

**MENGEMBANGKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK  
MELALUI BEBERAPA METODE**

***DEVELOPING CHILD'S COGNITIVE INTELLIGENCE  
THROUGH SOME METHODS***

**Oleh:  
Anik Indarwati\*)**

**ABSTRAK**

*Sebagai penerus dan aset bangsa, seorang anak harus dilengkapi dengan pendidikan dan keterampilan sejak usia dini. Kecerdasan kognitif adalah salah satu kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan Kognitif Anak diarahkan pada pengembangan Auditoric, Visual, Tactile, Kinesthetic, Arithmetic, Geometric, dan Science. Mengembangkan kecerdasan kognitif bisa dilakukan melalui permainan yang memungkinkan anak belajar dan mempraktekkan cara berpikir, merasakan dan bertindak. Metode pengembangan kognitif terdiri dari: metode bermain, metode bercerita, metode belajar melalui study tour, metode eksperimen, metode tanya jawab, metode penugasan, metode demonstrasi dan metode sosiodrama.*

*Kata kunci: Kecerdasan Kognitif, Anak, Beberapa Metode*

**ABSTRACT**

*As the successor and asset of the nation, a child must be equipped with education and skills from an early age. Cognitive intelligence is one of the intelligence that children have. Child Cognitive intelligence is directed to the development of Auditoric, Visual, Tactile, Kinesthetic, Arithmetic, Geometric, and Science. Developing cognitive intelligence can be done through games that will allow children to learn and practice ways of thinking, feeling and acting. The cognitive development methods consist of: playing method, story-telling method, study-tour method, experimental method, question and answer method, assignment method, demonstration method and sociodrama method.*

**Keywords:** *Cognitive Intelligence, Child, Some Method*

---

\*) Mahasiswa S3 Universitas Negeri Jakarta

## PENDAHULUAN

Kecerdasan dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Kecerdasan berkaitan dengan daya pikir dan perkembangan kognitif. Anak biasanya menjadi tumpuan keluarga. Oleh karena itu orang tua selalu ingin mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya. Berbagai upaya dilakukan untuk mewujudkannya.

Untuk mendapatkan hasil tersebut, perlu dilakukan intervensi dini melalui pendidikan kepada anak-anak. Hal tersebut bertujuan agar potensi yang dimiliki dapat digalakkan sejak dini. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam rangka mengembangkan kecerdasan kognitif anak adalah memberikan stimulus pengembangan kognitif. Stimulus ini dapat diberikan dengan berbagai model permainan. Dengan permainan kita dapat memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari dan mempraktekkan cara baru dalam berpikir, merasakan, dan bertindak. Melalui permainan ini pula, kita menjadi bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran kognitif.

## KAJIAN TEORI

### 1. Pengembangan kognitif Anak Usia dini

Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditorik, Visual, Taktil, Kinestetik, Aritmatika, Geometri, dan Sains.

- a. Pengembangan Auditorik Anak Usia Dini, lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan suara benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu. Kemampuan mendengar anak usia dini memiliki beberapa tingkatan, di antaranya sebagai berikut: 1) Mendengar bunyi-bunyi kata tanpa membekas dalam pikiran, 2) Mendengar setengah-setengah, 3) Mendengar dengan mulai merangkai idea atau pengetahuan (Mujib dan Rahmawati, 2012). Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemampuan utama dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak mudah mengerti dan menerima maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib dan Rahmawati, 2012). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian latunan ayat suci Al Quran, atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan dongeng dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditorik anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan.

Contoh permainan pengembangan auditorik anak usia dini adalah menebak bunyi.

- b. Pengembangan Visual AnakUsia Dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan antara lain: mengenali benda-benda yang ada disekitar lingkungannya; membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks; mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya; mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal; menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya; menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit; mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka dan warna.
- c. Pengembangan Taktil AnakUsia Dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (*Tekstur*) anak usia dini. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain: mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan; mengembangkan kesadaran akan berbagai *tekstur*; mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya; bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin; menebak dengan meraba tubuh teman; meraba dengan kertas ampas; meremas kertas koran dan meraup biji-bijian.
- d. Pengembangan Kinestetik Anak Usia Dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan atau motorik halus anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh. Cara lain yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau empat persegi panjang, memegang dan menguasai sebatang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis, melukis dengan jari (*fingerpainting*), melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menggunting, menjiplak, berlari, melompat dan lain-lain.
- e. Pengembangan Aritmatika AnakUsia Dini, diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua sebelum mengajarkan matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini adalah: 1) Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka, 2) Matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak, 3) Untuk membuat anak usia dini cinta matematika, orangtua tidak boleh takut pada matematika, 4) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain. Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit keabstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambing bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

