



STORYTELLING MELALUI DARING TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN (KB) NANDA CERIA BOCEK KARANGPLOSO KABUPATEN MALANG

Salimatul Ummah¹, Rosichin Mansur², Eko Setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: ummahsalimatul@gmail.com¹, rosichin.mansur@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

This study aims to describe the implementation of online storytelling to early childhood cognitive abilities in KB Nanda Ceria, Bocek Karangpoloso Malang. this research uses a qualitative approach with a type of case study. The research subject were early childhood children aged 3-4 years, classroom teachers, and parents. Primary data of this study were obtained through in-depth interviews with research subject followed by observation and documentation as a process analysis. Furthermore, the data is reduced by classifying the result obtained. Each analysis was narrated descriptively and then concluded according to the focus of the study. Based on the result of the study, cognitive abilities of early childhood in KB Nanda Ceria Bocek Karangploso Malang develop according to their age, but still not maximally stimulated. The implementation of online storytelling to early childhood cognitive abilities is carried out in several stages, starting from compiling learning activities, sharing learning activities to parents, until people continuing storytelling with childrens at home. The inhibiting factors for the implementation of online storytelling to early childhood cognitive abilities lies in the ability of human resources (HR), time, and children's tendencies, while the supporting factors are quota assistance from the goverment and so many story references that theacers can get as storytelling material online.

Kata Kunci: *Storytelling, Online, Cognitive Ability, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Pada bulan maret tahun 2020, dunia telah dikejutkan dengan adanya *corona virus desiasse 2019* (Covid-19) atau lebih dikenal sebagai virus corona. Ancaman virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, Hubei, Cina, yang kemudian mewabah ke berbagai negara di dunia termasuk Indonesia. Bagi dunia pendidikan di Indonesia, kondisi seperti ini merupakan hal yang berada di luar dugaan bagi semua orang. Dimana guru, orang tua, maupun anak tiba-tiba harus mencari cara agar proses belajar tetap berjalan, meskipun dengan tempat, waktu, serta kondisi yang tidak menentu. Hal ini

berlaku pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan tertinggi, sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, sekolah dasar, hingga prasekolah atau pendidikan anak usia dini (PAUD). Mengingat pentingnya pendidikan anak usia dini, yang mana setiap kegiatan pembelajaran seharusnya dilakukan secara tatap muka, guna memaksimalkan setiap pencapaian perkembangan yang dimiliki anak, terutama aspek kognitif anak usia dini, dengan sebab bahwa perkembangan aspek kognitif akan yang menunjang anak untuk mampu memecahkan setiap permasalahan yang dihadapinya dan anak siap secara intelektual menghadapi pendidikan di tingkat selanjutnya. Namun dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan bagi guru untuk bisa secara langsung melakukan hal tersebut. Demi tetap menjaga kondisi kesehatan dari masing-masing pelaku pendidikan, sesuai dengan himbauan dari pemerintah untuk tetap memenuhi protokol kesehatan.

Kemampuan kognitif anak usia dini yang ada di lembaga Kelompok Bermain (KB) Nanda Ceria Desa Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang tergolong masih rendah. Hal tersebut terlihat seperti ketika anak belum mampu menemukan solusi dalam memecahkan masalahnya sendiri, anak belum mampu berfikir logis, maupun anak belum memiliki cara berfikir kritis. Dari hal tersebut anak dapat dikatakan masih memerlukan stimulus melalui kegiatan pembelajaran terencana. Kondisi tersebut mengharuskan pendidik untuk merancang pembelajaran menarik yang dapat dilakukan secara daring namun tetap menyenangkan dan dapat memaksimalkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak. Pada awal masa pandemi lembaga juga merasa kesulitan untuk merangsang setiap potensi yang dimiliki anak, karena baik pendidik, orang tua, dan peserta didik, memiliki tantangan dan permasalahan baru yang dihadapi dalam mencapai aspek perkembangan pada tingkat yang lebih maksimal terutama pada kemampuan kognitif anak, yang diakibatkan situasi maupun peraturan yang ada. Namun pada kali ini di lembaga Kelompok Bermain (KB) Nanda Ceria telah ditemukan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi pandemi saat ini, yaitu *storytelling* melalui daring terhadap kemampuan anak usia dini, sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk dilakukan di rumah bersama orang tua. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan studi kualitatif tentang “Penerapan *Storytelling* Melalui Daring Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain (KB) Nanda Ceria Desa Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang”.

