

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. Implementasi

Kata implementasi berasal dari bahasa Inggris Implementation yang berarti pelaksanaan.¹ Implementasi² juga merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi³ dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.⁴ Dalam kamus Webster, implementasi diartikan sebagai to provide the means for carrying out (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu)

Sedangkan menurut Guntur Setiawan dalam bukunya yang berjudul *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* mengemukakan pendapatnya sebagai berikut Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.⁵

Menurut Grindle menyebutkan bahwa Implementasi kebijakan sesungguhnya tidak hanya terbatas pada mekanisme

¹John M Echlos dan Hasan Shadily, *Kamus lengkap Inggris Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2005), 313.

² Implementasi di pandang secara luas mempunyai makna pelaksanaan undang-undang dimana berbagai faktor, organisasi, prosedur, dan teknik bekerja bersama-sama untuk menjalankan kebijakan dalam upaya untuk meraih tujuan-tujuan kebijakan atau program-program. Implementasi pada sisi yang lain merupakan fenomena yang kompleks yang mungkin dapat dipahami sebagai suatu proses, suatu keluaran (*output*) maupun sebagai dampak (*outcome*). Budi Winarno, *Kebijakan Publik (Teori, Proses, dan Studi Kasus)* (Yogyakarta: CAPS, 2014), 147.

³**Reka Baru** atau **Inovasi** (Bahasa Inggris: *Innovatin*) dapat diartikan sebagai proses atau hasil perkembangan pemanfaatan mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologi) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang atau jasa), proses atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan (terutama ekonomi dan sosial). https://id.wikipedia.org/wiki/Reka_baru diakses pada tanggal 1 Februari 2018 pukul 09.30 WIB

⁴E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 93.

⁵<http://www.gurupendidikan.co.id/9-pengertian-implementasi-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 1 Februari 2018 pukul 09.37 WIB

penjabaran keputusan politik ke dalam prosedur rutin melalui saluran birokrasi⁶, tetapi berkaitan dengan masalah konflik, yaitu siapa memperoleh apa dalam suatu kebijakan, bahkan pelaksana kebijakan merupakan sesuatu yang sangat penting, kemungkinan jauh lebih penting dari pada pembuatan kebijakan.⁷

Menurut Brian W. Hongwood dan Lewis A. Guun, untuk dapat mengimplementasikan suatu kebijakan secara sempurna, maka dibutuhkan banyak syarat. Syarat-syarat tersebut adalah:⁸

- a. Kondisi eksternal yang dihadapi oleh badan atau instansi pelaksana tidak akan menimbulkan gangguan atau kendala yang serius.⁹
- b. Untuk pelaksanaan suatu program, harus tersedia waktu dan sumber-sumber yang cukup memadai.
- c. Perpaduan sumber-sumber yang diperlukan harus benar-benar tersedia.¹⁰
- d. Tugas-tugas diperinci dan ditempatkan dalam urutan yang tepat.

⁶ Birokrasi ini hakikatnya adalah salah satu perangkat yang fungsinya untuk memudahkan pelayanan publik. Birokrasi digunakan untuk dapat membantu mempermudah dalam memberikan layanan pendidikan yang pasti akan mempengaruhi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Birokrasi merupakan instrumen pembangunan pendidikan. Kekuatan birokrasi Indonesia sebetulnya bisa menjadi mesin penggerak yang luar biasa apabila mampu didayagunakan untuk memajukan kesejahteraan rakyat. <http://azharighalib.wordpress.com/2008/07/28/birokrasi-pendidikan-ditinjau-dari-perspektif-ontologi/> diakses pada tanggal 1 Februari 2018

⁷Rusdiana, *Kebijakan Pendidikan “dari filosofi ke implementasi”* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 132.

⁸Arif Rohman, *Kebijakan Pendidikan, Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2012, hlm: 105-108.* (Yogyakarta, 2012, hlm: 105-108

⁹ Dalam hal ini dalam pelaksanaan model pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar di KB Miftahul Ulum ini tidak akan menimbulkan gangguan atau kendala yang serius.

¹⁰ Dalam hal ini, kebijakan publik adalah kebijakan yang kompleks dan menyangkut dampak yang luas oleh karena itu, implementasi kebijakan publik akan melibatkan berbagai sumber yang diperlukan, baik dalam konteks sumber daya atau sumber aktor. Salah satu contoh adalah kebijakan penanggulangan kemiskinan tidak akan berjalan dengan efektif jika kerja sama antar departemen dan antar daerah tidak terbangun secara efektif. Tilaar, Riant Nugroho, *Kebijakan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, t.t.), 217.

e. Adanya komunikasi dan koordinasi yang sempurna

Implementasi juga bisa diartikan dalam konteks keluaran, atau sejauh mana tujuan-tujuan yang telah direncanakan mendapatkan dukungan. Akhirnya pada tingkat abstraksi yang paling tinggi, dampak implementasi mempunyai makna bahwa telah ada perubahan yang bisa diukur dalam masalah yang luas yang dikaitkan dengan program undang-undang public dan keputusan. Sekalipun implementasi merupakan fenomena yang kompleks, konsep itu bisa dipahami sebagai suatu proses, suatu keluaran, dan suatu dampak.¹¹

Secara sederhana tujuan implementasi kebijakan adalah untuk menetapkan arah agar tujuan kebijakan dapat direalisasikan sebagai hasil dari kegiatan pemerintah. Keberhasilan implementasi kebijakan dapat dilihat dari terjadinya kesesuaian antara pelaksana atau penerapan kebijakan dengan desain, tujuan dan sasaran kebijakan itu sendiri, serta memberikan dampak atau hasil yang positif bagi pemecahan yang dihadapi. Asumsi yang dibangun mengenai konsep keberhasilan implementasi kebijakan adalah semakin tinggi derajat kesesuaiannya, maka semakin tinggi pula peluang keberhasilan kinerja implementasi kebijakan untuk menghasilkan output yang telah digariskan.¹²

