

**STORY TELLING MELALUI DARING
UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Eko Setiawan¹, Mutiara Sari Dewi², Salimatul Ummah³

Universitas Islam Malang

e-mail: ekosetiawan@unisma.ac.id¹, mutia.saridewi@unisma.ac.id², ummahsalimatul@gmail.com³

DOI:

Abstract: This study aims to describe online story telling activities for early childhood cognitive development learning was carried out during the Covid-19 pandemic (Coronavirus Desiase 2019). Writer used a qualilative approach with a case study method to gain an understanding of story telling activities in early childhood education using internet media. Data colletion techniques used were interviews and documentation. Furthermore, the writer analyzed the collected data using interactive model with the steps of data reduction, data presentation, drawing conclusions and virification. The results of the study show that (1)learning activities have changed due to tho Covid-19 pandemic, namely the implementation of learning activities is the carried out by utilizing science and technology and internet networks, parents as implements of learning activities carried out at home, while PAUD educator are tasked with planning and evaluating learning outcomes already given. (2) story telling activities carried out online to improve cognitive development, including parents inviting children to watch story telling videos and understanding the conten of the material provided in the story telling. Then discussed with and demonstrations. From these activities, the increase in children’s cognitive development can be seen, haw children learn and solve probelms, namely children are able to complete given tasks properly, think logically, that is children are able to input objects according to patterns, and think symbolically, namely children are able to name objects according to their function.

Keywords: *Cognitive Development; Online; Story Telling*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan *story telling* melalui daring untuk perkembangan kognitif anak usia dini yang pembelajarannya dilakukan pada masa pandemi Covid-19 (coronavirus disease 2019). Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memperoleh pemahaman tentang kegiatan *story telling* dalam pendidikan anak usia dini yang menggunakan media internet. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya penulis menganalisis data yang terkumpul menggunakan interaktif model dengan langkah-langkah analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kegiatan pembelajaran mengalami perubahan karena adanya pandemi Covid-19, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan IPTEK dan jaringan internet, orang tua sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah, sedangkan pendidik PAUD bertugas sebagai perencana dan penilai hasil pembelajaran yang sudah diberikan. (2) kegiatan *story telling* yang dilakukan melalui daring untuk meningkatkan perkembangan kognitif, diantaranya yaitu orang tua mengajak anak menyaksikan video *story telling* dan memahami isi materi yang diberikan pada *story telling* tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan berdiskusi dan demonstrasi. Dari kegiatan tersebut meningkatnya perkembangan kognitif anak bisa dilihat, bagaimana anak belajar dan memecahkan masalah yaitu anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, berfikir logis yaitu anak mampu mengurutkan benda sesuai pola, dan berfikir simbolik yaitu anak mampu menyebutkan benda sesuai fungsinya.

Kata kunci: *Perkembangan Kognitif; Daring; Story Telling*

A. PENDAHULUAN

National Association for the Education Young Children (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak yang berada pada usia 0 sampai dengan 8 tahun (usia 0 – kelas 3 sekolah dasar). Sementara di Indonesia menurut Permendikbud

tahun 2014 pendidikan anak usia dini dipahami sebagai upaya memberikan layanan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam (0 – 6 tahun).

Proses belajar mengajar pada jenjang PAUD semula dilakukan secara aktif dan menyenangkan dengan bertatap muka melalui kegiatan belajar sambil bermain (*learning to play*) dan bermain seraya belajar (*playing to play*), akan tetapi sejak masa pandemi Covid-19 menjadi lebih pasif dan statis. Situasi seperti itu dipertegas oleh Hewi dan Asnawati (2020) bahwa dengan adanya Covid-19 membuat semua aktivitas pendidikan dan pembelajaran dirumahkan (BDR). Kemenag R1 (2020) mengungkapkan bahwa masa Pandemi Covid-19 sudah mempengaruhi semua tatanan aktivitas kehidupan manusia tidak terkecuali pada bidang pendidikan.

