah dibuat menjadi skenario akhir yang akan digunakan di kelas.

##### 2) Tahap persiapan

- a) Menyiapkan dan memeriksa kesiapan peralatan serta perlengkapan alat pendukung lainnya.
- b) Menjelaskan kepada anak gambaran umum simulasi dan kaitannya dengan topik yang

sedang dipelajari, serta tujuan yang akan dicapai dan apa yang diharapkan oleh anak.

- c) Menyiapkan skenario simulasi yang telah disempurnakan.
  - d) Membagikan skrip kegiatan kepada anak sesuai dengan perannya masing-masing dan memberikan penjelasan tentang apa yang harus dan apa yang tidak boleh mereka lakukan.
  - e) Memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya agar memperjelas pemahamannya mengenai kegiatan simulasi dan juga peran yang akan dilaksanakannya.
- 3) Langkah pelaksanaan
- a) Melakukan langkah demi langkah kegiatan simulasi sesuai dengan skenario.
  - b) Guru berperan sebagai suradara yang mengendalikan kegiatan agar simulasi berjalan sesuai dengan skenario dan dilaksanakan dengan serius.
  - c) Mengingatkan anak yang kurang serius agar memfokuskan diri pada kegiatan agar memberikan makna bagi dirinya dan lingkungan kelas.

- d) Guru membuat catatan mengenai hal yang perlu didiskusikan pada akhir pembelajaran yang meliputi hal yang perlu diperbaiki.
  - e) Membuat rotasi peran diantara sesama anak agar meningkatkan kompetensi dan semangat belajar anak.
- 4) Langkah evaluasi dan penutup
- a) Memberikan beberapa pertanyaan terkait bagian dari peran yang akan dimainkan.
  - b) Mengajak anak mendiskusikan peran yang dimainkan oleh temannya.
  - c) Membuat rangkuman dari kegiatan simulasi.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran singkat terkait dengan isi yang terkandung di dalam karya ilmiah tesis ini. Pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari empat pokok pembahasan yang akan diurutkan dalam sistematika pembahasan seperti sebagai berikut:

**BAB I** :Pendahuluan yang terdiri dari: (a) latar belakang; (b) rumusan masalah; (c) tujuan penelitian; (d) manfaat penelitian; (e) kajian penelitian yang relevan; (f) landasan teori; dan (g) sistematika pembahasan.

**BAB II** :Metode Penelitian yang terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian; (b) latar penelitian; (c) data

dan sumber data penelitian; (d) pengumpulan data; (e) uji keabsahan data; dan (f) analisis data.

**BAB III** : Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) deskripsi hasil penelitian; (b) pembahasan dan temuan; dan (c) keterbatasan penelitian.

**BAB IV** : Penutup yang terdiri dari: (a), simpulan; (b) implikasi; dan (c) saran. Juga dilengkapi dengan daftar pustaka yaitu daftar buku, jurnal, karya ilmiah, dan lain-lain yang digunakan oleh penulis sebagai rujukan dalam menulis tesis dan berisi lampiran-lampiran



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Perkembangan kemampuan kognitif anak di sekolah TK Finland Preschool dikembangkan melalui kegiatan atau aktivitas yang mengandung nilai kecerdasan sehingga menjadi langkah utama dalam meningkatkan daya pikir anak sesuai dengan tujuan pencapaian perkembangan. Perkembangan kognitif anak di sekolah ini juga dikembangkan dengan tujuan mempertajam pengetahuan anak berdasarkan dari pengalamannya. Adapun indikator pencapaian perkembangan kognitif anak di TK Finland Preschool berkembang sesuai ranah lingkup perkembangan kognitif. sekolah TK Finland Preschool sangat memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak sehingga indikator pencapaian perkembangan anak mencukupi sesuai dengan fase tumbuh kembangnya. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di sekolah TK Finland Preschool juga memperhatikan sarana pendukung dalam kegiatan belajar seperti seragam profesi hingga ke alat yang diperlukan. Sedangkan proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh pendidik yang kreatif dan efektif dalam menciptakan

metode belajar serta memahami sifat dan karakter peserta didiknya di kelas maupun diluar kelas.