- f. Pengembangan Geometri Anak Usia Dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Mengukur benda dengan sederhana, 2) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah, 3) Mencipta bentuk geometri dan lain-lain, 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, 5) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, 6) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah, 7) Mengukur benda secara sederhana, 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya, 9) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri, 10) Mencontoh bentuk-bentuk geometri, 11) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat, 12) Menyusun menara dari delapan kubus, 13) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi, dan 14) Meniru pola dengan empat kubus.
- g. Pengembangan Sains Permulaan Anak Usia Dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara Saintifik atau Logis. Hakikat pengembangan sains adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar. Pengembangan sains secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya. Sedangkan secara khusus permainan sains bertujuan agar anak memiliki kemampuan mengamati berbagai perubahan yang terjadi, melakukan percobaan sederhana, melakukan kegiatan mengklasifikasi, membandingkan, memperkirakan dan mengkomunikasikannya serta membangun kreatifitas dan inovasi pada diri anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: 1) Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, 2) Mengadakan berbagai percobaan sederhana, dan 3) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

## **2. Jenis Metode Bermain untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini**

Aktivitas bermain ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Adapun jenis-jenis bermain tersebut ialah:

- a. **Bermain konstruktif.** Sejalan dengan perkembangan kognitifnya, anak melakukan permainan konstruktif. Kegiatan bermain diantaranya dilakukan anak dengan jalan menyusun balok-balok kecil menjadi suatu bangunan, seperti rumah, menara dan sebagainya. Di samping itu, dalam kegiatan bermain ini, anak melatih gerakan motorik halus. Hal ini terlihat pada waktu ia menggunakan jari-jarinya untuk menyusun balok-balok agar tidak jatuh. Pada waktu yang bersamaan, anak juga mengoperasikan kemampuan kognitifnya untuk memikirkan agar baloknya tidak jatuh dan memilih balok-balok yang tepat untuk dijadikan bangunan seperti yang diinginkannya. Aktivitas bermain ini terutama dilakukan oleh anak-anak usia 3-5 tahun.
- b. **Bermain untuk pengembangan kemampuan dasar IPA.** Jenis bermain ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA di Taman Kanak-kanak. Oleh sebab itu, permainan ini syarat dengan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas kognitif. Misalnya kegiatan dalam melakukan pengamatan, penyelidikan, kegiatan dalam mendapatkan penemuan dan mengklasifikasi objek dan peristiwa yang berkaitan dengan IPA.
- c. **Bermain matematika,** yaitu seperti permainan yang dilakukan dalam bermain IPA, permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif dari tingkat sederhana ketingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain
- d. **Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif, kemampuan bahasa dan psikososial** yaitubermain drama merupakan refleksi dari pengembangan kemampuan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak yang ditekankan dalam imajinasi atau fantasi. Seiring dengan hal tersebut, bermain drama merupakan sarana yang dapat digunakan bagi pengembangan kemampuan bahasa dan komunikasi, serta kemampuan psikososial atau perilaku anak tersebut. selanjutnya aktivitas dalam bermain drama ini sangat berguna dalam pengembangan kreativitas anak. Dalam bermain drama, anak aktif bercakap-cakap tentang hal yang berkaitan dengan drama yang dimainkannya, aktivitas ini bermanfaat bagi pengembangan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.
- e. **Bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik .** Bermain sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, disebut bermain sebagai sarana latihan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang melakukan gerakan motorik secara berulang-ulang, seperti berlari, memanjat, naik sepeda dan lain-lain. Walaupun kegiatan bermain ini lebih ditekankan padapengembangan koordinasi gerakan motorik, akan tetapi kegiatan bermain ini secara bersamaan juga mengembangkan kemampuan kognitif anak. Keterkaitan antara gerak motorik dengan kativitas kognitif dapat dilihat pada waktu anak memperkirakan apakah pohon yang akan dipanjat tinggi atau tidak tinggi. Kegiatan ini membantu anak untuk memperkirakan batas kemampuannya untuk memanjat

pohon itu. Aktivitas bermain sebagai latihan dilakukan oleh anak yang berusia 3-5 tahun.

- f. **Bermain formal.** Bermain formal dilakukan anak pada waktu ia melakukan permainan yang bersifat pertandingan atau perlombaan. Kegiatan bermain ini telah memiliki aturan, struktur, dan tujuan. Misalnya, bermain untuk menang. Seperti yang terjadi pada waktu anak bermain kelereng, sepak bola dan lainlain. Anak Taman Kanak-kanak sudah dapat melakukan aktivitas bermain ini walaupun pada tahap permulaan. (Jamaris, 2006).