Berdasarkan intruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* atau Covid-19. Salah satu metode yang digunakan pada saat ini adalah pembelajaran interaktif berbasis internet dan *Learning Management System* (LMS) atau yang dikenal dengan pembelajaran daring (Farhana, 2020).

Menurut Pelaksana Tugas Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Hamid Muhammad (2020), pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara interaktif melalui *platform* seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *Whatsapp Group*. Sedangkan contoh dari LMS seperti rumah belajar milik Kemendikbud atau dari swasta seperti Ruang Guru dan *Quipper*. Sistem pembelajaran ini tentunya dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC), laptop, *smartphone* atau gadget lain yang terhubung dengan internet, dimana guru dapat melakukan pembelajaran bersama peserta didik meskipun dari tempat yang berbeda.

Peran pendidik dalam pembelajaran di era pandemi ini tak lain yakni sebagai konseptor dan evaluator. Sebagai konseptor dan evaluator pembelajaran, maka pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan ulet. Hal tersebut bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh. Selanjutnya, setiap kegiatan pembelajaran yang dirancang juga harus sesuai dengan tingkatan usia.

Dalam ruang lingkup PAUD, pembelajaran harus tetap mengacu pada prinsip pendidikan anak yakni dengan bermain. Menurut Susan dan Montessori (2010: 11), bermain pada anak merupakan "*children's work*." Montessori menganggap bahwa bekerja merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan, ketika dikaitkan bermain pada

anak maka bermain merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan anak atau dengan kata lain bermain merupakan pekerjaan atau rutinitas anak.

Bermain merupakan sebuah esensi dari kreativitas anak-anak dan bersifat universal, tidak mengenal batas-batas suku serta kebudayaan. Menurut Frost et. al (2007:19), bermain merupakan cerminan dari pertumbuhan anak, esensi dari kehidupan anak, dan jendela dunia anak. Bagi seorang anak bermain merupakan aktivitas yang sangat memuaskan, dimana anak-anak mendapatkan kontrol untuk memahami kehidupan. Menurut Gordon dan Browne (2008: 138), bermain mengajarkan anak-anak tentang diri mereka sendiri.

Sementara Vigotsky dalam Naughton (2003: 46) percaya bahwa bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung. Pembelajaran melalui bermain akan melatih kemampuan fisik, kognitif, serta interaksi bersama orang lain. Selain dari pada belajar sambil bermain seorang pendidik juga harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam setiap pembelajaran, sehingga anak akan memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap materi yang diberikan dan waktu curah perhatiannya tinggi. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, aman dan nyaman dapat mengaktifkan *neo-cortex* (otak berpikir) serta mampu meningkatkan kepercayaan diri anak.

Kemampuan kognitif anak dapat dirangsang melalui banyak kegiatan yang menyenangkan, semakin banyak kegiatan belajar yang dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan, maka semakin baik pula aspek perkembangan kognitif anak untuk dapat mengidentifikasi dan memahami tentang sesuatu. Salah satu kegiatan menyenangkan untuk mengembangkan kognitif anak adalah mendongeng, bercerita dan berkisah yang sering disebut dengan *Story telling*. Kegiatan ini menjadi proses kreatif anak-anak dalam perkembangannya terhadap seluruh aspek kemampuan yang dimiliki seperti intelektual, kepekaan, budi pekerti, emosi, seni, imajinasi.

Story telling menurut Asfandiyar (2007: 2) merupakan seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai pada anak tanpa perlu menggurui anak. Proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai suatu pesan dari bercerita tersebut dapat sampai pada anak. Muallifah (2013) juga menegaskan bahwa kegiatan *story telling* dapat digunakan sebagai metode parenting untuk mengembangkan kecerdasan anak usia dini, terutama kemampuan berimajinasi atau berfantasi.