Storytelling terdiri dari dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* diartikan dengan penceritaan cerita atau menceritakan cerita (Afriyeni, 2018: 11). Brewer juga menggambarkan *storytelling* ialah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu yang berkesan, menarik, punya nilai-nilai khusus dan punya tujuan khusus (Ariani &

hariyono, 2019: 39). *Storytelling* adalah penyampaian pesan secara naratif, berdasarkan urutan kejadian tertentu, bisa juga tentang kisah hidup kehidupan sehari-hari yang akan merangsang kecerdasan otak anak. ketika anak mendengarkan pesan tersebut secara antusias, dia akan memunculkan rasa ingin tahunya yang tinggi anak akan mengolah alur cerita di dalam pikirannya maupun isi dari setiap kata dan benda di dalam cerita tersebut, karena *storytelling* akan membuat anak berusaha mengingat setiap komponen dan mempelajari hal-hal baru yang ingin diketahuinya. *Storytelling* sering digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada tingkat pendidikan anak usia dini. Teknik ini bermanfaat melatih kemampuan mendengarkan dan menyimak secara menyenangkan sehingga akan meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kontak mata, gerak tubuh, suara atau intonasi, kecepatan, atau alat peraga merupakan faktor yang mempengaruhi agar proses *storytelling* dapat berjalan (Solihudin dalam Ariani & Hariyono, 2019: 40).

Sedangkan menurut Syarifuddin (2017: 16) *Storytelling* merupakan suatu proses kreatif anak-anak dalam perkembangannya, dengan senantiasa mengaktifkan segala kemampuan yang ada bukan hanya intelektual saja, akan tetapi juga pada aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya imajinasi, dan kemudian imajinasi tersebut akan merangsang otak untuk bekerja secara keseluruhan, baik otak kanan maupun otak kiri. Cerita juga mendorong anak untuk senang menyimak cerita dan juga membuatnya menjadi suka bercerita atau berbicara. Anak akan belajar mengenal lingkungannya, benda-benda beserta fungsinya, dan tentang pengetahuan yang lain tanpa merasa tertekan atau bosan. Oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut harus menyampaikannya dengan menarik. Bunanta (2009: 5) menyatakan ada berbagai konsep *storytelling* yang dapat digunakan pada kegiatan belajar anak. Misal, konsep *storytelling* dan bermain, *storytelling* sambil bermain musik, mengadakan festival *storytelling* dan lain sebagainya. Dengan banyaknya konsep dari *storytelling* itu sendiri membuat anak akan merasa senang dengan kegiatan tersebut dan tidak merasa bosan, karena *storytelling* juga merupakan kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain, yang merupakan fitrah belajar dari anak usia dini. Lingkungan yang mendorong perkembangan fisik, psikologis, spiritual, sosial, emosional, kognitif, dan budaya anak-anak. Maka dengan *storytelling*, sebuah lembaga PAUD telah berupaya memaksimalkan setiap aspek perkembangan anak usia dini sesuai dengan acuan-acuan yang diteliti ditentukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan tanpa membuatnya tertekan. Dari berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa *storytelling* adalah penyampaian pesan secara naratif dengan menggunakan intonasi untuk tujuan tertentu.

Berbicara mengenai *storytelling* sungguh banyak manfaatnya. Tak hanya bagi anak-anak tetapi juga bagi orang yang mendongengkannya. Menurut Hibana (dalam Kusmiadi, 2008: 23), manfaat dari kegiatan mendongeng ini antara lain adalah mengembangkan fantasi, empati dan berbagai jenis perasaan lain, menumbuhkan minat

baca, membangun kedekatan dan keharmonisan serta sebagai media pembelajaran. Adapun manfaat lain bagi anak dengan mendongeng antara lain adalah mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak, sarana komunikasi anak dengan orang tuanya, media terapi anak-anak bermasalah, mengembangkan spiritualitas anak, menumbuhkan motivasi atau semangat hidup, menanamkan nilai-nilai dan budi pekerti, membangun kontak batin antara pendidik dengan murid, membangun watak-karakter, mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif, (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan). Rosidatun (2018: 94) menyebutkan beberapa jenis *storytelling*, diantaranya: (1). Fabel, yaitu dongeng yang berisi tentang dunia binatang. Dongeng ini yang paling disenangi anak, dikarenakan binatang mempunyai daya tarik tersendiri dan dianggap sesuatu yang dianggap dekat dengan lingkungan anak, (2) Legenda, yaitu dongeng yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang kejadian suatu tempat, (3) Mite, yaitu dongeng tentang dewa-dewa dan makhluk halus. Isi ceritanya berisi tentang kepercayaan animism, (4) Sage, yaitu dongeng yang banyak mengandung unsur sejarah, karena diceritakan dari mulut ke mulut, lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal, (5) Parabel, yaitu dongeng yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan atau cerita pendek dan sederhana yang mengandung ibarat atau hikmah sebagai pedoman hidup.

Sedangkan menurut Asfandiyar (2007: 85-87) berdasarkan isinya *storytelling* dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah:

1. *Storytelling* Pendidikan, yang merupakan cerita yang diciptakan yang memiliki misi pendidikan bagi anak. contoh, cerita bertujuan untuk menggugah sikap hormat kepada orang tua, memberi pendidikan akan bencana alam, dan lain-lain.
2. Fabel, yaitu cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan layaknya manusia. Fabel memiliki keluwesan dalam memberikan sindiran kepada perilaku manusia tanpa membuatnya tersinggung. Misal, dongeng kancil, kelinci, dan kura-kura.

Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya *storytelling* menurut Asfandiyar (Ariani & Hariyono, 2019: 41) agar menjadi lebih menarik untuk disimak oleh anak-anak, antara lain: (a) Melakukan kontak mata, yaitu pada saat *storytelling* berlangsung hendaknya melakukan kontak mata dengan anak. (b) Mimik wajah, yaitu pada saat *storytelling* sedang berlangsung, mimik wajah *storyteller* dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. (c) Gerak tubuh, yaitu gerakan yang dilakukan oleh *storyteller* di waktu cerita sedang berlangsung turut pula mendukung serta menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. (d) Suara dan kecepatan (tempo), yaitu tinggi rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan oleh *storyteller* untuk membawa anak merasakan situasi dari cerita yang disampaikan. (e) Alat peraga merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses *storytelling*,

sehingga menarik minat anak-anak. (f) Penggunaan bahasa, yaitu dalam bercerita bahasa mempunyai pengaruh respon yang amat vital dalam pengembangan setiap aspek kepribadian anak, artinya ketika kita bercerita, maka hendaknya memilih penggunaan bahasa yang dapat dengan mudah dimengerti oleh anak sebagai pendengarnya.

Dalam pengertian konteks pendidikan, pendidik secara kontinyu berusaha mengajar dengan tujuan peserta didik dapat belajar untuk menguasai dan meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Sedangkan menurut Sudjana (2017: 85) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara pendidik dan peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi pada masa pandemi adalah pembelajaran daring. Menurut Moor, Dickson-Deane, dan Galyen (Sadikin & Hamidah, 2020: 215) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Zheng et al. (Sadikin & Hamidah, 2020: 215) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa internet dan teknologi multimedia mampu merubah cara penyampaian ilmu pengetahuan dan juga menjadi media pembelajaran lain dalam kelas. Sedangkan Gikas & Grant menyatakan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang mampu memfasilitasi atau mempertemukan guru dengan peserta didik, di mana dalam pelaksanaannya memerlukan dukungan internet, perangkat-perangkat *mobile*, seperti *handphone*, laptop, komputer, tablet, dan peralatan lain yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Sadikin, 2020: 216). Setiap lembaga pendidikan dalam *work from home* (WFH) diharuskan tetap melaksanakan pembelajaran, namun dengan menggunakan pembelajaran secara daring. Dikarenakan pembelajaran daring telah menjadi alternatif yang akan mampu menjadi media di masa pandemi karena adanya anjuran untuk tetap menjaga jarak. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah proses seseorang untuk mendapatkan pengetahuan maupun keterampilan yang pelaksanaannya menggunakan jaringan internet. Berbagai media atau aplikasi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, seperti *google classroom*, ruang guru, *zoom*, *whatsapp*, *facebook*, dan *youtube*

Setiap strategi pembelajaran dipastikan memiliki kelebihan dan kekurangan, terutama pembelajaran daring yang dapat dikatakan masih baru dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD). Berikut kelebihan pembelajaran daring menurut Suhery dkk, (Fatimah, 2021: 19) pembelajaran secara daring memiliki kelebihan diantaranya: (a) Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet dan kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. (b) Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar yang teratur dan terjadwal melalui internet. (c) Peserta didik dapat mengulang materi setiap kali diperlukan. Anak akan lebih mudah mendapatkan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya dengan mengakses internet. (d) Pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang bisa diikuti dengan jumlah maksimal. (e) Peserta didik yang pasif bisa menjadi aktif. (f) Pembelajaran menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja terutama bagi mereka yang tempat tinggalnya yang lebih jauh. Sedangkan kekurangan pembelajaran daring menurut Suheri, dkk. (Fatimah, 2021: 20) juga masih menjadi suatu yang yang perlu dikaji kembali untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Kekurangan tersebut yaitu: (a) Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara pendidik dan peserta didik sebelumnya, berganti menjadi orang tua sebagai pendidik yang notabene terkadang belum menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan. (b) Pembelajaran daring lebih banyak ke aspek bisnis dari pada sosial dan akademik. (c) Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan guru dan sebagai formalitas melalui buku yang diberikan. (d) Pendidik dituntut untuk lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*). (e) Peserta didik yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal. (f) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telpon dan komputer.