2. Metode Bercerita

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Agung, metode berasal dari kata *methodos* secara etimologis “*methodos*” berasal dari kata *metha* dan

¹¹ Ripley dan Franklin berpendapat bahwa implementasi adalah apa yang telah terjadi setelah undang-undang ditetapkan yang memberikan otoritas program, kebijakan, keuangan, (benefit), atau suatu jenis keluaran yang nyata (*tangible output*)

Sementara Grindle juga memberikan pandangannya tentang implementasi dengan mengatakan bahwa secara umum, tugas implementasi adalah membentuk suatu kaitan (*linkage*) yang memudahkan tujuan-tujuan kebijakan bisa direalisasikan sebagai dampak dari kegiatan pemerintah.

Selanjutnya, Van Meter dan Van Horn membatasi implementasi kebijakan sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu-individu (atau kelompok-kelompok) pemerintah maupun swasta yang diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam keputusan-keputusan kebijakan sebelumnya. Winarno, *Kebijakan Publik (Teori, Proses, dan Studi Kasus)*, 148–49.

¹²Hasbullah, *Kebijakan Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 94–95.

hodos. Metha artinya dilalui dan hodos artinya jalan. Metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹³ Dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tentunya ingin merangsang peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, diperlukannya metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik sehingga hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bukanlah lagi menjadi masalah yang besar.¹⁴

Dalam proses pembelajaran, tentunya dibutuhkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat membantu pendidik untuk mentransfer ilmu kepada para peserta didiknya, tentunya menggunakan metode yang tepat dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Metode pembelajaran adalah jalan yang digunakan pendidik, yang dapat menjalankan fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan proses pembelajaran yang semakin efektif dan efisien, sehingga para peserta didik dapat belajar dengan baik dan benar. Metode pembelajaran yang tepat juga akan membantu pendidik untuk menyampaikan materi secara menarik kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik. Metode merupakan serangkaian perangkat pengajaran yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis

¹³ Kadek Dwi Arinoviani, Ketut Pudjawan, Putu Aditya Antara, “Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok A1 Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 04 No. 4 (Mei 2016), 2

¹⁴ Happy Komikesari, “Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division”. *Jurnal Tadris*, Vol. 01 No. 1 (Juni 2016), 16.

¹⁵ Nurfaidah, Suprpta, Muh. Said L, “Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Student Team Learning Modification”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 06 No. 1 (Maret 2018), 27.

¹⁶iska Yulia, *Yulia Siska, Pembelajaran IPS Di SD/MI (Yogyakarta: Garudhawacana, 2018), 280.*

untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷ Metode berkaitan dengan cara yang akan digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pendidik perlu menentukan metode yang akan digunakannya sebelum pendidik tersebut melaksanakan pembelajaran. Perencanaan metode pembelajaran yang akan digunakan pendidik didasarkan pada karakteristik materi, peserta didik, dan tujuannya.

Dalam memilih metode pembelajaran tentunya terdapat beberapa syarat. Menurut Zuhairini, dalam memilih metode mengajar seorang pendidik harus memperhatikan beberapa hal, yaitu :

- 1) Kesesuaian metode mengajar yang digunakan dengan kemampuan peserta didik.
- 2) Kompetensi pendidik dalam menggunakan metode tersebut.
- 3) Kesesuaian metode mengajar yang digunakan dengan fasilitas yang tersedia.
- 4) Kesesuaian metode mengajar yang digunakan dengan lingkungan pendidikan.

Pendidik tentunya harus mempelajari berbagai macam metode pembelajaran, karena metode pembelajaran yang tepat tentunya akan memancing peserta didik untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ada banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, termasuk juga dalam meningkatkan aspek kognitif anak. Pendidik harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan temayang akan disampaikan. Salah satu metode yang dipilih oleh peneliti adalah metode bercerita.

b. Metode Bercerita

Menurut Heri Gunawan metode adalah suatu cara dalam menyampaikan materi pendidikan secara efektif dan efisien dari guru kepada peserta didik sesuai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.¹⁸ Metode pembelajaran

¹⁷Adang Heriawan dan dkk, *Adang Heriawan, dkk, Metodologi Pembelajaran (Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Pendidik), 2012), 74.*

¹⁸Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi, (Bandung, Alfabeta, 2014), 88*

dalam pendidikan anak usia dini terbagi dalam dua hal yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaranyang berpusat pada anak. Jikaberpusat pada guru sifat pembelajarannya guru secara langsung sebagai fasilitator dalam mengarahkan dan membimbing anak diberikan kesempatan dan kebebasan dalam mengemukakan pemikiran.

Sedangkan pengertian bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan dengan alat atau tanpa alat yang disampaikan dalam bentuk pesan. Informasi atau hanya sebuah dongeng yang bersifat menyenangkan.¹⁹ Anak mulai tertarik dan menikmati cerita ketikas dia mengerti jalan ceritanya dan mampu menangkap isi ceritanya di dalam otak. Kemampuan anak dalam memahami cerita tersebut terjadi pada usia 4- tahun.

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagia anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.²⁰ Metode becerita berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi, daya fikir, emosi, dan penguasaan bahasa anak.²¹

Jika disimpulkan metode bercerita adalah suatu kegiatan dalam menyampaikan pesan atau sebuah informasi dari sebuah cerita atau kisah atau dongeng secara lisan yang mampu memikat dan menyita perhatian anak dengan tujuan dapat mengembangkan bahasa dan daya serap makna yang terkandung.