3. **Metode Bercerita**, merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan harus menarik dan menngundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Adapun teknik-teknik dalam bercerita kepada anak yaitu: 1) membacaknya langsung dari buku cerita, 2) bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, 3) menceritakan dongeng, 4) bercerita dengan menggunakan papan flanel, 5) bercerita dengan menggunakan media boneka, 6) dramatisasi suatu cerita, 7) bercerita sambil memainkan jari-jari tangan (Moeslichatoen, 2004). Tujuan metode bercerita bagi anak yaitu diantaranya: 1) Mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa kata anak, terutama bagi anak-anak batita yang sedang belajar bicara, 2) Bercerita atau mendongeng merupakan proses mengenalkan bentuk-bentuk emosi dan ekspresi kepada anak, misalnya marah, sedih, gembira, kesal dan lucu, 3) Memberikan efek menyenangkan, bahagia dan ceria, khususnya bila cerita yang disajikan adalah cerita lucu, 4) Menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak, memperkuat daya ingat, serta membuka cakrawala pemikiran anak menjadi lebih kritis dan cerdas, 5) Dapat menumbuhkan empati dalam diri anak, 6) Melatih dan mengembangkan kecerdasan anak, 7) Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak, 8) Merupakan cara paling baik untuk mendidik tanpa kekerasan, menanamkan nilai moral dan etika juga kebenaran, serta melatih kedisiplinan, 9) Membangun hubungan personal dan mempererat ikatan batin orang tua dengan anak.

4. **Metode Karyawisata**, merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran diTaman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang adasecara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuaidengan pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui penca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan. Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitarmereka. Moeslichatoen (2004: 70) mengatakan bahwa anak dengan Menggunakan kelima inderanya untuk mengamati dunia nyata secara

langsung dalam kegiatankaryawisata dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan:1) Setiap benda itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat, dibau, didengar, dirasakan,dan diraba serta dapat dideskripsikan, 2) Benda-benda itu dapat dibandingkan satu dengan yang lain berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dapat dilihat, dibau, didengar, dirasakan, dan diraba. 3)Benda-benda itu dapat digolong-golongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dapatdilihat, dibau, dirasakan, dan diraba. Melalui karyawisata diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukankegiatan dan dihadapkan dengan bermacam benda yang dapat menarik perhatiannya,memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yangdihadapi secara langsung. Karyawisata memberi kesempatan anak untuk melihat,mendengar, membau, mengecap, dan meraba tentang benda-benda disekitarnya.Berbagai macam pengalaman yang diperoleh dengan tangan pertama tersebut merupakan hal yang menarik perhatian dan akan mendorong anak ingin mengetahuidan mengkaji lebih lanjut semua hal yang dipersepsikan.

5. **Metode Eksperimen**, yaitu percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini setiap anak bekerja sendirisendiri. Pelaksanaan lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Tujuan pelaksanaan pembelajaran eksperimen, sebagai berikut: a) Sebagai usaha pengenalan. Anak diajak untuk berkenalan dengan alat, bahan serta cara kerja alat tersebut. Disamping itu anak diajak untuk mengenal suatu konsep dengan berdasarkan alat kerja tersebut, b) Eksperimen sebagai usaha kejutan, dimaksudkan agar anak dengan bereksperimen akan memperoleh pengalaman kerja langsung, baik dari alat maupun reaksi yang terjadi dalam percobaan itu, c) Usaha eksperimen untuk memahami suatu konsep, agar anak lebih mudah untuk menerima konsep. Dengan pengalaman langsung maka pengetahuan yang diperoleh anak akan melekat lebih lama, d) Eksperimen sebagai model, dimaksudkan agar guru melaksanakan suatu usaha untuk mempermudah proses pembelajarannya dengan melakukan pendekatan-pendekatan yang memungkinkan anak lebih memahami konsep yang diajarkan. e) Sebagai usaha pengulangan, melalui eksperimen guru mengulangi teoritis yang telah disampaikan, dan konsep yang telah diajarkan akan lebih kongkrit jika melalui pelaksanaan eksperimen.
6. **Metode Tanya Jawab**, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak. Penggunaan metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk: a) Merangsang agar perhatian anak terarah pada suatu bahan pelajaran yang sedang dibicarakan, b) Mengarahkan proses berfikir dan pengamatan anak didik, c) Meninjau atau melihat penguasaan anak didik terhadap materi/bahan yang telah diajarkan sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan materi

berikutnya, d) Melaksanakan ulangan, evaluasi dan memberikan selingan dalam ceramah.