Istilah *cognitive* berasal dari *cognition* yang berarti sama dengan kata *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik anak dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf seorang manusia. Kognitif adalah proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan dalam ide-ide belajar. Piaget dalam Allen (2010: 29) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptual terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Menurutnya kembali bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya dan

perkembangan kognitif anak melalui empat tahapan yang terjadi, mulai dari fase bayi dan berlanjut sampai usia belasan yang disebut sebagai tahapan sensori motorik, kemudian tahapan praoperasional, operasi konkret, dan operasi formal. Sedangkan menurut Vigotsky dengan aliran konstruktivisme, di mana konstruktivisme adalah suatu teori belajar yang mempunyai suatu pedoman dalam filosofi dan antropologi sebaik psikologi. Vygotsky memandang bahwa kognitif anak berkembang melalui interaksi sosial. Anak mengalami interaksi dengan orang yang lebih tahu. Berhubungan dengan proses pembentukan pengetahuan, Vygotsky mengemukakan konsep *zone of proximal development* (ZPD) sebagai kapasitas potensial belajar anak yang dapat berwujud melalui bantuan orang dewasa atau orang yang lebih terampil (Sujiono, 2011: 115). ZPD atau *scaffolding interpretation* merupakan tingkatan untuk mencapai taraf kemampuan yang lebih tinggi. Empat fase yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah perilaku anak-anak masih dipengaruhi/ dibantu orang lain, tindakan anak didasarkan atas inisiatif sendiri, sesuatu yang dilakukan anak berkembang spontan dan terinternalisasi, dan tindakan spontan tersebut akan terus diulang-ulang hingga anak siap untuk berpikir secara abstrak.

Kemampuan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Piaget percaya bahwa setiap anak melalui keempat tahapan kemampuan kognitif, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak anak sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi. (Jarvis, 2011: 148). Menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

1. Tahap Sensori-Motor : 0 – 1,5 Tahun
Tahap ini dimulai sejak anak baru lahir hingga berusia dua tahun, pada fase ini anak belajar mengenali dirinya beserta lingkungan melalui indera mereka yang sedang berkembang dan juga melalui aktivitas motorik.
2. Tahap Pra-Operasional : 1,5 – 6 Tahun
Pada fase ini anak mulai mampu membuat penilaian sederhana tentang objek dan kejadian yang ia alami dengan menggunakan simbol, seperti kata-kata, bahasa, dan tubuh untuk mewakili objek atau peristiwa yang mereka maksudkan.
3. Tahap Operasional Konkrit : 6 – 12 Tahun
Tingkatan ini anak menunjukkan anak mulai mampu membuat kategorisasi objek berdasarkan yang terlihat seperti warna, namun juga berdasarkan label kategori lain, seperti binatang, angka, besar-kecil, tinggi-rendah, dan lain-lain.
4. Tahap Operasional Formal : 12 Tahun ke Atas
Pada usia 12 tahun ke atas, mulai timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks.

Menurut Hasnida (2014:45-46) Pada kemampuan kognitif anak, Ada 6 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas/ Keturunan
Taraf inteligensi sudah ditentukan sejak lahir, di mana setiap anak dilahirkan dengan potensi yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Teori ini disebut dengan teori nativisma yang pertama kali di usung oleh ahli filsafat yang bernama Schopenhauer.
2. Faktor Lingkungan
Jhon Locke, seorang tokoh yang mempelopori teori empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci atau tabularasa, yaitu perkembangan manusia sangatlah erat kaitannya dengan faktor lingkungan di mana anak hidup dan perkembangan intelektualnya sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuannya yang ia peroleh dari interaksinya dengan kehidupan di sekitarnya.
3. Faktor Kematangan
Kematangan berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender), yaitu setiap anak memiliki fisik dan psikis yang bisa dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya masing-masing.
4. Faktor Pembentukan
Pembentukan merupakan segala hal yang anak dapatkan dari luar dirinya yang mempengaruhi kemampuan kognitifnya, seperti pembentukan sengaja (sekolah atau pendidikan formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh lingkungan sekitar atau pendidikan informal), dari akibat tersebut sehingga anak berbuat intelegen untuk mempertahankan hidup atau menyesuaikan diri.
5. Bakat dan Minat
Minat dari anak akan mempengaruhi proses dan hasil belajar yang sangat signifikan, di mana minat akan mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan menjadi pendorong bagi perbuatan tersebut. Apabila anak tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan bahwa ia akan berhasil dengan hasil memuaskan dalam mencapai sesuatu tersebut. Sedangkan bakat diartikan sebagai potensi atau kemampuan yang dimiliki anak sebagai suatu bawaan yang masih perlu untuk distimulus dan dilatih agar tumbuh dan berkembang dengan maksimal.
6. Faktor Kebebasan
Setiap manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalahnya, yaitu ia mempunyai kebebasan untuk berfikir *devergen* (menyebar) dan juga bebas menentukan masalahnya sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penelitian ini adalah anak usia dini usia 3-4 tahun yang sedang berada dalam usia pra sekolah dan biasanya pada usia ini anak akan mulai mandiri, serta mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada tahapan ini anak mulai menyadari tentang hal yang dirasakan, tentang hal yang bisa dilakukan maupun yang belum mampu dilakukan (Sujiono, 2009: 158). Sujono juga menyebutkan pola kegiatan bermain yang

dilakukan cenderung berubah, dikarenakan anak sudah memasuki tahapan bermain paralel, yaitu anak bermain dengan teman yang lain tanpa berinteraksi dan mulai diwarnai dengan pertikaian atau konflik dikarenakan keinginan untuk tidak berbagi mainan atau makanan, maupun ketidak inginan untuk mengembalikan permainan yang dipinjamnya. Akan tetapi kondisi seperti hanya bersifat sementara saja.