Itadz (2008) menambahkan bahwa *story telling* memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah membantu membentuk kepribadian dan moral anak, menyalurkan

imajinasi dan daya berpikir anak, memacu kemampuan verbal, merangsang minat baca dan tulis anak serta membuka cakrawala pengetahuan anak. Prosedur pelaksanaan *story telling* pada pembelajaran anak, harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya yaitu mampu memilih dan memilah materi yang akan diberikan, memahami isi, menghafal isi cerita, mengahayati karakter tokoh, latihan, dan ekspresif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bermaksud untuk memberikan gambaran bahwa setiap pembelajaran yang diberikan untuk anak usia dini haruslah menyenangkan, menarik, mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak dan sesuai dengan situasi serta kondisi perkembangan zaman. Dengan demikian diharapkan pembelajaran tersebut menjadi bekal pengetahuan dan perubahan sikap kepada seorang anak untuk dapat berusaha mandiri, mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, dan berfikir logis maupun kritis. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *story telling* melalui konsep pembelajaran dalam jaringan (daring).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di KB Ar Rohman Desa Oro-oro Ombo, Kota Batu yang beralamat di Jl. TVRI, RT. 02, RW. 01. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Agustus 2020. Subjek penelitian ditentukan oleh peneliti dengan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa dengan usia 3-4 tahun yang berjumlah 15 anak. Subjek penelitian diberikan stimulasi perkembangan kognitif menggunakan kegiatan *story telling* melalui daring oleh pendidik dan dilaporkan hasil pelaksanaannya melalui grup paguyuban lembaga kembali. Hasil data yang didapat kemudian direduksi secara berkelanjutan, dimana pada akhirnya dapat ditarik sebuah kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok Bermain Ar Rohman merupakan sebuah satuan pendidikan anak usia dini non-formal di Kota Batu. KB Ar Rohman selalu berupaya untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan enam aspek perkembangan anak sebagai langkah mewujudkan hasil belajar sesuai dengan STPPA anak usia dini. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini di KB Ar Rohman berpedoman pada indikator capaian perkembangan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan

Anak Usia Dini. Adapun indikator yang dimaksud yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, serta berfikir simbolik dengan indikator capaian masing-masing perkembangan yang berbeda.

Berdasarkan lingkup perkembangan kognitif dan indikator capaian yang telah dikemukakan, peneliti menentukan *story telling* melalui daring menjadi fokus pengamatan setelah anak melakukan kegiatan pembelajaran di rumah dengan bimbingan orang tua dan dibuktikan dengan hasil perkembangan. Meskipun tidak semua orang tua dapat memberikan pendampingan dan bimbingan dengan maksimal. Hal ini berkaitan dengan latar belakang pendidikan, keluarga, dan sosial orang tua. Sebagaimana pernyataan Irma, dkk. (2019), bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini dipengaruhi oleh status sosial, bentuk keluarga, tahap perkembangan keluarga, dan model peran.

Pelaksanaan pembelajaran di rumah dimana orang tua berperan sebagai pendidik diarahkan untuk tidak hanya berfokus pada capaian kurikulum. Akan tetapi pembelajaran juga diarahkan pada pemberian pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, sehingga akan memberikan pengetahuan dan bekal bagi anak untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi. Fokus materi yang diberikan pada anak harus sesuai dengan standar kompetensi dan kecakapan hidup yang ada, antara lain mengenai penyebaran Virus Corona dan kegiatan pembiasaan untuk mencegah penyebaran virus tersebut, maupun tentang kegiatan muatan lokal sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar anak.

Sifat kegiatan *story telling* melalui daring bersifat fleksibel, artinya *story telling* yang diberikan mengikuti situasi dan kondisi yang terjadi di sekeliling anak. Dengan kebijakan ini, dilakukan reorientasi pembelajaran dengan aktivitas yang bervariasi sesuai dengan perkembangan, minat, serta potensi yang dimiliki anak dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi serta fasilitas belajar di tempat masing-masing. Materi atau tema dipilih dengan menggunakan asas kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan, dan keinsidentalitas. Materi tentang pandemi Covid-19 pada awalnya tidak ada dalam rencana pembelajaran semester KB Ar Rohman Batu. Berpedoman pada prinsip pemilihan tema di PAUD, maka tema Covid-19 dimasukkan sebagai salah satu tema yang dibelajarkan dan diajarkan.