Metode cerita secara mendasar pada Al-Qur'an, Allah memberi pelajaran tiap insan agar memanfaatkan penggunaan metode bercerita yaitu mengisahkan mengenai berbagai cerita-cerita yang mengandul hal-hal positif sebagai sebuah teladan serta mengisahkan cerita-cerita yang negatif agar bisa di hindari. Pada bagian ini

¹⁹Nurbiana Dhieni dan dkk, *Nurbiana Dhieni, dkk, Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2011), 64

²⁰Mursid, *Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung, , 2015), 33

²¹Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Trianto Ibnu Badar al-Tabany, Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagia Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 94

contohnya bisa diketahui dari suatu ayat yang memberikan penggambaran nilai pedagogi pada sejarah yang difirmankan Allah serta melandasi metode bercerita yang di dukung oleh Al-Qur'an antara lain:

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ

Artinya : “Kami menceritakan kepadamu (Muhammad) kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al-Qur'an ini kepadamu, dan sesungguhnya engkau sebelum itu termasuk orang yang tidak mengetahui (Q.S. Yusuf, 12:3).”

Penggambaran istilah yang bersifat langsung dalam metode bercerita yakni naqushshu artinya menceritakan. Naqushshu berasal dari kata qashasha-yaqushshu bentuk fiil madhi dan fiil mudhari', yang berarti menceritakan. Pada ayat tersebut diketahui dengan jelas jika adanya pendidik yang memberikan pengajaran yakni Allah tersebut menjadi pengajar yang memberi kisah paling baik ahsanal qashasha menjadi suatu bahan ajar dalam proses belajar dan mengajar. Bahan ajar yang diberikan pengajar melalui metode bercerita tersebut menjadi cerita terbaik yakni dicantumkan pada Al-Qur'an yang merupakan firman dari Allah.²²

Metode cerita sebagai pewarisan kebudayaan yang telah dikenali, lebih dari itu dijadikannya menjadi suatu tradisi untuk para leluhur sebagai upaya membuat anak-anak mereka teridur. Dengan bercerita berbagaimacam perihal mengenai kehidupan yang bisa diinformasikan untuk anak. Begitupun informasi-informasi moralitas serta berbagai nilai keagamaan bisa ditanamkan terhadap anak lewat berbagai tokoh yang terdapat pada suatu kisah yang diceritakan.²³ Islam memerintahkan dan memperbolehkan permainan yang mengandung latihan fisik (olahraga) seperti gulat, lari, renang, melempar dan berkuda. Dengan begitu umat islam tidak hanya sehat dan tangguh ruhaninya (batin), tetapi fisiknya juga tangguh, jelaslah bercerita juga dapat menjadi fasilitas untuk perkembangan kognitif

²² Jurnal Al-Thariqah, Vol, 1, No, 1, Juni, 2016

²³ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, 2015, 39

anak usia dini, karena begitu tinggi nilai yang terdapat pada suatu cerita dan itu dapat melatih daya ingat seorang anak.

Syekh Muhammad Al-Hazza' di dalam buku karangannya "Assaliibun Nabiiyi Shalallahu Alaibi Wasallam Fit T'liim", pernah menulis tentang apa yang dilakukan oleh Rasulullah SAW. Ketika mengajar dengan menggunakan metode cerita ini. Al-Hazza' menulis seperti ini ketika mengajar Rasulullah sering kali menyampaikannya dalam bingkai cerita dan peristiwa pada kaum terdahulu, beliau menggunakan metode bercerita karena cerita yang disampaikan mampu meninggalkan bekas yang sangat dalam pada jiwa peserta didik. Ia menjadi pengarah yang paling indah, di dengar oleh peserta didik dengan penuh perhatian dan konsentrasi, sehingga dengan sendirinya, mereka bisa mengambil ibrah (pelajaran), mau'izhab (nasihat), dan qudwab (teladan). Allah SWT Berfirman:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya : "Dan semua kisah rasul-rasul, Kami ceritakan kepadamu (Muhammad), agar dengan kisah itu Kami teguhkan hatimu; dan di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat dan peringatan bagi orang yang beriman. (QS.Huud 11:120)"

"Melalui ulasan ini, makajelaslah bahwa cerita dapat digunakan fasilitas yang positif dalam pengajaran terhadap anak, khususnya bagi anak usia dini. Dengan menggunakan cerita, seorang guru PAUD setidaknya memberikan pendidikan, pengembangan, pengajaran, serta pelatihan terhadap murid-murid disesuaikan pada harapan dengan didasari oleh standar perkembangan anak.²⁴ Terdapat sejumlah perihal yang harus diberikan perhatian dalam memilih kisah yang baik antara lain:

- 1) Kisah tersebut diharuskan membuat guru menjadi tertarik serta terpicat dan mau memperhatikan kisah yang diceritakan

²⁴ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, 2010, 275-277

- 2) Kisah tersebut diharuskan pada pribadi anak, serta gaya yang dimiliki anak tersebut.
- 3) Kisah tersebut diharuskan berdasarkan pada jenjang usia maupun kemampuan mencerna isi dari kisah yang diceritakan terhadap anak.²⁵

c. Manfaat Metode Bercerita Bagi Anak Usia Dini

Bercerita memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Adapun beberapa manfaat bercerita bagi anak diantaranya:

- 1) Bagi anak usia dini mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang menyenangkan.
- 2) Guru dapat melakukan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan dan sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah.
- 3) Memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan.
- 4) Memberikan pengalaman untuk belajar dan berlatih mendengarkan.
- 5) Memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, efektif maupun psikomotorik.
- 6) Memungkinkan dimensi perasaan anak.
- 7) Memberikan informasi tentang kehidupan sosial dengan orang-orang yang ada disekitarnya dengan bermacam pekerjaan.
- 8) Membantu anak membangun bermacam peran yang mungkin dipilih anak, dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.²⁶

d. Pemilihan Tema dan Judul Cerita

- 1) Pada usia 4-8 tahun, anak-anak menyukai dongeng jenaka, tokoh pahlawan atau *hero*, kejadian unik dan kisah tentang kecerdikan.
- 2) Pada usia 8-12 tahun, anak-anak menyukai dongeng petualangan fantastis rasional.²⁷

²⁵ Pengembangan Pembelajaran PAUG, 33

²⁶ Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita, dan Benyanyi* ((Jakarta timur: PT. Luxima Metro Media, t.t.), 66.

²⁷ Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita, dan Benyanyi*, (Jakarta timur: PT. Luxima Metro Media, 2014), 76

Perbedaan tema dan judul yang tepat sangat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mendengarkan sebuah cerita, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun, mereka hanya fokus mendengarkan cerita dalam waktu yang singkat, karena itu guru harus sekreatif mungkin dalam menyampaikan cerita sehingga informasi kepada anak bisa tersampaikan dengan baik.

e. Langkah-langkah Bercerita

Adapun langkah-langkah dalam bercerita diantaranya:

- 1) Guru menyampaikan tujuan dalam kegiatan bercerita kepada anak.
- 2) Guru mengajak anak untuk mempersiapkan diri dan duduk dalam lingkaran.
- 3) Guru membuka kegiatan bercerita dengan menarik perhatian anak.
- 4) Guru mengembangkan cerita yang dicitrakan.
- 5) Menetapkan rancangan cara-cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak dengan cara memberikan gambaran.
- 6) Menutup cerita.²⁸

3. Media Wayang Kardus

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad dalam Jalinus mengatakan media merupakan (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medium*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.²⁹ Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.³⁰

Amir Hamzah dalam Ariyanto mengatakan bahwa alat peraga atau media pendidikan adalah alat-alat yang dapat

²⁸Andi Agusniatih, *Jane M. Monepa, Keterampilan Sosial Anak Usia Dini* (Jawa Barat: Edu Publisher, t.t.), 142.

²⁹Nizwarni Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, t.t.), 2.

³⁰Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, t.t.), 5.

dilihat dan didengar untuk membuat cara berkomunikasi media menjadi efektif.³¹ A. Sadiman dkk, dalam Kustiawan mengatakan media memiliki kegunaan untuk mengatasi keragaman latar belakang siswa sehingga media dapat memberikan perangsang, pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Sejalan dengan itu Ibrahim dkk, menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³² Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini adalah suatu alat bantu atau alat perantara yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada anak usia dini. Media pembelajaran digunakan untuk membuat anak tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

b. Jenis jenis Media Pembelajaran

1) Media Grafis

Semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indra penglihatan. Karakteristik yang dimiliki, yaitu: bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja, dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkannya serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

2) Media Audio

Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesanyang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan atau non

³¹Dedy Ariyanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018), 3.

³²Usep Kustiawan, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: Gunung Samudera, t.t.), 6.

verbal), yang melibatkan rangsangan indra pendengaran. Secara umum, media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya. Media audio mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satuarah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan atau informasi atau program terkait dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

3) Media Proyeksi Diam

Media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu seperti proyektor dalam penyajiannya. Adakalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini, yaitu: pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyampainya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, menyajikan objek-objek secara diam (Pada media dengan penampilan visual saja). Penyajiannya juga terkadang memerlukan ruangan gelap, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara kelompok atau individual, praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan objek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan.

4) Media Permainan dan Simulasi

Beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan kedalam satu istilah yaitu permainan. Ciri atau karakteristik dari media ini yaitu: melibatkan anak secara aktif dalam

proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau penerapan ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pembelajar. Mampu mengatasi keterbatasan pembelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajian mudah dibuat serta diperbanyak.³³

c. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Menimbulkan minat sasaran pendidikan.
- 2) Mencapai sasaran yang lebih banyak.
- 3) Membantu mengatasi hambatan bahasa.
- 4) Merangsang sasaran pendidikan untuk melaksanakan pesan-pesankesehatan.
- 5) Membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat.
- 6) Merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yangditerima kepada orang lain.
- 7) Mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik atau guru
- 8) Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan.
- 9) Mendorong keinginan orang untuk ingin mengetahui dan lebihmendalami suatu hal serta memberikan persepsi yang lebih baik.
- 10) Membantu mengingat kembali pemahaman suatu hal yang pernahdiperoleh. Manusia mempunyai kecenderungan lebih mudah lupa di dalam menerima sesuatu hal yang baru.³⁴

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, tentunya apabila media itu digunakan atau difungsikan sesuai dengan kegunaannya, karena dengan adanya media guru bisa menjelaskan secara kongkret

³³ Nizwarni Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

³⁴Ariyanto, *Media Pembelajaran*, 4.

tentang suatu pembelajaran, dan anak bisa menggunakan indranya, seperti visualnya tentang hal yang baru, sehingga anak tidak berpikir abstrak dengan adanya media. Media pembelajaran digunakan agar anak lebih mudah menangkap suatu pembelajaran dan kualitas pembelajaran dapat meningkat.

d. Pengertian Media Wayang Kardus

Wayang dalam arti luas berarti gambar boneka, gambar tiruan manusia dan sejenisnya yang terbuat dari kulit, kardus, seng, kaca-serat atau bahan dwimatra.³⁵Wayang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah gambar atau tiruan orangan sebagainya dibuat dari kulit atau kayu dan sebagainya yang dibuat untuk mempertunjukkan suatu lakon.³⁶Wayang juga dikenal sebagai suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang, dengan menggunakan boneka atau sejenisnya selain sebagai alat pertunjukan wayang juga menanamkan solidaritas sosial sarana dan pendidikan.³⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media wayang kardus adalah sebuah media yang dapat digunakan sebagai alat perantara penyampaian informasi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang memiliki bentuk gambar dan terbuat dari bahan kardus. Media wayang kardus dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam bercerita, segala jenis cerita dapat disampaikan dengan alat bantu media wayang kardus. Guru dapat mengkreasikan gambar wayang kardus sesuai dengan cerita apa yang ingin disampaikan kepada anak, contohnya bercerita untuk mengenalkan macam-macam binatang, guru dapat membuat wayang dengan gambar binatang yang dekat dengan anak serta dikolaborasi dengan bentuk wayang.