Memasuki usia akhir dari 4 tahun, anak mulai menapaki tahapan bermain asosiatif menuju bermain kooperatif, yang mana anak sudah banyak melakukan interaksi dengan teman yang lain meskipun masih sering terjadi konflik diantara mereka. Pada tahap ini anak mulai mendengarkan orang lain dan memberi respon dengan sebagian besar telah mampu bekerjasama serta menyelesaikan tugas kelompok. Menurut Coughlin, dkk. (Sujiono, 2009: 158) ciri-ciri umum anak usia 3-4 tahun adalah:

1. Menunjukkan perilaku bersemangat, menawan, dan kasar pada saat tertentu.
2. Mulai berusaha untuk memahami lingkungan sekelilingnya, meskipun masih sulit untuk membedakan antara khayalan dan kenyataan.
3. Pada waktu tertentu mulai bisa bekerjasama, walaupun terkadang mereka berubah menjadi sosok yang pengatur dan penuntut.
4. Mulai bisa mengembangkan bahasa dengan cepat, dan terlihat sering bicara keras sendiri untuk mencoba memecahkan masalah yang atau menyelesaikan kegiatannya.
5. Secara fisik memiliki tenaga yang cukup besar, namun berbeda dengan tingkat konsentrasinya yang masih rendah, sehingga memungkinkan mereka untuk sering-sering berpindah dari satu kegiatan kepada kegiatan yang lain.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian adalah anak usia dini usia 3-4 tahun, guru kelas, dan orang tua. Data primer penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan subyek penelitian yang dilanjutkan dengan observasi dan dokumentasi sebagai proses untuk analisis. Selanjutnya data direduksi dengan mengklasifikasi hasil yang diperoleh. Setiap analisis dinarasikan secara deskriptif dan kemudian disimpulkan sesuai dengan fokus penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam memahami lingkungan dan mengembangkan pengetahuannya, sehingga menemukan solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Vygotsky memandang bahwa kognitif anak berkembang melalui interaksi sosial. Anak mengalami interaksi dengan orang yang lebih tahu. Berhubungan dengan proses pembentukan pengetahuan,

Vygotsky mengemukakan konsep *zone of proximal development* (ZPD) sebagai kapasitas potensial belajar anak yang dapat berwujud melalui bantuan orang dewasa atau orang yang lebih terampil (Sujiono, 2011: 115). Kemampuan kognitif anak usia dini di KB Nanda Ceria secara keseluruhan berkembang sesuai usianya, namun belum terstimulus dengan maksimal karena anak di usia 3-4 tahun masih bisa dibilang dengan istilah baru “*methal* atau lepas” dan belum adanya rangsangan pendidikan dan interaksi dengan lingkungan yang lebih luas, dimana apabila dalam pendidikan anak usia dini stimulus terhadap aspek perkembangan yang dimiliki anak akan diberikan secara sistematis dan terkonsep. Kognitif anak usia dini usia 3-4 tahun yang sedang dalam tahapan pra operasional (1,5-6 tahun) yaitu fase anak mulai mampu membuat penilaian sederhana tentang objek dan kejadian yang ia alami dengan menggunakan simbol, seperti kata-kata, bahasa, dan tubuh untuk mewakili objek atau peristiwa yang mereka maksudkan. Penggunaan simbol ini merupakan peningkatan kemampuan dalam mengorganisasi informasi dan kemampuan berfikir (Jarvis, 2011: 148).

Ketika pendidik dihadapkan pada situasi dan kondisi yang mengharuskan untuk adanya perubahan dalam pembelajaran yang sesuai dengan problematika yang sedang terjadi di masyarakat, maka dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas guru sebagai ujung tombak dalam penyelenggaraan pendidikan (Setiawan, 2018: 22) adalah sebagai jalan keluar dalam institusi pendidikan sehingga dapat ditemukan solusi dan inovasi terbaru dalam kegiatan pembelajaran. Seperti saat ini adanya pandemi covid19 memaksa semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh untuk mencegah penularan virus corona, yang kemudian penggunaan media pembelajaran berbasis jaringan internet adalah alternatif yang diambil sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut, agar kegiatan pembelajaran tidak sampai berhenti. Media pembelajaran sendiri menurut Tafonao (2018:105) “Alat bantu dalam proses pembelajaran disebut sebagai media, yang mana dengan adanya media dapat merangsang peserta didik melakukan sesuatu, memotivasi pola pikir, kemampuan dalam diri, serta keterampilan yang dimiliki sehingga dapat mendorong proses belajar.” Tujuan diterapkannya pembelajaran daring menurut Ibu Zumrotul Islamiyah (29 Maret 2021) adalah untuk memfasilitasi pembelajaran yang ada dilembaga sebagai pemenuhan hak-hak yang harus anak peroleh, yaitu mendapatkan pembelajaran apapun situasi dan kondisinya.