2. Metode bercerita melalui bermain peran ini dapat membentuk perkembangan kemampuan kognitif anak karena kegiatan ini bernuansa
3. Permainan namun mengandung unsur kecerdasan. Setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari terbentuknya karakteristik kemampuan kognitif anak kelompok B di sekolah TK Finland Prechool. Adapun karakteristik kemampuan kognitif anak yang terbentuk sesuai dengan harapan dan ranah lingkup perkembangan kemampuan kognitif. Metode bercerita melalui bermain peran ini menjadi kegiatan populer bagi anak di sekolah TK Finland Prechool. Sedangkan bagi guru, kegiatan metode bercerita melalui bermain peran ini sangat memudahkan dalam menanamkan nilai akademis yang bersifat praktek sehingga anak mudah meresapi maksud yang disampaikan oleh guru.
4. Penerapan metode bercerita melalui bermain peran ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini terkhusus pada anak kelompok B di sekolah TK Finland Preschool. Kegiatan metode bercerita melalui bermain peran sangat berpengaruh positif terhadap

perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di sekolah TK Finland Preschool. Hal itu terlihat dari indikator capaian perkembangan anak dapat belajar menyelesaikan masalah, berfikir logis dan simbolik sesuai dengan lingkup perkembangan kognitif.

## **B. Saran**

1. Bagi Guru : Sebagai tambahan dan masukan agar lebih kreatif dan semangat lagi dalam mengembangkan aspek perkembangan para peserta didik khususnya pada aspek perkembangan kemampuan kognitif.
2. Bagi Sekolah : Sebagai pertimbangan dalam memperbanyak seragam profesi yang dipakai dalam metode bercerita melalui bermain peran. Terutama dibagian profesi dokter, karena banyak anak yang tertarik bercita-cita menjadi seorang dokter, sehingga anak lebih semangat lagi dalam mengikuti peran profesi di sekolah.
3. Bagi Peneliti : Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B dengan menggunakan metode bercerita melalui bermain peran.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. BUKU

- A. Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Gabungan*. Jakarta: PT. FajarInterpratama Mandiri, 2017.
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Amalia, Eka Rizki, and Salis Khoiriyati. "Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 103–11. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-07>.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Darouich, A, Khoukhi, F & Douzi, K. "Modelizatio Of Cognition, Activity and Motivation as Indicators for Interactive Learning Environment." *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal* (3), no. 2 (2017): 520–31.
- Depdiknas. "Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003." *Zitteliana* 18, no. 1 (2003): 22–27.
- Depertemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007.
- Dewi Retno Sumiar. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press, 2019.

- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Ed. 1, Cet. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Eliyyil Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media Group, 2020.
- Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Fira Husaini, "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif," (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020).
- Husdarta & Nurlan. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Ibda, F. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.
- John, W. Creswell. *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset Memilih Diantara 5 Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Johri Dimiyati. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. FajarInterpratama Mandiri, 2013.
- Kemendikbud, RI. "Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 2014, 1–31.
- Khaeriyah, Ery, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati. "Penerapan Metode Eksperimen Dalam

Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>.

Khaironi, Mulianah. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B.” *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 261–66. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>.

Krisna, M, N M A Suryaningsih, and ... “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam.” *Media Edukasi* ... 2 (2018): 21–29. <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/415>.

Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revi. Remaja Rosdakarya, 2015.

Lilis, Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.

Listyo Yuwanto. *Metode Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Grahayu Ilmu, 2019.

Mercy F Halamury. *Buku Ajar Teori Belajar Dalam Pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Academia Publication, 2022.

Munirah. *Menjadi Guru Beretika Dan Profesional*, 2020.

Ni Komang Juliandari dkk. “Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak.” *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha III* (2015).