- 7. Metode Pemberian Tugas**, yaitu metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas (Sujiyono, 2005) merupakan salah satu tanggungjawab yang harus diselesaikan oleh anak. Pemberian tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik atau orang tua ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu. Dengan mengerjakan tugas yang diberikan diharapkan ada perubahan tingkah laku anak yang lebih positif sesuai dengan tujuan perkembangannya. Metode pemberian tugas dimaksudkan agar: 1) Memberi kesempatan kepada anak untuk belajar lebih banyak. 2) Memupuk rasa tanggungjawab pada anak. 3) Memperkuat motivasi belajar. 4) Membangun hubungan yang erat dengan orang tua dan, 5) Mengembangkan keberanian berinisiatif.
- 8. Metode Demonstrasi**, yaitu metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau siswa sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang sesuatu proses atau sesuatu kaifiah melakukan sesuatu. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode demonstrasi ialah cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu.
- 9. Metode Mengucap Syair**, yaitu suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak. Dengan demikian, syair merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi mengenai tema yang sedang dibahas. Hal ini akan memudahkan guru dalam menginternalisasikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya agar tercapai dengan baik dalam suasana kegiatan yang menyenangkan yaitu mengucap syair. Oleh karena itu, guru dituntut agar memiliki kreativitas yang tinggi dalam membuat syair-syair yang sesuai dengan tema dan sub tema yang telah dirancang.
- 10. Metode Sosiodrama**, yaitu teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Sebab Sosiodrama merupakan salah satu tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu *role playing* atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasai dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam



pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial. Mereka yang memiliki kecerdasan yang tinggi akan mampu untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan dan dapat menghasilkan barang atau jasa yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus-menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik bila dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Kemudian kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri dan pergaulannya di masyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai di masyarakat apalagi apabila ia mampu berkiprah dalam menciptakan hal-hal baru yang bersifat fenomenal. Metode sosiodrama ialah suatu dramatisasi untuk memecahkan suatu masalah yang dramatisasikan yang tidak menggunakan bahan tertulis, latihan terlebih dahulu dan tanpa menyuruh anak untuk melafalkan sesuatu, selanjutnya dapat meningkatkan hubungan sosial melalui berkomunikasi, berekspresi dengan bermain peran dan biasanya menceritakan kehidupan sehari-hari anak, sehingga hal ini sangat membantu dalam mengasah kecerdasan kognitif anak usia dini. Tujuan dari metode sosiodrama ialah: 1) Untuk melatih anak mendengarkan dan menangkap cerita singkat dengan teliti. 2) Untuk memupuk dan melatih keberanian. Pada mulanya semua anak berani tampil ke muka untuk melakukan dramatisasi masalah sedikit sekali yang mau dengan sukarela tapi lambat laun anak-anak itu berani sendiri. 3) Untuk memupuk daya cipta dengan melihat cerita tadi anak menyatakan pendapat masing-masing, hal ini sangat baik untuk menggali kreativitas berpikir anak. 4) Untuk belajar menghargai dan menilai orang lain menyatakan pendapat. 5) Untuk mendalami masalah sosial (Herry, 2013).

Seorang anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi saja walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitarnya, namun anak juga aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman yang diperoleh. Sehingga mengembangkan kognitif anak usia dini penting, supaya : 1) anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensi

Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. 2) anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. 3) anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya. 4) anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan). 5) anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri Jadi melalui

pengembangan kognitif, fungsi berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan kognitif anak mengacu pada perkembangan kemampuan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan umpan balik terhadap stimulus yang diberikan padanya. Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditori, Visual, Taktil, Kinestik. Aritmatika, Geometri, dan Sains. Mengembangkan kecerdasan kognitif dapat dilakukan melalui permainan yang akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari dan mempraktekkan cara-cara dalam berpikir, merasakan dan bertindak. Adapun metode pengembangan kognitif bermain adalah : metode bermain, metode cerita, metode karya wisata, metode eksperimen, metode tanya jawab, metode, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode sosio drama

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Mujib, F.,& dan , Nailur, R., (2012), *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.
- Herry S.T.W, *Teknik Sociodrama*, ([herrystw.wordpress.com/2013/01/05/teknik-sociodrama](http://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/teknik-sociodrama)), diakses 06 Oktober 2013.
- Hidayani, R., (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Jamaris,
- Moeslichatoen, R, (2004), *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Sujiono, Y.N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.