2. Penerapan *Storytelling* Melalui Daring Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Storytelling merupakan metode bertutur kata atau penyampaian pesan secara narasi dengan menggunakan intonasi untuk tujuan tertentu. Menurut Bunanta (2009: 5) menyatakan ada berbagai konsep *storytelling* yang dapat digunakan pada kegiatan belajar membaca anak. Misal, konsep *storytelling* dan bermain, *storytelling* sambil

bermain musik, mengadakan festival *storytelling* dan lain sebagainya. Dengan banyaknya konsep dari *storytelling* itu sendiri membuat anak akan merasa senang dengan kegiatan tersebut dan tidak merasa bosan, karena *storytelling* juga merupakan kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain, yang merupakan fitrah belajar dari anak usia dini. Dengan konsep belajar sambil bermain, *storytelling* sendiri menurut Solihudin (Ariani & Hariyono, 2019: 40-41) menyatakan terdapat tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu persiapan seperti pemilihan materi yang akan diberikan, proses seperti ketika menyampaikan maksud sehingga pesan dapat disampaikan, dan sesudah *storytelling* selesai dilakukan, dimana dari sini anak bisa diminta untuk mengeluarkan pendapatnya terkait isi cerita.

Sesuai dengan temuan penelitian penerapan *storytelling* melalui daring dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari penyusunan program tahunan (PROTA), penyusunan program semester (PROSEM), penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dimana pada rencana kegiatan mingguan ini penerapan *storytelling* mulai dimasukkan dengan mencari bahan atau materi yang sesuai dengan tema, dilanjutkan dengan pembuatan video *storytelling* atau memilih video dari *youtube*. Dan tahapan yang terakhir adalah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), yang dijabarkan dengan mulai mengirimkan video atau *link storytelling* kepada orang tua dan peserta didik melalui *whatsapp group*. Kemudian orang tua meneruskan tugas *storytelling* tersebut kepada anak-anak, seperti pendampingan ketika melihat video dari *youtube* atau mengajak anak untuk melakukan tanya jawab yang dilanjutkan dengan cara anak diminta untuk menceritakan kembali *storytelling* yang telah lihat dan dengar dengan menggunakan bahasa sesuai dengan kemampuan anak masing-masing atau yang biasa disebut dengan bahasa sendiri.

Dari rangkaian tahapan penerapan *storytelling* melalui daring sebagai metode pembelajaran yang diterapkan di KB Nanda Ceria guna memaksimalkan kemampuan kognitif peserta didik, baik dalam berfikir logis, berfikir kritis, berfikir simbolik, maupun dalam pemecahan masalah. Para orang tua seperti telah disebutkan dalam bab sebelumnya bahwa penerapan *storytelling* melalui daring telah memberikan perubahan, baik berupa perilaku maupun cara berfikir, seperti mampu berperan layaknya tokoh yang ada dalam *storytelling* (berfikir simbolik), lebih mengenal lingkungan sosial dan alam sekitar (berfikir logis), mengetahui cara dan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari (pemecahan masalah), serta memiliki dan mau mengungkapkan ide (berfikir kritis). Menurut Mansur berpikir kritis selalu diperlukan seorang karena dalam kehidupan sosial akan selalu muncul fenomena-fenomena atau peristiwa-peristiwa yang menawarkan untuk berpikir kritis (2019: 36). Sesuai dengan pendapat Hibana (Kusmiadi, 2008: 23) bahwa *storytelling* memiliki manfaat diantaranya adalah mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, menumbuhkan motivasi belajar dan

semangat hidup, sarana komunikasi anak dan orang tua, dan mengembangkan aspek kognitif, afektif, sosial, dan aspek konatif (penghayatan)

3. Faktor Yang Menjadi Penghambat Dan Pendukung Penerapan *Storytelling* Melalui Daring Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Faktor Penghambat

Berdasarkan temuan penelitian tentang faktor yang menjadi penghambat dan pendukung penerapan *storytelling* melalui daring terhadap kemampuan kognitif anak usia dini adalah berupa faktor media, berupa gawai pintar yang tidak semua orang tua menguasainya. Faktor media tersebut didukung pula dengan sumber daya manusia (SDM) yang masih dipengaruhi oleh sistem pendidikan konvensional, yaitu pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru di sekolah yang tidak melibatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta kurangnya kesadaran orang tua akan pendampingan masa belajar anak. Dimana hal tersebut menjadi kontradiktif jika perkembangan teknologi, informasi, dan bisnis dipisahkan dari pembahasan tentang kemajuan pendidikan. Bukankah para pelaku di bidang teknologi, informasi, dan bisnis juga merupakan dari bagian produk pendidikan? (Yusuf, 2018: 24).