- Piaget, Jean. “*The Child’s Conception of Physical Causality.*,” 1930. *QS. Al-‘Ankabut [29]* : 64, n.d.
- Rahmawati, A. “Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* III (2014).
- Rosyada, Dede. *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana Renadamedia Group, 2020.
- Sitompul, Lasma Roha. “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam” 4 (2020): 63–68. <https://doi.org/10.30743/mkd.v4i2.2603>.
- Sudarma, I Komang, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. “Improving Children’s Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content.” *International Journal of Elementary Education* 6, no. 1 (2021): 118–26.
- Tokan, Ratu Ile. “Sumber Kecerdasan Manusia,” 258, 2016. [file:///C:/Users/user/Downloads/Sumber Kecerdasan Manusia by P. Ratu Ile Tokan, M.Pd. \(z-lib.org\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Sumber%20Kecerdasan%20Manusia%20by%20P.%20Ratu%20Ile%20Tokan,%20M.Pd.%20(z-lib.org).pdf).
- Vinet, Luc, and Alexei Zhedanov. “UU No. 14 Tahun 2005.” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 1–29. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.
- VLAICU, Claudia. “The Importance of Role Play for Children’s Development of Socio-Emotional Competencies.” *Logos Universality Mentality Education Novelty: Social Sciences* III, no. 1 (2014): 157–67.

<https://doi.org/10.18662/lumenss.2014.0301.14>.

Wahab, Rochmat. “Mengenal Anak Berbakat Akademik Dan Upaya Mengidentifikasinya.” *Jurnal Pendidikan Anak*, 2017, 1–11. <http://staff.uny.ac.id/sites/rochmat-wahab-mpd-ma-dr-prof/mengenal-anak-berbakat-akademik-dan-mengidentifikasikannya.pdf>.

Widayati, S. & Simatupang, N.D. “Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak.” *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. (1) (2019): 53–58.

Yanto, Ari. “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

Zainal Aqib. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Paud*. Bandung: Nuansa Aulia, 2011.

### Artikel Jurnal

Amalia, Eka Rizki, and Salis Khoiriyati. “Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development.” *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 103–11. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-07>.

Arini, D., Mayasari AC, Rustam. Gangguan Perkembangan Motorik dan Kognitif pada Anak Toodler yang Mengalami Stunting di Wilayah Pesisir Surabaya. *Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya*. 2019. Available from:



<http://jurnalfpk.uinsby.ac.id/index.php/jhsp/article/view/231>.

- Claudia VLAICU. “The Importance of Role Play for Children’s Development of Socio-Emotional Competencies.” *Logos Universality Mentality Education Novelty: Social Sciences III*, no. 1 (2014): 157–67.  
<https://doi.org/10.18662/lumenss.2014.0301.14>.
- Darouich, A, Khoukhi, F & Douzi, K. “Modelizatio Of Cognition, Activity and Motivation as Indicators for Interactive Learning Environment.” *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal* (3), no. 2 (2017): 520–31.
- Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019): 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Ibda, F. “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.” *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.
- Khaeriyah, Ery, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati. “Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 102. <https://doi.org/10.24235/awladly.v4i2.3155>.
- Khaironi, Mulianah. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B.” *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 261–66.  
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>.

- Krisna, M, N M A Suryaningsih, and ... “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam.” *Media Edukasi* ... 2 (2018): 21–29. <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/415>.
- Lestari, D. F., Sukamto, S., & Purnomo, A. Peran Dan Motivasi Warga Pendatang Dalam Kegiatan Sosial di Tasikmadu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2) (2019): 239–248. <https://doi.org/10.29300/IJSSE.V1I2.2099>.
- Ni Komang Juliandari dkk. “Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak.” *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha III* (2015).
- Rahmawati, A. “Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak III* (2014).
- Sitompul, Lasma Roha. “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam” 4 (2020): 63–68. <https://doi.org/10.30743/mkd.v4i2.2603>.
- Sudarma, I Komang, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. “Improving Children’s Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content.” *International Journal of Elementary Education* 6, no. 1 (2021): 118–26.
- Suyadi Suyadi, Issaura Dwi Selvi. “Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi*, 2019. doi: [10.31004/obsesi.v4i1.345](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345)

Vinet, Luc, and Alexei Zhedanov. "UU No. 14 Tahun 2005." *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 1–29. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

Wahab, Rochmat. "Mengenal Anak Berbakat Akademik Dan Upaya Mengidentifikasinya." *Jurnal Pendidikan Anak*, 2017, 1–11. <http://staff.uny.ac.id/sites/rochmat-wahab-mpd-ma-dr-prof/mengenal-anak-berbakat-akademik-dan-mengidentifikasikannya.pdf>.

Widayati, S. & Simatupang, N.D. "Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak." *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. (1) (2019): 53–58.

Yanto, Ari. "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA