

Pembelajaran Bilingual dan Usaha Sekolah Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Motorik Anak

Muhammad Khoiruzzadi¹, Nabillah Karimah²

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²IAIN Pekalongan

DOI : <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i2.709>

Abstract

This study aims to describe bilingual learning and school efforts in maximizing children's cognitive, social and motor development. This research is included in the field research with a descriptive qualitative approach. The data is taken from the results of observations of learning in happy classrooms, classroom teacher interviews and principals at Play group, Day Care and Kindergarten Ceria Demangan Yogyakarta. The results showed that bilingual learning is done both from warming up activities, circle time, breafing activity, snack time, free play, and going home. School effort in maximizing children's cognitive development is by the use of learning methods that are attractive to children. Children's social development by teaching children to work together, be responsible, be disciplined and help one another. Children's motor development with sports activities, social service, and learning while playing. And finally, complete play facilities are very supportive of children's cognitive, social and motor development.

Article Info

Article history:

Received: October 15, 2020

Approved: December 29, 2020

Published online: December 31, 2020

Keywords:

*bilingual,
cognitive,
social,
motoric*



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran bilingual dan usaha sekolah dalam memaksimalkan perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak. Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diambil dari hasil observasi pembelajaran di kelas happy, wawancara guru kelas dan kepala sekolah Taman Balita, Day Care dan TK Ceria Demangan Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bilingual dilakukan baik dari kegiatan warming up, circle time, breafing activity, snack time, free play, dan go home. Usaha sekolah dalam memaksimalkan perkembangan kognitif anak adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik bagi anak. Perkembangan sosial anak dengan mengajarkan anak bekerjasama, bertanggungjawab, disiplin dan saling menolong. Perkembangan motorik anak dengan kegiatan olahraga, bakti sosial, dan belajar sambil bermain. Dan terakhir, fasilitas bermain yang lengkap sangat menunjang perkembangan anak baik kognitif, sosial, dan motorik anak.

Informasi Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 15 10 2020

Disetujui: 29 12 2020

Publikasi online: 31 12 2020

Kata kunci:

*bilingual,
kognitif,
sosial,
motorik*



PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai dibentuk. Pengalaman-pengalaman yang terjadi masa ini cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya (Susanto, 2011, p. 132). Selain itu, anak usia dini merupakan seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak (Nurmalitasari, 2015, p. 103). Menurut Montessori menyebutkan bahwa anak usia dini ini sebagai periode sensitif. Pada masa ini anak mudah menerima stimulus-stimulus yang ada di sekitarnya baik di rumah maupun di luar rumah (Susanto, 2011, p. 133).

Dari rangsangan atau stimulus yang ada inilah yang nantinya akan berdampak baik atau buruk terhadap perkembangan anak, tergantung dari stimulus tersebut. Salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan adalah perkembangan kognitif anak. Pada anak usia 2-3 tahun, anak akan mulai dikenalkan dengan menggambar, mewarnai, menulis, dan lainnya. Selain itu, pemutaran film edukasi juga dapat memaksimalkan perkembangan kognitif anak (Putri, 2019, p. 246). Pada anak usia dini juga mulai diperkenalkan dengan dua bahasa (bilingual) selain dari bahasa Ibu. Sebelum diajarkan bahasa Inggris, anak-anak harus diajarkan bahasa Indonesia terlebih dahulu sebagai bahasa ibu. Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan bagi masyarakat Indonesia. Anak tetap harus mengetahui bahasa Indonesia sebagai dasar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi, walaupun anak juga diajarkan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa Indonesia kepada anak inilah yang disebut dengan pembelajaran bilingual (R. Astuti, 2017, p. 110).

Kemudian aspek motorik anak baik motorik kasar dan motorik halus juga perlu dimaksimalkan baik di rumah dan sekolah. Motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar, dan kegiatannya dapat menguras energi seperti berlari, jalan-jalan, menari, dan sebagainya. Berbeda dengan motorik kasar, motorik halus hanya melibatkan otot kecil pada anak seperti kegiatan menyusun balok. Penggunaan metode proyek berbasis pendekatan saintifik misalnya dapat meningkatkan motorik halus pada anak (Mulanidini dkk., 2019, hlm. 36).