Pada dasarnya, orang tua merupakan pendidik pertama dan utama anak dalam keluarga. Pada masa pandemi Covid-19 ini, begitu terlihat jelas peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran daring. Wahy menjelaskan bahwa keluarga sebagai basis

pendidikan pertama dan utama untuk anak sebelum mendapatkan pendidikan formal (wahy, 2012). Hewi, dkk. (2019) menyatakan bahwa pengalaman hidup yang berbeda-beda antar orang tua yang satu dengan lainnya menyebabkan perbedaan dalam memberikan pengasuhan (pendidikan) untuk anak. Hal ini akan memberikan pengaruh terhadap pemberian stimulasi perkembangan bagi anak. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua di era Covid-19 ini amatlah penting. Pembelajaran *story telling* dapat dilaksanakan adanya petugas lapangan yang bertugas untuk melaksanakan, membimbing dan mendampingi kegiatan pembelajaran dirumah. Sedangkan guru bertugas sebagai perencana dan penilai hasil pembelajaran daring yang dilakukan.

Perencanaan pembelajaran harian yang sebelumnya sudah dirancang oleh pendidik, selanjutnya dibagikan kepada orang tua melalui grup paguyuban pada aplikasi *Whatsapp*. Kemudian, orang tua dan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah dan hasil pembelajaran berupa dokumentasi selama proses pembelajaran dan hasil karya anak dikirimkan kembali oleh orang tua kepada pendidik melalui *Whatsapp Group*.

Penilaian kemudian dilakukan dengan menganalisis hasil rekaman dan dokumentasi hasil belajar yang telah dikirim oleh orang tua kepada pendidik dengan menyesuaikan form yang ada, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam laporan tersebut sudah termasuk pada perkembangan yang ingin dicapai. Misalnya, BB, MB, BSH, dan BSB. Hasil penilaian kemudian dievaluasi dan ditindaklanjuti dengan dilakukan perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Berikut kegiatan *story telling* melalui daring dan hasil kegiatan pembelajaran yang dikirimkan salah satu orang tua peserta didik:

Gambar 2. Kegiatan story telling melalui daring





Hasil dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan *story telling* melalui daring dan hasil dokumentasi pembelajaran dari rumah menunjukkan bahwa setiap anak dan orang tua berhasil mengikuti kegiatan sesuai dengan yang direncanakan dan diarahkan pendidik. Dokumentasi di atas memperlihatkan perkembangan kemampuan kognitif anak, dimana pada gambar *pertama*, pendidik melakukan kegiatan *story telling* dari rumah yang divideokan, bercerita tentang tema/sub tema: Aku yang Istimewa/Anggota Tubuhku dari mulai menyebutkan jenis kelamin hingga nama-nama anggota tubuh beserta fungsinya. Selanjutnya, pada gambar *kedua*, anak menyaksikan video yang sudah diunduh dari aplikasi pengunduh video atau aplikasi *youtube* bersama orang tua. Pada gambar *ketiga*, memperlihatkan anak mampu menyebutkan nama anggota tubuh beserta fungsinya. Pada gambar *keempat*, menunjukkan anak mampu mempraktikkan kegiatan yang sudah diarahkan oleh orang tua dan pendidik yaitu menempel bentuk geometri menjadi bentuk tubuh.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan bersama orang tua dan pendidik, diketahui bahwa ketika kegiatan *story telling* melalui daring dilakukan, anak merasa antusias menyimak, mendengarkan, serta menirukan dialog yang ada di dalam cerita tersebut, sehingga anak-anak lebih fokus dan visualisasi yang ada di dalam pikiran anak dapat muncul, terbukti dari hasil belajar yang ditunjukkan oleh anak.

Dari penjabaran gambar di atas menunjukkan pula bahwa, kegiatan *story telling* melalui daring mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di KB Ar Rohman Oro-oro Ombo Batu dengan kategori penilaian anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada semua lingkup yang dibuktikan dengan anak mampu belajar dan memecahkan masalah, yaitu ditunjukkan anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik, mampu mengelompokkan berdasarkan pola dan urutan, serta mampu menyebutkan benda beserta fungsinya.

Kegiatan *storytelling* melalui daring yang dilakukan di rumah diawali oleh pendidik melalui rekaman video yang sesuai dengan materi, dilanjutkan dengan pemberian tugas yang akan dilakukan oleh anak bersama dengan orang tua. Orang kemudian mendeskripsikan tugas secara singkat kepada anak sesuai arahan dari pendidik dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembuka, yaitu orang tua mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi “kepala, pundak, lutut, dan kaki”.
2. Kegiatan inti, yaitu berdiskusi tentang materi yang didapatkan melakukan belajar sambil bermain sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah di berikan melalui kegiatan *storytelling* sebelumnya. Misal, setelah anak menyaksikan video *storytelling*, anak diberikan tugas untuk menyebutkan nama anggota tubuh beserta fungsinya, menempel bentuk geometri menjadi bentuk tubuh dan menyetempel dengan jari membentuk wajah manusia.
3. Kegiatan penutup, yaitu anak diminta untuk menunjukkan hasil karya yang sudah dibuatnya pada hari itu, kemudian anak diminta untuk menceritakan karya yang dibuatnya dan didokumentasikan sebagai hasil laporan kegiatan pembelajaran dari rumah kepada pendidik di lembaga, serta yang terakhir anak diajak untuk doa sesudah belajar.

Orang tua sebagai pelaksana tugas pendidik di rumah memakai strategi tanya jawab atau diskusi dan demonstrasi untuk mengkomunikasikan materi yang dibelajarkan kepada anak. Orang tua sebelumnya juga ikut menyaksikan kegiatan *storytelling* dan pemberian tugas, kemudian orang tua menanyakan apakah anak memahami cerita yang ada di video. Selanjutnya, orang tua mendemonstrasikan bagaimana cara dari kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dengan mengkomunikasikan tentang nama-nama anggota tubuh beserta fungsinya. Kemudian tidak kalah penting bagi orang tua untuk memberikan penjelasan tentang materi tambahan seperti adanya pembelajaran dari rumah yang diakibatkan oleh pandemi Virus Corona atau Covid-19, sehingga kegiatan *story telling* juga harus dilakukan melalui daring dan tidak dilakukan seperti biasanya.

Pengenalan tentang materi insidental diberikan kepada anak untuk membangun pengetahuan anak tentang kondisi yang terjadi saat ini dan merangsang keterampilan anak untuk terbiasa tetap hidup bersih dan sehat bagi diri sendiri serta pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Kegiatan *story telling* melalui daring ini tentunya sangat

bagus untuk merangsang perkembangan kognitif anak, baik dalam belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis maupun berpikir simbolis. Stimulasi yang diberikan melalui *story telling* menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak merasa tertekan ataupun terbebani dalam memahami konsep pembelajaran yang diberikan, serta anak tetap terpenuhi kebutuhan dasarnya yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Menurut Dockett dan Flear (2000: 14) melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Kemudian Cosby dan Sawyer (1995: 85) menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, serta lingkungan sekitarnya.

Rasulullah Saw. suka bermain dan berusaha menyempatkan diri untuk bermain bersama cucu-cucunya. Dalam sebuah riwayat disebutkan bahwa Rasulullah Saw. sering menggendong Hasan dan Husein di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Untuk membuat cucu-cucunya tertawa Rasulullah Saw. juga sering memasukkan air ke dalam mulutnya dan menyemburkan keluar seperti air mancur. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang menyenangkan seperti bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Kegiatan *storytelling* melalui daring yang dilakukan di rumah bersama orang tua akan membantu anak memahami tentang mengapa pembelajaran harus dilakukan dari rumah, mengapa anak harus terbiasa hidup bersih dan sehat dan menjaga lingkungannya, anak juga akan memahami tentang bagaimana cara untuk menyelesaikan tugasnya, mengenal bentuk geometri, mengurutkan pola, serta memahami nama dan fungsi dari suatu benda.