Selain daripada faktor media yang didukung oleh rendahnya SDM, faktor yang menghambat penerapan *storytelling* melalui daring lainnya adalah mengkondisikan waktu antara kesibukan orang tua dan waktu belajar anak. Orang tua yang sudah terbiasa mempercayakan anaknya di lembaga pendidikan dan memutuskan untuk memilih sibuk selain daripada mengurus anak, maka akan kaget dan tidak terbiasa dengan situasi dan kondisi yang baru terjadi akibat pandemi covid19. Misal, ketika anak sudah siap belajar, orang tua masih sibuk dengan pekerjaannya atau sebaliknya, ketika orang tua sudah selesai dengan kesibukannya anak sudah mengantuk atau juga sedang asik bermain. Pada dasarnya peran sebenarnya orang tua sangatlah penting dalam pelaksanaan belajar dirumah di masa pandemi Covid-19, sebab orang tua adalah pendidik yang pertama bagi anak dalam pendidikan keluarga, maka dari itu, orang tua harus selalu berupaya semaksimal mungkin untuk membimbing anak ketika belajar dirumah (Irhamna, 2016: 57-65). Kebanyakan orang tua tidak memiliki cukup waktu untuk menemani anak belajar dirumah karena harus bekerja menjadi masalah lain dimasa pandemi covid-19 ini.

Selanjutnya yang menjadi faktor penghambat lainnya adalah kecenderungan anak yang diakibatkan oleh potensi atau kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak. Biasanya anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri, namun dalam pembahasan peneliti di sini sesuai dengan temuan penelitian adalah anak mudah bosan atau memiliki daya konsentrasi rendah, yang terlihat dengan perilaku anak yang tiba-tiba *mood* atau suasana hatinya berubah, tiba-tiba marah, tiba-tiba

langsung lari kesana kemari. Ada juga imajinatif, rasa penasarannya tinggi, seperti anak membayangkan bahwa dirinya adalah pemeran utama dalam sebuah cerita, baik itu bersifat peran tokoh nyata atau tokoh dongeng, sehingga menimbulkan imajinasi yang terkadang tidak sesuai dengan sesuatu yang ada disekitarnya. Dari hal tersebut maka akan banyak timbul pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari rasa penasarannya tentang hal yang ingin diketahuinya. Misal, apa, bagaimana, kenapa, dan pertanyaan lain, dimana orang tua teruama ibu harus pandai memberikan jawaban yang sesuai, bukan asal menjawab, atau terkesan melucu, terlebih orang tua memberikan jawaban bohong. Kebanyakan anak usia dini mempunyai daya konsentrasi atau fokus maksimal 12 menit, seperti data kesehatan yang telah dipublikasikan oleh *Brain Balance Center*, yang menyebutkan bahwa idealnya konsentrasi anak usia dini adalah 2-3 menit dikalikan usia mereka. Berdasarkan hal tersebut, periode seorang anak dapat mempertahankan masa konsentrasinya pada usia 3-4 tahun adalah 9 hingga 12 menit (Fadli, 2020: 1-2). Anak usia dini juga memiliki kecenderungan lebih imajinatif dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar di masa yang disebut juga sebagai masa keemasan atau periode sensitif dalam sejarah kehidupannya. Di mana ketika ada interaksi anak dengan lingkungan yang ia lihat dan dengan maka akan muncul pertanyaan untuk menambah pengetahuannya. Maka suatu kewajaran bagi orang tua yang terkadang merasa kesulitan dan kehabisan kata-kata untuk mempersiapkan jawaban dari pemikiran anak yang terkadang lebih banyak khayalnya ataupun jawaban yang sesuai dengan banyaknya pertanyaan yang sudah muncul dari dalam otaknya.

b. Faktor Pendukung

Untuk beberapa hal yang mendukung dalam penerapan *storytelling* melalui daring terhadap kemampuan kognitif anak usia dini yang sesuai dengan temuan penelitian yaitu adanya bantuan pemerintah berupa kuota internet yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan juga tua selama pembelajaran daring, sehingga untuk permasalahan kuota setidaknya dapat mengurangi beban pengeluaran bagi kedua pihak tersebut, terlebih pada masa pandemi covid19 ini dengan pemberlakuan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) yang menyebabkan banyak permasalahan ekonomi dari keluarga, karena tidak bisa keluar untuk mencari nafkah, sehingga mau tidak mau untuk sementara keuangan menjadi hal yang dirasa memberatkan oleh banyak keluarga. Hal tersebut juga telah disampaikan oleh Menteri Keuangan, Sri Mulyani (Anjaeni, 2020: 1) bahwa covid19 telah menimbulkan masalah bagi perekonomian dalam negeri, yang dikarenakan kebijakan pemerintah dalam mencegah penyebaran virus dengan membatasi kontak fisik antar masyarakat. Namun dengan adanya bantuan kuota dari pemerintah penerapan *storytelling* melalui daring dapat menjadi lebih mudah untuk dilaksanakan.