Selain itu, pada masa anak usia dini juga perlu diperhatikan perkembangan sosial anak. Baik di sekolah maupun di rumah, anak mulai dikenalkan dengan orang-orang baru di sekitarnya, diajarkan dan dicontohkan untuk berperilaku sopan santun, mengerti tata krama kepada orang yang lebih tua, dan hal lainnya yang berkaitan dengan aspek sosial anak. Anak juga perlu dipertontonkan film-film yang mengandung nilai akhlak (M. Astuti, 2013, p. 133). Ternyata untuk beberapa kasus, anak yang mengalami masalah pada motoriknya juga akan berdampak pada aspek sosial dan emosional anak (Piek dkk., 2008, hlm. 143). Hal yang perlu dipahami bahwa proses perkembangan anak itu terjadi sesuai dengan pola yang sudah ada pada diri anak itu sendiri yang ditentukan oleh potensi genetik dan juga pengaruh faktor lingkungan sekitar (Venetsanou & Kambas, 2010, hlm. 319). Dari aspek perkembangan yang terjadi pada anak, Anak laki-laki biasanya akan lebih aktif dibandingkan kebanyakan anak perempuan (Krombholz, 2006, p. 477). Dari hal tersebut di atas, peran guru di sekolah maupun orang tua di rumah diharapkan mampu memaksimalkan perkembangan anak. Apalagi anak usia dini berada pada tahap perkembangan kritis atau emas (*golden age*). Jadi peran lingkungan sekitar sangat berdampak dalam perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak.

Taman Balita, Day Care dan TK Ceria Demangan Yogyakarta memiliki program unggulan yaitu pembelajarannya dengan mengusung *english style*, yang model pembelajarannya dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Baik dari taman balita sampai ke jenjang TK pembelajaran yang dilakukan dengan bilingual. Selain itu, fasilitas yang memadai dalam pembelajarannya, kompetensi guru dalam mengajar, dan kurikulum yang ada di Taman Balita, Day Care dan TK Ceria Demangan Yogyakarta diharapkan dapat memaksimalkan

perkembangan anak baik perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak yang akan dikaji dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran bilingual anak taman balita kelas *happy* yang rata-rata berumur 2-3 tahun, dan untuk mendeskripsikan usaha dari sekolah dalam memaksimalkan perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan dari keterangan subjek dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru utama, 2 asisten guru, kepala sekolah dan siswa-siswi kelas *happy* yang berjumlah 7 anak. Rata-rata umur untuk kelas *happy* berumur 2-3 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berasal dari hasil observasi pembelajaran di kelas *happy*, wawancara dengan kepala sekolah dan guru utama kelas *happy*. Sedangkan sumber data sekunder dari dokumentasi yang diperlukan sebagai penjelas dalam penelitian ini. Setelah data tersebut terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya. Langkah peneliti dalam menganalisis data tersebut dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul. Data tersebut tentunya sangat banyak, setelah dibaca dan dipelajari, maka langkah berikutnya adalah melibatkan tiga komponen analisis, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Emzir, 2014, p. 116).

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Di Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta terdiri dari siswa-siswi yang beragam agama dan budaya. Hal ini sesuai dengan visi dari sekolah tersebut yaitu terwujudnya sebuah lembaga pendidikan yang memfasilitasi anak menjadi cerdas, ceria, cemerlang untuk bersama membentuk hari depan yang lebih baik. Kemudian dispesifikan ke dalam misinya yaitu:

1. Menanamkan nilai-nilai universal ketuhanan YME serta nilai kebajikan dan kemanusiaan
2. Bersama menghormati dan menghargai keberagaman kepercayaan dan budaya yang ada (*multiculture*)
3. Mengembangkan konsep pendidikan yang menghargai keunikan setiap anak
4. Memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi dalam mencapai dan mengembangkan potensi masing-masing sesuai dengan aspek-aspek perkembangan
5. Menyediakan lingkungan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak
6. Menumbuhkan semangat, motivasi dan rasa percaya diri anak dalam mewujudkan kemampuannya.

Tujuan dari adanya Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta adalah memfasilitasi anak menjadi cerdas, ceria, cemerlang melalui pendidikan yang menyenangkan dan menghargai keunikan anak berdasarkan pada nilai-nilai universal ketuhanan YME dan keberagaman budaya. Dari visi, misi, dan tujuan tersebut, pembelajaran di sekolah tersebut tidak berfokus pada satu agama saja. Sehingga pembelajarannya yang dilakukan adalah pengucapan doa secara umum yang tidak saling menyinggung dengan agama lain.

Taman Balita Ceria Demangan Yogyakarta terbagi kedalam dua sesi yaitu sesi pertama pada jam 07.00-09.00 yang diisi oleh kelas *smilly* dan sesi kedua pada jam 10.00-12.00 yang diisi oleh kelas *happy*. Untuk kelas *happy* yang rata-rata berumur 2-3 tahun, sehingga tidak salah ketika pihak sekolah menempatkan kelas *happy* untuk pembelajarannya dimulai jam 10.00 pagi. Penyebutan *miss* menjadi ciri khas dari Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta. Penyebutan *miss* ini dilakukan oleh guru kepada tamu atau orang tua siswa. Begitu

juga anak-anak memanggil guru dengan panggilan *miss*. Selain itu, perbedaan jumlah guru ketika di dalam kelas berbeda pada kelas *happy* dan kelas *smilly*. Untuk kelas *happy* yang notabnya berisi anak yang berusia 2-3 tahun diampu oleh 1 guru dan 2 asisten guru. Sedangkan kelas *smilly* yang rata-rata anaknya berumur 3-4 tahun diampu oleh 1 guru dan 1 asisten guru. Dalam hasil penelitian ini, setidaknya penulis membaginya kedalam dua tema yaitu pembelajaran bilingual taman balita kelas *happy* dan usaha perkembangan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak.

Pembelajaran Bilingual Taman Balita

Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta menggunakan pembelajaran bilingual dalam proses belajar mengajarnya, baik dari taman balita sampai taman kanak-kanak. Karena konsep pembelajarannya bilingual khususnya bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam proses belajarnya, sehingga sebutannya adalah *miss* ketika anak memanggil gurunya. Dan sebutan *educator* bagi guru yang mengajar dan *assisten* bagi guru pembantu. Pembelajaran di kelas *happy* hanya dua jam sehingga anak di kelas belajar sambil bermain.

Dengan mengusung tema *English Style*, sehingga pembelajarannya dengan menggunakan bahasa Inggris dan diselingi juga bahasa Indonesia. Sehingga dalam seluruh kegiatan pembelajarannya menggunakan istilah bahasa Inggris. Kegiatan tersebut diantaranya *warming up*, *circle time*, *breafing activity*, *snack time*, *free play*, dan *go home*. *Warming up* adalah pemanasan sebelum pembelajaran, *circle time* adalah waktunya anak-anak melingkar dan di dalamnya berisi nyanyian, *breafing activity* adalah aktivitas pembelajaran inti, *snack time* adalah waktunya untuk makan siang dan snack, *closing* adalah penutupan kegiatan pembelajaran, dan *go home* adalah waktunya pulang ke rumah.

Circle time berupa kegiatan melingkar untuk bernyanyi dan bermain musik sebelum pembelajaran inti. Lagu-lagu dan ucapan yang dilakukan di kelas juga berbahasa Inggris. Lagu yang berbahasa Inggris misalnya lagu lingkaran besar dan lingkaran kecil yang menjadi lagu pertama yang dinyanyikan dengan bahasa Inggris. Anak-anak menyanyikan lagu tersebut sambil bergerak sesuai alunan musik dan lirik lagu. Guru selain bernyanyi bersama anak-anak, juga memainkan alat musik seperti gitar, gendang dan tamborin atau kecrek sehingga suasana belajar dan bermain lebih menarik anak-anak. Dalam satu kelas didampingi 1 *educator* dan 2 *assisten*. Jadi pembelajaran lebih kondusif dan semua anak terpantau secara intensif, apalagi di dalam satu kelas hanya ada 7 anak.

Selain dari nyanyian yang berbahasa Inggris, segala aktivitas juga diajarkan dengan bahasa Inggris yaitu pada waktu berdoa akan belajar, berdoa akan makan dan setelah makan, serta berdoa sebelum pulang ke rumah. Untuk anak yang memimpin doa adalah anak-anak yang mau sukarela mengacungkan tangannya untuk memimpin doa. Jika ada anak yang masih malu, peran asisten mengedukasi anak untuk berani belajar untuk mengacungkan tangannya. Sehingga dengan pembelajaran yang intensif inilah akan membuat anak untuk berani tampil dan belajar berbahasa Inggris. Selain itu, juga untuk melatih sikap berani anak di depan temannya.

Untuk bacaan doa sendiri bukanlah bacaan doa dari salah satu agama, melainkan bacaan doa yang bersifat umum dan diucapkan dengan berbahasa Inggris serta Indonesia. Salah satu contoh bacaan doa dalam bahasa Indonesia yang diucapkan secara bersama-sama oleh anak ketika pelajaran hendak dimulai, "Ya Tuhan berkatilah kami dalam belajar, Aamiin". Hampir kegiatan pembelajaran di kelas *happy* yang notabnya adalah anak-anak yang berumur 2-3 tahun, maka pelajaran yang dominan adalah bermain, bernyanyi, memainkan alat musik, bercerita, menonton video dan lainnya. Adapun pelajaran yang bervariasi setiap harinya membuat anak tidak bosan. Berikut kegiatan harian yang ada di kelas *happy*.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pembelajaran

No	Hari	Kegiatan
1	Senin	<i>Role play</i> diisi dengan diskusi, cerita, dan lainnya
2	Selasa	<i>Playing, reading, and writing</i>
3	Rabu	<i>Construction</i>
4	Kamis	<i>Culture</i>
5	Jumat	<i>Sains</i>

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada anak-anak lebih menekankan aspek perkembangan tiap anak. Karena ada 3 guru dalam satu kelas, jadi anak lebih bisa diberikan perhatian yang lebih intensif terlebih dalam pembelajaran bilingual yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Pembelajaran melalui bercerita misalnya, guru menjelaskan isi cerita dari buku cerita. Penyampaian dengan bahasa Inggris secara pelan-pelan kemudian diperjelas dengan bahasa Indonesia agar anak bisa memahami secara pasti isi dari buku cerita tersebut. Pembelajaran lainnya adalah dengan menonton video. Anak-anak dibawa ke ruang audio visual yang kedap suara dan anak disuruh untuk memperhatikan secara seksama video yang ditontonnya tersebut. Video yang dipertontonkan adalah video yang berbahasa Inggris, seperti tentang alat transportasi. Anak disuruh untuk menjawab apa saja alat transportasi yang ada di video tersebut serta kondisi dari alat transportasi.

Setelah pembelajaran selesai, anak disuruh menuju ke ruang makan untuk makan siang. Sebelum makan, anak disuruh cuci tangan yang telah disediakan berupa wastafel. Selain makanan ada juga snack yang disediakan oleh pihak sekolah. Sebelum makan, anak-anak disuruh untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu anak. Begitupun setelah selesai makan. Doa yang disampaikan juga menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Setelah kegiatan makan selesai, dan jika masih ada waktu luang sebelum memasuki jam pulang. Anak-anak dipersilahkan bermain sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Semua permainan ada di dalam kelas, jadi guru dan asisten guru bisa mengawasi secara langsung ketika anak bermain. Memasuki jam 12.00 kurang 10 menit, anak-anak disuruh melingkar kembali untuk menanyakan apakah pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak. Berdoa ketika mau pulang dipimpin oleh salah satu anak yang sudah ditunjuk di awal ketika pelajaran pertama. Bacaan doa pulang juga menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Usaha Sekolah Mengembangkan Aspek Kognitif, Sosial, dan Motorik Anak

Peran sekolah adalah memaksimalkan perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, sosial, maupun motorik anak. Untuk yang pertama, penulis akan menjabarkan usaha sekolah dalam mengembangkan aspek kognitif anak di kelas *happy*. Dari beberapa kegiatan yang ada di kelas *happy* yang berfokus dalam mengembangkan kognitif anak adalah kegiatan bernyanyi baik yang berbahasa Inggris maupun berbahasa Indonesia. Bernyanyi yang ada di kelas *happy* dilakukan dengan penuh perhatian oleh guru. Guru mengamati betul, mana anak yang belum hafal dan canggung untuk bernyanyi ketika di dalam kelas. Dengan perhatian yang intensif inilah, guru bertanggungjawab betul dengan perkembangan kognitif anak. Selain itu, bernyanyi bersama dapat menggairahkan semangat dan motivasi anak. Guru menyadari betul bahwa setiap anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Maka dari itu, peran guru yang berjumlah tiga di dalam kelas dapat meminimalisir ketertinggalan perkembangan kognitif yang sesuai dengan usia di taman balita.

Kegiatan selanjutnya dalam memaksimalkan perkembangan kognitif anak adalah kegiatan merangsang anak lewat cerita baik melalui buku cerita dan film. Dalam penggunaan media belajar yang berupa buku cerita disertai dengan gambar yang menarik akan menambah pengetahuan baru

akan objek gambar yang baru dilihat oleh anak. Selain itu, dengan pemutaran film yang menarik juga bisa merangsang kognitif anak untuk berpikir secara optimal. Tidak hanya media yang memadai dalam perkembangan kognitif anak, guru selaku figur terbaik di mata anak-anak juga harus bisa menyampaikan cerita sesuai dengan perkembangan anak usia 2-3 tahun.

Ditambah dengan penerapan bilingual akan menambah wawasan baru pada pembendaharaan kosakata bahasa Inggris pada anak. Hal yang terpenting adalah jika anak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran melalui cerita dan film, peran asisten guru dalam mengamati anak apakah anak fokus dalam mendengarkan cerita atau film yang dijelaskan oleh guru utama atau anak malah berfokus pada hal lain dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran lewat cerita atau film tersebut.

Kegiatan berikutnya adalah membaca, menulis, menggambar, dan mewarnai. Membaca yang dimaksud tidak hanya berfokus pada mengenalkan huruf dan angka semata, namun membaca benda yang ditanyakan oleh guru. Anak mulai diajari pengenalan angka dari 1-10 baik dengan menggunakan bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Pengenalan huruf juga sudah mulai dikenalkan baik dengan vokal bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Kegiatan membaca dan menulis memang bukan kegiatan yang dilakukan setiap hari, hanya pada hari Selasa saja. Hal ini dilakukan karena anak akan merasa jenuh jika setiap hari hanya diberi materi membaca dan menulis. Selain itu, pada usia 2-3 tahun idealnya anak masih aktif bermain. Guru juga tidak menuntut anak harus hafal angka dan huruf baik berbahasa Inggris maupun berbahasa Indonesia. Guru menyadari betul bahwa perkembangan kognitif tiap anak berbeda-beda. Pengenalan angka dan huruf juga dimulai dengan nyanyian-nyanyian yang berbahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kemudian guru mulai menanyakan kepada anak berapa angka yang ditanyakan guru, dan huruf apa yang ditanyakan oleh guru.

Kegiatan menggambar dan mewarnai, anak juga mulai diajarkan dan diperkenalkan warna, baik warna itu untuk mewarnai gambar yang sesuai objek gambar maupun mengetahui warna pada benda. Guru tidak menuntut anak harus mewarnai yang rapi dan bagus, karena pada dasarnya anak yang berusia 2-3 tahun mulai mengerti warna yang sesuai dengan objek gambar sudah merupakan suatu pencapaian yang perlu diapresiasi oleh guru. Kegiatan menggambar dilakukan oleh anak sesuai dengan instruksi dari guru atau meniru objek yang sudah ada. Anak dalam menggambar disesuaikan dengan kemampuannya masing-masing, sehingga menghasilkan hasil gambar yang bervariasi. Poin penting dalam pencapaian kegiatan menggambar adalah anak mampu memegang pensil sudah benar merupakan pencapaian yang perlu diapresiasi, dan mampu menggambar sesuai objek gambar misal menggambar ayam, jadi ayam itu memiliki dua kaki, punya ekor, paruh, dan lainnya meskipun hasil gambarannya anak belum rapi dan kurang maksimal.

Kegiatan selanjutnya adalah pengenalan tentang agama dan budaya yang ada di Indonesia. Penyampaian materi ini dilakukan dengan pemutaran film dan melalui buku bergambar tentang agama dan budaya yang ada di Indonesia, khususnya budaya Jawa terlebih dahulu. Budaya bersalaman, menghormati guru, meminta maaf, berterimakasih, dan lainnya termasuk contoh budaya-budaya yang perlu diajarkan sejak dini. Guru menjalankan apa yang sudah diprogramkan serta dijadwalkan dari sekolah.

Tak kalah penting bagi anak milenial adalah pembelajaran sains yang sudah diprogramkan dari pihak sekolah. Anak diperkenalkan tentang pengetahuan sains seperti pengenalan alat transportasi, alat komunikasi, dan lainnya. Penyampaian kegiatan pembelajaran sains ini dilakukan menggunakan buku cerita, pemutaran film, dan miniatur dari objek yang diajarkan seperti mobil-mobilan, mainan kereta api, dan lainnya. Tugas guru mendampingi anak dan menjelaskan tentang keanekaragaman budaya dan bermacam bentuk pengetahuan tentang hal sederhana yang berkaitan dengan sains. Pengetahuan kognitif anak akan terbentuk pola atau skema baru jika ada sesuatu pengetahuan baru yang baru diketahui oleh anak.

Kemudian kegiatan pembelajaran yang mendukung dalam memaksimalkan perkembangan sosial anak adalah kegiatan ketika guru menyuruh anak siapa yang mau memimpin doa baik sebelum belajar, sebelum makan, sesudah makan, dan sebelum pulang ke rumah masing-masing. Pembagian tugas memimpin doa ini tidak dilakukan hanya pada satu anak semata. Jadi dalam satu hari ada empat anak yang harus memimpin doa. Ketika ada anak yang tidak pernah atau takut dalam memimpin doa, guru akan memberikan semangat dan motivasi kepada anak yang malu tersebut dan guru juga sering memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak tersebut agar terbiasa sehingga mengurangi rasa malu pada anak.