³⁵Hamidulloh Ibd, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang* (Semarang: Pilar Nusantara, t.t.), 65.

³⁶ W. J. S. Poerdaminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), 1150.

³⁷ Siti Maryam, Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak dengan Media Wayang Kardus di Kelompok A Raudhatul Athfal Palupi Dukuh Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Salatiga: Universitas Tujuh belas Maret, 2018).

e. Cara Membuat Media Wayang Kardus

- 1) Cari contoh gambar sesuai tema contoh gambar hewan yang akan dijadikan wayang
- 2) Setelah dipilih, sesuaikan ukuran dengan keinginan masing-masing lalu print gambar yang telah dipersiapkan
- 3) Siapkan kardus bekas, lalu lem bagian belakang gambar hewan tersebut lalu tempelkan ke kardus bekas tersebut
- 4) Potong kardus tersebut sesuai pola gambar hewan tersebut
- 5) Siapkan juga penyangkah seperti kayu ataupun tusuk sate, lalu tempelkan menggunakan solasi plastik di belakang kardus
- 6) Wayang kardus bergambar pun sudah siap digunakan

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kardus

- 1) Kelebihan media wayang kardus
 - a) Dapat digunakan serta diterapkan dalam materi pembelajaran apa saja.
 - b) Bersifat unik dan disukai anak.
 - c) Mampu menarik perhatian anak.
 - d) Menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan.
 - e) Memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan.
 - f) Menanamkan nilai budaya kearifan lokal dan nilai budaya Indonesia.³⁸
 - g) mudah bagi guru untuk menemukan alat dan bahan di dalam
 - h) Meningkatkan semangat anak dalam belajar. Mendorong keinginan anak untuk ingin mengetahui dan lebih mendalami suatu hal serta memberikan persepsi yang lebih baik.
 - i) Mudah menggunakannya.³⁹
- 2) Kekurangan media
 - a) Media mudah rusak karena terbuat dari kardus.
 - b) Menuntut guru kreatif.

³⁸Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2017), 49.

³⁹Nizwarni Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

4. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kemampuan diartikan dengan “kesanggupan; kecakapan; kekuatan”.⁴⁰ Dengan demikian, kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan dan kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu. Kemampuan bukan semata-mata menunjukkan pada keterampilan seseorang dalam melakukan sesuatu. Lebih dari itu, kemampuan ini dapat diamati dengan menggunakan setidaknya-tidaknya empat macam petunjuk, yaitu:

- 1) Ditunjang oleh latar belakang pengetahuan.
- 2) Adanya penampilan.
- 3) Kegiatan yang menggunakan prosedur dan teknik yang jelas.
- 4) Adanya hasil yang dicapai.⁴¹

Atas dasar hal di atas, dapat diketahui bahwa sebuah kemampuan memiliki banyak unsur agar bebar-benar kemampuan itu sesuai dengan prosedur yang benar serta mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sementara itu, menurut Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, “kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.⁴² Kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya. Jean Piaget sendiri mengemukakan bahwa “perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya”. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di

⁴⁰Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), 707.

⁴¹Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2008), 241.

⁴²Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indek, 2008), hlm. 13.

lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis.

Istilah kognitif seringkali dikenal dengan istilah intelek. Menurut Caplin dalam Mohammad Asrori, kata intelek diartikan sebagai:

- 1) Proses kognitif, proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan.
- 2) Kemampuan mental atau intelegensi.⁴³

Menurut Mahfudin Shalahuddin, intelek adalah akal budi atau intelegensi yang berarti kemampuan untuk meletakkan hubungan-hubungan dari proses berfikir. Begitu pula halnya menurut Jean Piaget, intelegensi diartikan dengan “kecerdasan” yaitu seluruh kemampuan berpikir dan bertindak, secara adaktif termasuk kemampuan-kemampuan mental yang kompleks seperti berpikir, mempertimbangkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan menyelesaikan persoalan-persoalan.

Pengembangan kognitif terhadap anak secara hakikat yakni hasil dari tahapan asimilasi⁴⁴, equilibrium⁴⁵,

⁴³Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), 48.

⁴⁴ Asimilasi. Secara harfiah, asimilasi berarti memasukkan atau menerima. Dalam lingkup pengetahuan, manusia selalu mengasimilasikan objek atau informasi ke dalam struktur kognitifnya. Bagaimana anak-anak mengasimilasikan pengetahuannya? Secara sederhana, anakanak mengasimilasi pengetahuannya melalui kegiatan bermain. Sebab, dunia anak adalah dunia bermain. Yakni, dalam asimilasi, anak mengasimilasikan lingkungan ke dalam satu skema. Skema merupakan konsep atau kerangka yang exist (sudah ada) di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan atau menginterpretasikan informasi. Yakni, dalam asimilasi, anak mengasimilasikan lingkungan ke dalam satu skema. Skema merupakan konsep atau kerangka yang *exist* (sudah ada) di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan atau menginterpretasikan informasi. Pada asimilasi memiliki kaitan terhadap tahapan menyerap keterangan-keterangan baru menjadi suatu keterangan yang sudah tersedia pada otak anak. Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2010), 50.