Hal yang mendukung selanjutnya adalah banyaknya referensi bagi guru untuk memilih dan menyesuaikan isi *storytelling* dengan tema yang akan diberikan kepada orang tua dan peserta didik, baik berupa buku dasar yang akan menjadi topik atau materi pembuatan video *storytelling* melalui daring maupun referensi dari *youtube*, sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan lebih mudah untuk diterima oleh anak. dengan materi yang akan mudah diterima anak, maka anak akan lebih mudah mengembangkan imajinasinya, membangun aspek kognitifnya, psikomotor, dan kemampuan afektifnya (Kusmiadi, 2008: 23).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kognitif anak usia dini di KB Nanda Ceria Desa Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang berkembang sesuai usianya, namun masih belum terstimulus dengan maksimal. Penerapan *storytelling* melalui daring terhadap kemampuan kognitif anak usia dini dilaksanakan dengan beberapa tahapan, mulai dari penyusunan kegiatan pembelajaran, membagikan kegiatan pembelajaran kepada orang tua, sampai dengan orang melanjutkan *storytelling* bersama anak di rumah. Faktor penghambat penerapan *storytelling* melalui daring terhadap kemampuan kognitif anak usia dini terletak pada kemampuan sumberdaya manusia (SDM), waktu, dan kecenderungan anak. sedangkan faktor pendukungnya ialah bantuan kuota dari pemerintah dan banyaknya referensi cerita yang bisa guru peroleh sebagai materi *storytelling* melalui daring.

Daftar Rujukan

- Afriyelni, W. (2018). *Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Storytelling Di Taman Kanak-Kanak Ketilang UIN Jakarta* (Online), (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/44687/1/Fulltext.pdf>), diakses 10 maret 2021.
- Ambarsari, L. (2015). *Penerapan Storytelling Pada Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandansari Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan PAUD S-1, 10(4), 1-11. (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/930>).
- Anjaeni, R. (2020). *Sri Mulyani Ungkap Tiga Masalah Ekonomi Yang Disebabkan Pandemi Covid-19* (Online), (<https://nasional.kontan.co.id/news/sri-mulyani-ungkap-tiga-masalah-ekonomi-yang-disebabkan-pandemi-covid-19>), diakses 5 april 2021.
- Ariani, L. & Hariyono, D. S. (2019). *Storytelling Sebagai Metode Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah* (Online), (<http://fpsi.um.ac.id/wp-content/uploads/2019/07/5-STORYTELLING-SEBAGAI-METODE-DALAM-MENGEMBANGKAN-KEMAMPUAN-BERBAHASA-PADA-ANAK-PRASEKOLAH-36-44.pdf>), diakses 10 Maret 2021.

- Allen, K. A. & Marotz, L. R. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Pra Kelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta. PT. Indeks
- Asfandiyar, A. Y. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung. Dar Mizan.
- Bunanta, M. (2009). *Buku, Dongeng, Dan Minat Baca*. Jakarta. Murti bunanta foundation
- Fadli, R. (2020). *Retang Kemampuan Konsentrasi Anak Sesuai Usianya (Online)*, (<https://www.halodoc.com/artikel/rentang-kemampuan-konsentrasi-anak-sesuai-usianya>), diakses 03 april 2021.
- Fatimah, D. (2021). *Analisis Pembelajaranm Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar* (online), (<https://repository.unja.ac.id/15935/5/SKRIPSI%20DEWI%20FATIMAH%20.pdf>), diakses 13 maret 2021
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Luxima Media.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- Musfiroh, T. (2008). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas. *Peraturan Menteri Pndidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mansur, R. (2019). *Filsafat Mengajarkan Manusia Berpikir Kritis*. *Jurnal Elementaris*, 1(2), 36. <file:///C:/Users/Ok/Downloads/4970-13417-2-PB.pdf>
- Rosidatun. (2018). *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik. Gramedia commutation.
- Setiawan, E. (2018). *Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru PAUD & SD/MI*. Jakarta. Esensi Erlangga Group.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Pt. Remaja rosdakarya.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Kusmiadi, A. dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik Paud*. *Jurnal Ilmiah Visi Ptk-Pnf*, 3 (2), 198-203. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7549>.
- Sodikin, A. & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19*, *Jurnal Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6 (2), 215-224. <file:///C:/Users/Ok/Downloads/9759-Article%20Text-24717-3-10-20200706.pdf>.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo. LPK IAIN Palopo