Selain itu, penerapan tanggung jawab ketika bermain dengan permainan kecil seperti *puzzle*, anak dilatih untuk bertanggungjawab mengembalikan dan merapikan kembali permainan yang diambarnya. Ketika sesudah makan, anak juga dilatih meletakkan kembali tempat makan sesuai dengan tempatnya. Hal yang penting dalam perkembangan sosial adalah melihat perilaku dari anak itu sendiri, misalkan anak tersebut suka menyendiri dan tidak mau membaur bermain dengan temannya. Guru akan menanyakan kepada anak kenapa tidak mau bermain kepada temannya. Setelah mengetahui permasalahannya, guru akan memberikan penjelasan kepada anak tersebut dan memberikan semangat kepada anak untuk bermain bersama teman-temannya.

Kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan motorik anak baik motorik halus dan motorik kasar anak adalah dengan memberikan fasilitas permainan yang lengkap baik permainan yang menunjang motorik kasar anak maupun motorik halus anak. Selain itu, kegiatan pembelajaran *construction*. Kegiatan ini berupa kegiatan yang dilakukan di *out door*, maksudnya adalah kegiatan yang dilakukan di luar ruangan karena pembelajaran di kelas happy mayoritas di dalam ruangan termasuk bermain anak di dalam ruangan meskipun ada ruangan tersendiri untuk bermain anak. Kegiatan *construction* ini berupa kegiatan olahraga yang dapat memperkuat dan memperlancar motorik kasar anak. Selain kegiatan olahraga yang dilakukan di luar ruangan, ada juga kegiatan kegiatan bakti sosial.

Untuk memaksimalkan perkembangan motorik halus anak, selain melalui kegiatan bermain, menggambar, mewarnai, menulis, memainkan musik, dan lainnya. Pemberian waktu bermain, baik sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, maupun pada saat setelah kegiatan makan snack, anak dipersilahkan untuk bermain sesuai dengan selera dan minat bermain anak. Pemberian fasilitas bermain yang lengkap dibidang sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik anak. Berikut adalah sarana prasarana dalam menunjang perkembangan anak.

Tabel 2. Sarana Prasarana dalam Menunjang Perkembangan Anak

No	Nama Alat	Aspek
1	Perosotan 2 jalur	Motorik kasar
2	Kolam bola	Motorik kasar dan kognitif
3	Cermin besar dan tinggi berbentuk buah-buahan	Motorik halus
4	Kuda-kudaan	Motorik kasar
5	Mobil yang bisa dinaiki	Motorik kasar
6	Bola besar untuk duduk	Motorik kasar
7	Keyboard	Motorik halus
8	Gitar besar	Motorik halus
9	Gendang besar	Motorik halus

10	Alat musik glockenspiel	Motorik halus
11	Gitar mainan	Motorik halus
12	Alat musik Tamborin	Motorik halus
13	Alat musik Marakas	Motorik halus
14	Alat musik pianika	Motorik halus
15	Alat musik tambroin/ kecrek	Motorik halus
16	Bellyra	Motorik halus
17	Kain lingkaran/karpet	Motorik halus
18	<i>Puzzle</i> dan sejenisnya	Motorik halus
19	Rumah-rumahan besar	Motorik kasar dan halus
20	Buku cerita bergambar	Motorik halus
21	Alat masak-masakan	Motorik halus
22	Mobil-mobilan	Motorik halus
23	Dokter-dokteran	Motorik halus
24	Seragam dokter, polisi dan TNI	Motorik halus dan aspek sosial
25	TV	Kognitif
26	DVD	Kognitif
27	Ruang belajar	Kognitif, sosial, motorik kasar dan halus
28	Ruang audio visual	Kognitif dan motorik halus
29	Ruang bermain	Kognitif, sosial, motorik kasar dan halus

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bilingual dalam Perkembangan Kognitif Anak

Dari hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran bilingual dilakukan dengan konsep pembelajaran yang matang dan jadwal yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh pihak sekolah. Berkenaan dengan pembelajaran bilingual yang diajarkan pada anak usia dini, berarti proses pembelajaran pengenalan dua bahasa diajarkan secara bertahap dan diajarkan berkaitan dengan kegiatan yang biasa dilakukan anak.

Dalam pembelajaran bilingual yang menjadi ciri khas dari Taman Balita, Day Care dan TK Ceria Demangan Yogyakarta akan berkaitan dengan kondisi perkembangan kognitif anak. Karena pembelajaran bilingual juga akan berkaitan dengan metode yang diajarkan oleh guru sehingga dengan penggunaan metode yang tepat tidak akan membuat anak merasa terbebani dengan konsep pembelajaran bilingual ini (R. Astuti, 2017, p. 109). Selain dari metode, penggunaan media seperti media kartu juga bisa mempermudah anak dalam pembelajaran bilingual (Wardani, Koyan, & Wirya, 2013, p. 1). Namun, yang tak kalah penting adalah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang matang akan memaksimalkan pembelajaran bilingual ini (Astika, Mering, &

Lukmanulhakim, 2019, p. 1). Sesuai dengan apa yang akan dibahas, bahwa kemampuan mengingat anak dalam berbahasa asing berkaitan dengan aspek kognitif anak (R. Astuti, 2017, p. 110).

Menurut Santrock, kognisi mengacu kepada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan dan ditransformasi, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir (Santrock, 2009, p. 87). Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu meliputi empat tahapan adalah tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas). Anak di kelas *happy* rata-rata berumur 2-3 tahun. Sehingga peralihan dari tahapan sensori motorik ke tahapan praoperasional. Pada usia 0-2 tahun, pengetahuan anak membentuk pola atau skema baru yang anak dapatkan dari lingkungan sekitarnya (Ibda, 2015, p. 33). Selain skema yang baru, pengetahuan anak juga mengalami asimilasi yaitu proses penggabungan informasi baru ke dalam pola-pola yang sudah ada (Khiyarusoleh, 2016, p. 7; Suparno, 2012, p. 136).

Berbeda dengan tahapan sensori motorik yang masih banyak membentuk pola dan asimilasi. Pada tahapan praoperasional terjadi peningkatan luar biasa dalam aktivitas representasi atau simbolis (Berk, 2012, p. 311). Anak sudah mulai mengerti simbol-simbol yang ada di sekitarnya dan penalaran mulai terbentuk. Akan tetapi, sifat egosentris anak mulai menguat di awal umur 2-4 tahun dan akan mulai melemah ketika umur 4-7 tahun (Jahja, 2011, p. 185). Anak-anak di kelas *happy* memang sudah memahami simbol-simbol sederhana yang ditanyakan guru, misalkan ini gambar apa, ini angka berapa, ini warna apa, dan lain sebagainya. Kemudian untuk kemampuan penalaran anak juga sudah mulai dilatih oleh guru berupa pertanyaan kenapa objek yang sedang dipelajari mengalami hal seperti itu.

Menurut Vygotsky, anak sebaiknya belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Interaksi sosial ini memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan kognitif anak (Yohanes, 2010, p. 128). Ketika anak mampu memecahkan masalah secara mandiri, berarti anak tersebut dalam tingkat perkembangan aktual. Akan tetapi, jika anak belum mampu memecahkan masalahnya sendiri dan perlu bantuan dari orang dewasa dan teman sebayanya maka anak akan meningkatkan kemampuan kognitifnya yang menurut Vygotsky disebut dengan tingkat perkembangan potensial. Sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh anak baik itu secara mandiri ataupun dengan bantuan guru dan teman sebayanya maka kognitif anak berada pada zona perkembangan proksimal (*zone proximal development* (ZPD)) (Hendrizal, 2015, p. 27).

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga menunjang kemampuan kognitif anak seperti kegiatan bermain sambil belajar yang terbilang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak yang berusia 2-3 tahun. Karena pada dasarnya, anak yang berusia 2-3 tahun rasa ingin tahu terhadap hal yang barunya sangat tinggi (Baharuddin & Wahyuni, 2010, p. 51; Siregar & Nara, 2011, p. 37). Sehingga pemberian rangsangan permainan yang menarik akan menunjang cara berpikir anak (Suryono & Haryanto, 2012, p. 95).

Selain itu, penerapan beberapa metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran di kelas *happy* seperti metode bernyanyi sangat efektif dalam menghafalkan lagu-lagu baik berbahasa Inggris maupun yang berbahasa Indonesia, selain itu bernyanyi juga efektif dalam menghafalkan angka dan huruf baik yang berbahasa Inggris maupun berbahasa Indonesia. Pada aspek kognitif anak, metode ini berperan aktif dalam mengasah memori anak dan akhirnya akan membuat anak semakin nyaman dengan aktivitas di taman balita dengan berbagai kegiatan di dalamnya (Ndari, Viyastri, & Masykuroh, 2018, p. 137).