D. KESIMPULAN

Kegiatan *story telling* melalui daring adalah kegiatan bercerita yang dilakukan dengan cara direkam, baik yang dilakukan oleh pendidik maupun dengan cara mengunduh video dari aplikasi pengunduh video seperti Youtube. Video tersebut kemudian dibagikan kepada orang tua peserta didik melalui aplikasi *Whatsapp Group* sebagai bentuk pembelajaran yang dilakukan pada era pandemi Covid-19. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, kegiatan pembelajaran ini membutuhkan kolaborasi antara pendidik PAUD dan juga orang tua peserta didik. Orang tua berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah, sementara pendidik bertugas sebagai perencana dan penilai hasil pembelajaran di

sekolah. Menyaksikan video *story telling* menjadi kegiatan awal dalam kegiatan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan berdiskusi dan demonstrasi sebagai kegiatan inti, kemudian ditutup dengan dokumentasi hasil proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah. Dari keseluruhan kegiatan *story telling* melalui daring ini, kognitif anak akan terstimulus dengan cara anak menyimak, mendengarkan, dan memahami cara belajar dan memecahkan masalah, yaitu anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik, berfikir logis, yaitu mengurutkan benda berdasarkan pola serta berpikir simbolik, yaitu anak mampu menyebutkan nama anggota tubuh beserta fungsinya. Indikator capaian perkembangan tersebut disesuaikan dengan standar capaian perkembangan anak usia dini usia 3-4 tahun yang sedang berada dalam naungan lembaga KB Ar Rohman Oro-oro Ombo Kecamatan Batu, Kota Batu.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriyelni, W. (2018) *Evaluasi Pelaksanaan kegiatan story telling di Taman Kanak-kanak Ketilang UIN Jakarta.*
- Ambarsari, L. (2015). *Penerapan Metode Story telling pada Kemampuan Membaca Permulaan di Kelompok B3 TK Budi Mulia 2 Pandeansari Yogyakarta.*
- Ariani dan Setiawati (2019). *Storytelling Sebagai Metode dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa pada Prasekolah.*
- Azkiya dan Iswinarti. (2016). *Pengaruh Mendengarkan Terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Prasekolah.*
- Brewer, J. & Harp, B. 2004. *The Informed Reading Teacher: Research-based Practice.* Virginia: Pearson/Merrill/Prentice Hall
- Creswell, J. W. (2015) *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed.* Yogyakarta. Pustaka Belajar
- Farhana, K. (2020). *Memahami Arti Daring dan Luring, Cari Tahu Bedanya di Sini.* <https://m.fimela.com/lifestyle-relationship/read/4304691/memahami-arti-daring-dan-luring-cari-tahu-disini>.
- Feez, S. and Montessori, (2010). *Montessori and Early Childhood.* London: SAGE Publication Ltd.
- Hafsy. (2018). *Belajar Sambil Bermain.* www.kompasiana.com.

- Hewi, L., & Asnawati. (2020). *Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini.
- Hurlock, E.B., (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Kelima). Jakarta. Erlangga.
- Itadz. (2008). *Memiliki, Menyusun, dan Menyajikan cerita untuk anak usia dini*. Yogyakarta. Tiara Wacana.
- Irma, C.N., Nisa, K., & Sururiyah, S. K. (2019). *Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo*. Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan anak usia dini, 214-224 (3).1. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.152>
- J. Frost, et. al. *Play Child Development 3rd Edition, 2007*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Sujiono, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Wahyu, H. (2012). *Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Pertama dan Utama*. Jurnal ilmiah Didaktika. 12 (2), 245-258. <http://doi.org/DOI:> <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i2.451>
- Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak usia Dini*.