⁴⁵Equilibrium merupakan mekanisme yang diusulkan piaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak bergeser pada satu tahapan berfikir ketahap berfikir berikutnya. Pergeseran ini terjadi saat anak-anak mengalami konflik kognitif, atau disequilibrium dalam mencoba memahami lingkungannya. Pada

serta akomodasi⁴⁶. Pada akomodasi merupakan tahapan penyatuan keterangan-keterangan terbaru terhadap keterangan yang sudah tersedia pada otak kemudian di padukan berbagai keterangan tersebut untuk meluaskan skema yang dimiliki otak.

Mansur mengemukakan perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Sedangkan Desmita menjelaskan bahwa kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.⁴⁷ Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berfikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual⁴⁸. Terjadinya proses

equilibrium terkait pada upaya seseorang dalam pengatasan permasalahan yang dihadapi ketika berhadapan dengan sesuatu permasalahan. Dalam pemecahan permasalahan ini seorang anak membentuk keseimbangan informasi terbaru yang memiliki kaitan pada permasalahan yang di hadapi disertai keterangan yang sudah tersedia skemanya dengan sifat dinamis. (Santrock, 2010)

⁴⁶ Akomodasi adalah mengubah struktur diri. Dalam melihat beberapa objek, belum tentu anak mempunyai struktur penglihatan (diri) yang memadai, sehingga anak tersebut harus melakukan akomodasi. Pada akomodasi merupakan tahapan penyatuan keterangan-keterangan terbaru terhadap keterangan yang sudah tersedia pada otak kemudian di padukan berbagai keterangan tersebut untuk meluaskan skema yang dimiliki otak. Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), 80.

⁴⁷ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Jogyakarta: Gava Media, 2018), 44.

⁴⁸ Terman (dalam Jahja, 2011: 43) memberikan pengertian intelektual sebagai "...the ability to carry on abstract thinking". Terman memberikan adanya ability yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret dan abstrak. Individu itu intelek apabila dapat berpikir secara abstrak dan baik. Ini berarti apabila individu kurang mampu berpikir abstrak, individu yang bersangkutan intelektualitasnya kurang baik.

Lewat cerita, anak tidak hanya memperoleh "kehebatan" kisah yang menyenangkan dan memuaskan hatinya. Cerita menampilkan urutan kejadian yang mengandung logika pengurutan, logika pengaluran (Nurgiyantoro 2005: 38). Logika pengaluran memperlihatkan hubungan antar peristiwa yang diperani oleh tokoh protagonis maupun antagonis. Hubungan yang dibangun dalam pengembangan alur pada umumnya berupa hubungan sebab akibat. Artinya suatu peristiwa terjadi akibat atau mengakibatkan terjadinya peristiwa-

perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Misalnya, kemampuan untuk menolak dan menerima sesuatu. Pendapat lain menyebutkan bahwa kognitif merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran. Dengan kemampuan kognitif inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat di pahami bahwa kognitif adalah kecakapan atau kesanggupan dalam menggunakan pikiran dalam bertindak laku serta bertindak, sehingga ia mampu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan juga suatu aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi akan sangat berguna bagi anak dimasa mendatang.

Menurut Taksonomi Bloom Ranah Kognitif ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pemebelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai denag jenjang terendah sampai tertinggi yang meliputi:⁴⁹

1) Pengetahuan/Knowledge

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun

peristiwa. Untuk memahami cerita itu, anak harus mengikuti logika hubungan tersebut. *Jurnal Metamorfosa*, Volume 7, Nomor 2, Juli 2019

⁴⁹ McKey New York, *Taxonomyof Education Objectives. Handbook 1: Cognitive Domain*, Benyamin Bloom 1956

menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja

2) Pemahaman/Comprehension

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu : Translasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain), Interpretasi (kemampuan menjelaskan materi), Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti).

3) Penerapan/Application

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Di jenjang ini, peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

4) Analisis/Analysis

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa : Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi), Analisis hubungan (identifikasi hubungan), Analisis pengorganisasian prinsip/prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi). Di jenjang ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat.

5) Sintesis/Synthesis

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak. Di jenjang ini, peserta didik dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan.

6) Evaluasi/Evaluation

Di jenjang ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan keputusan dan kebijakan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Dalam perkembangannya, seorang anak dalam menuju kedewasaannya, dibagi dalam beberapa tahapan. Menurut Waini Rasyidin, periodisasi perkembangan seorang anak yaitu:

- 1) Masa bayi kecil (0-1 tahun).
- 2) Masa bayi besar (1-2 tahun).
- 3) Masa balita/kanak-kanak (2-4 1/2 tahun).
- 4) Masa pra-sekolah (4-6 tahun).
- 5) Masa sekolah (6-12 tahun).
- 6) Masa remaja-adolesen (12-18 tahun).⁵⁰

Sementara itu, Jean Piaget mengungkapkan semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan yang meliputi:

- 1) Sensori-Motoris (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motoris. Pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Interaksi ini terutama diarahkan oleh sensasi-sensasi dari lingkungannya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan

⁵⁰Waini Rasyidin, *Pedagogik Teoretis, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan bagian I: Ilmu Pendidikan Teoretis"* (, (Bandung: Imperial Bhakti Utama, 2011), 44

belajar mengkoordinasikan tindakan-tindakannya. Kelak hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan ini berguna untuk berpikir lebih lanjut.

2) Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuannya melakukan permainan simbolis (*symbolic play* atau *pretend play*). Pada tahap ini anak sangat bersifat egosentris⁵¹ sehingga seringkali mengalami masalah dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dengan orang tunya. Dalam berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung sulit untuk dapat memahami pandangan-pandangan orang lain dan lebih banyak mengutamakan pandangan-pandangannya sendiri. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, ia masih sulit untuk kesempatan atau kemungkinan-kemungkinan karena masih punya anggapan bahwa hanya ada satu kebenaran atau peristiwa dalam setiap situasi.

3) Konkret Operasional (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit⁵². Ia dapat berfikir reversibel. Yang dimaksud dengan berpikir secara reversibel (berkebalikan) ialah anak dapat memahami suatu pernyataan. Pada tahap ini juga anak sudah mulai memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak yang masih bersifat

⁵¹**Egosentrisme (egocentrism)** adalah suatu ciri praoperasional yang menonjol. Egosentrisme ialah suatu ketidak mampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dengan perspektif orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kecil tidak sepenuhnya egosentris disemua situasi. Anak-anak umur 2 tahun mendeskripsikan lebih banyak detail tentang sebuah situasi orang tuanya yang saat itu tidak ada disana dibandingkan deskripsi yang mereka berikan kepada orang tua yang mengalami situasi yang dideskripsikannya itu bersama mereka. Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 63

⁵² Kata-kata Konkret adalah kata-kata yang menunjuk pada objek yang dapat dipilih, didengar, dirasakan, diraba, atau dicium. Dengan perkataan lain, kata Konkret itu sesungguhnya adalah kata yang dapat diindera dengan alat-alat panca indera manusia. Kunjana Rahardi, 2009. 67

konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang konkrit.

4) Formal Operasional (11 tahun ke atas)

Menurut Piaget tahap ini dicapai anak usia 11-15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbebas dari kejadian langsung. Ia dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logisnya. Selain itu, pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungan sudah amat luas menjangkau banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat berinteraksi dengan orang dewasa.⁵³

Dari penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa seorang anak telah berusaha memanfaatkan seluruh potensi indera yang ada padanya sebagai media untuk mengenal dan memahami kondisi dan interaksi dengan lingkungannya. Pada dasarnya memang dalam ajaran Islam, setiap anak yang dilahirkan telah diberikan bekal alat atau panca indera dan hati untuk memahami, sebagaimana firman Allah SWT berikut ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q.S. Al-Nahl/16: 78).⁵⁴

c. Indikator Kemampuan Kognitif Anak

Untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran harus dilihat dari indikator penentunya. Terkait dengan indikator kemampuan kognitif pada anak usia dini setidaknya ada penjelasan ahli.

⁵³Ridwan Abdullah Sani, Inovasi Pembelajaran, 13-14

⁵⁴ Alqur'an, An-nahl ayat 78, Alquran dan terejmahan, (Kudus: cv Mubarakatan Thoyyibah, Ma'had Tahfid Yanbu'ul Qur'an Kudus, 2014), 274

Lukmanul Hakim, menyebutkan ada beberapa indikator kemampuan anak pada ranah atau aspek kognitif, yaitu:

- 1) Mengingat (*Remember*) yang terdiri dari kemampuan mengenali dan mengingat kembali.
- 2) Memahami (*Understand*) yang terdiri dari kemampuan menginterpretasikan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
- 3) Menerapkan (*Apply*) yang meliputi kemampuan melakukan sesuatu dan mengimplementasikan.
- 4) Menganalisis (*Analyze*) yang terdiri dari kemampuan membedakan dan memilih, mengorganisasikan, serta mengatribusikan.
- 5) Mengevaluasi (*Evaluate*) yang terdiri dari mengecek, dan mengkritik.
- 6) Mencipta (*Create*) yang terdiri dari kemampuan menyusun sesuatu, merencanakan atau mendesain, dan memproduksi atau membangun.⁵⁵

Sementara itu, berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun disebutkan bahwa indikator kemampuan kognitif anak meliputi beberapa hal berikut:

- 1) Mampu mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.
- 2) Mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
- 3) Mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- 5) Mampu menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung").
- 6) Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶

⁵⁵ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2008., 101-103

⁵⁶ Zainal Aqib, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD* (Bandung: Nuansa Aulia, t.t.), 93.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diambil beberapa kesimpulan tentang indikator kemampuan kognitif pada anak usia dini yaitu: anak mampu mengingat sesuatu dengan baik, anak mengetahui sebab akibat dari suatu peristiwa, anak mampu mengklasifikasi benda, dan anak memiliki kemampuan dalam menjelaskan sesuatu.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Mengenai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif individu ini terjadi perbedaan pendapat diantara para ahli. Kelompok psokometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual individu itu sekitar 90 % ditentukan oleh faktor hereditas, sedangkan pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pendidikan hanya memberi kontribusi sekitar 10 % saja. Kelompok ini memberikan bukti bahwa individu yang memiliki hereditas intelektual unggul, maka akan sangat mudah pengembangannya meskipun hanya dengan intervensi lingkungan secara tidak maksimal. Sebaliknya, individu yang memiliki hereditas intelektual rendah maka intervensi lingkungan seringkali mengalami kesulitan meskipun sudah dilakukan secara maksimal.

Sementara itu, kelompok penganut pedagogis radikal amat yakin bahwa intervensi lingkungan, termasuk pendidikan justru memiliki andil sekitar 80-85 %, sedangkan hereditas hanya memberi kontribusi 15-20 % terhadap perkembangan intelektual individu. “Syaratnya adalah memberikan kesempatan rentang waktu yang cukup bagi individu untuk mengembangkan intelektualnya secara maksimal”.⁵⁷

Sementara itu, Yuliani Nurani Sujiono, dkk, menjelaskan lebih luas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi

⁵⁷ Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2008. *op.cit*, 54.

tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.

4) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

6) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah.⁵⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka secara garis besar kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh dua hal yaitu, faktor herediter atau keturunan dan faktor non herediter. Faktor herediter merupakan faktor yang bersifat statis, lebih sulit untuk berubah. Sebaliknya, faktor non herediter merupakan faktor yang lebih plastis, lebih

⁵⁸ Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indek, 2008. *op.cit*, 25.

memungkinkan untuk diutak-atik oleh lingkungan. Pengaruh non herediter antara lain peranan gizi, peran keluarga, dalam hal ini lebih mengarah pada pengasuhan, dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

e. Ciri-ciri Kemampuan Kognitif

Renzulli menggambarkan ciri-ciri kemampuan kognitif diantaranya adalah “mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis memahami sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan, senang dan sering membaca, cepat memecahkan masalah, dan mampu membaca pada usia lebih muda”.⁵⁹

Selain hal tersebut, ciri-ciri kemampuan kognitif juga dijelaskan oleh Depdiknas antara lain, kemampuan berpikir anak lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan, arus pemikiran lancar, dapat memberikan jawaban pertanyaan yang relevan. Kemampuan berpikir luwes, yaitu mampu mengubah cara pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda, dan jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara untuk menyelesaikannya. Kemampuan berpikir orisinal, yaitu anak dapat memberikan jawaban yang tidak lazim, anak biasanya memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. Kemampuan berpikir terperinci, yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu gagasan, anak biasanya mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang terperinci. Setiap anak yang dilahirkan memiliki potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individual inilah yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walaupun usianya sama.

B. Penelitian Terdahulu

Pembahasan penelitian yang di hasilkan dengan relevansi yang berkaitan pada kemampuan kognitif seorang anak serta teknik

⁵⁹ Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indek, 2008. *op.cit*, 18.

bercerita dengan bantuan media wayang kardus bergambar antara lain ialah:

1. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yaitu dilakukan oleh Ni Wayan Kiki Handayani, dkk, pada tahun 2016 yang berjudul “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayan Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A”. Hasil dari penelitian tersebut Berdasarkan perhitungan dan grafik polygon diatas terlihat $M_o > M_d > M$ ($18 > 17 > 16,93$). Jika nilai modus lebih besar dari median dan mean, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran skor kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak anak kelompok A Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja pada siklus II cenderung tinggi. Rata-rata hasil belajar kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak anak pada siklus II sebesar 84,65%. Nilai rata-rata persen jika dikonversikan kedalam PAP skala lima rata-rata persen berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti bahwa kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak anak kelompok A pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bercerita berbantuan media wayang kertas, ternyata dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak didik pada TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja. Kenyataan ini menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan media wayang kertas sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.⁶⁰
2. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yaitu dilakukan oleh Ita Indrawati, dkk, yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Wayang di Kelompok B” Hasil dari penelitian tersebut metode penelitian dalam hal ini metode bercerita dengan menggunakan media wayang memberikan kontribusi secara positif pada peningkatan kemampuan berbicara dan menyimak terhadap seorang anak di TK Sabilul Muttaqin. Hal ini dapat dilihat ketika H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya adanya hal yang berbeda secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara dan menyimak

⁶⁰ e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)

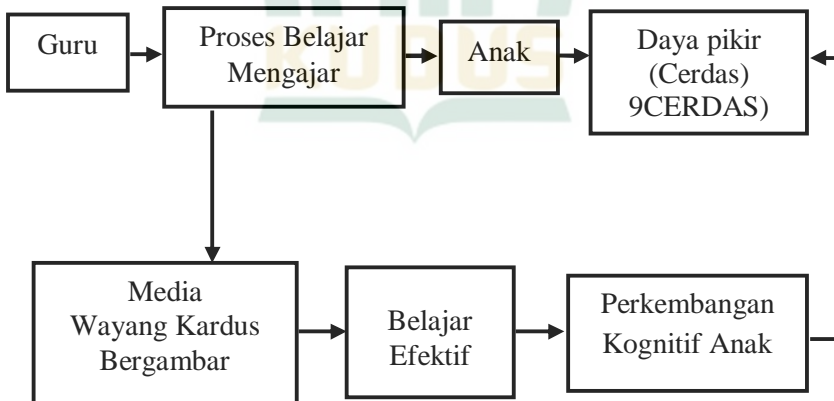
anak dikelas pada sebelum diberikannya perlakuan dan ketika mereka telah diberikan perlakuan.⁶¹

C. Kerangka Berpikir

Metode bercerita sebagai pewarisan kebudayaan yang telah dikenali, lebih dari itu dijadikannya menjadi suatu tradisi untuk para leluhur sebagai upaya membuat nak-anak mereka tertidur. Dengan bercerita berbagai macam perihal mengenai kehidupan yang bisa diinformasikan untuk anak. Begitupun informasi-informasi moralitas seta berbagai nilai keagamaan bisa di tanamkan terhadap anak lewat berbagai tokoh yang terdapat pada kisah yang di ceritakan.

Islam memrintahkan dan memperbolehkan permainan yang mengandung latihan fisik (olahraga) seperti gulat, lari, renang, melempar, dan berkuda. Dengan begitu umat islam tidak hanya sekedar sehat dan tangguh ruhaninya (batin), tetapi fisiknya juga tangguh, jelaslah bahwa bercerita juga dapat menjadi sebagai untuk perkembangan bidang kesenian untuk anak usia dini, dikarenakan bercerita ada kandungannya memiliki berbagai nilai kesenian yang bisa diberi pengajaran untuk anak usia dini, karena begitu tinggi nilai seni yang terkandung dalam cerita ini, maka tak heran bila bercerita menjadi suatu metode yang diaggap memiliki ketertarikan untuk anak usia dini.

**Gambar 2.1
Kerangka Berpikir**



⁶¹ Indrawati, Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Wayang Di Kelompok B, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/10519/4157>