Kemudian dengan menggunakan metode pembiasaan dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan dan membiasakan kegiatan yang bernilai-nilai positif khususnya di sekolah sehingga mampu diterapkan di rumah dan lingkungan bermain (Fakhrudin, 2019, p. 73), selain

itu membiasakan menghafal lagu-lagu yang sudah diajarkan oleh guru dengan cara diulang-ulang selama ada instruksi dari guru untuk menyanyikannya (Silranti & Yaswinda, 2019, p. 37).

Metode bercerita dan menggunakan sumber bacaan cerita, film, dan objek benda tiruan dalam penyampaian materi dianggap cukup efektif, karena anak belum mampu berpikir secara abstrak sehingga anak tidak akan kebingungan dan bisa menyaksikan objek yang sedang dipelajari meskipun melalui sumber belajar bukan melihat langsung secara nyata (Dimiyati & Mudjiono, 2002, p. 74; Putri, 2019, p. 246). Kemudian penggunaan metode tanya jawab dan diskusi mampu menstimulus anak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengolah pertanyaan dan jawaban. Anak pada usia 2-3 tahun, masih suka bertanya pada hal yang bersifat abstrak dan membingungkan anak, sehingga dengan metode tanya jawab dan diskusi diharapkan mampu memaksimalkan perkembangan kognitif anak (Purna & Kinasih, 2017, p. 65). Dari hal tersebut, metode bermain peran dinilai bisa mengembangkan aspek kognitif anak karena anak dituntut untuk berganti peran sebagai subjek dalam cerita, drama, dan lainnya (Anggraini & Putri, 2019, p. 104)

Pembelajaran Bilingual dalam Perkembangan Sosial Anak

Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu, sasaran pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini adalah untuk keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memiliki etika, dan tata krama yang baik. Sehingga pemberian materi pembelajaran dalam pengembangan sosial di kelas *happy* yang memiliki nilai sosial meliputi disiplin, kerjasama, tolong menolong, empati, dan tanggung jawab. Materi ini bisa berupa tentang cerita keteladanan, pemutaran film yang berisi nilai sosial, dan pemberian penjelasan secara langsung kepada anak tentang nilai sosial.

Secara spesifik, Hurlock mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- a. Meniru, anak akan meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Jadi di taman balita dan taman kanak-kanak, peran dari guru menjadi penting dalam berperilaku karena guru menjadi sosok ideal dalam percontohan.
- b. Persaingan, keinginan dari anak untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Peran guru adalah mampu menjelaskan mana persaingan yang sehat dan mana persaingan yang tidak diperbolehkan.
- c. Kerjasama, anak usia 2-3 tahun mulai bermain secara bersama dan kooperatif serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik.
- d. Simpati, semakin anak melakukan banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.
- e. Empati, sama halnya dengan simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain.
- f. Dukungan sosial, anak akan mengalami dimana dukungan dari teman-temannya menjadi lebih penting daripada persetujuan dari orang-orang dewasa.
- g. Membagi, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah membagi apa yang menjadi miliknya.
- h. Perilaku akrab, ditandai dengan anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang diantara mereka. Kepada guru, mereka memperlakukan sebagaimana layaknya pada orang tua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan guru dan banyak bertanya itu adalah bentuk akrab anak kepada guru (Susanto, 2011, p. 139).

Pembelajaran Bilingual dalam Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik pada anak merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan (Indrijati, 2016, p. 32). Pada anak usia 2 tahun, keterampilan motorik kasar benar-benar meningkat dan kekuatan fisik pada anak juga sudah kuat.

Pada anak usia 2,5 tahun kebanyakan mereka bisa melompat dari tanah dengan kedua kaki (Afandi, 2019, p. 14), dan pada saat anak mencapai umur 3 tahun, anak biasanya bisa menjaga keseimbangan selama beberapa detik pada satu kaki (Sudirjo & Alif, 2018, p. 45). Jadi dengan pemberian latihan dan rangsangan yang tepat pada anak khususnya perkembangan motorik kasar anak dinilai sangat penting. Pada usia 2-3 tahun, perkembangan motorik halusnya adalah ketika menulis umumnya menjadi lebih disengaja, dan anak mulai belajar menggambar, menulis, mewarnai dan mengenali lingkaran (Sudirjo & Alif, 2018, p. 46). Selain itu, anak mulai belajar menanggalkan pakaian mereka sendiri dan belajar *toilet training* sehingga bisa membentuk kemandirian anak (Khoiruzzadi & Fajriyah, 2019, p. 142).

Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan anak yang menurut Hurlock dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Secara tidak langsung dengan selalu aktif dalam bergerak dan bermain pada anak, tingkat perkembangan emosional anak juga akan meningkat seperti anak merasa senang ketika bermain perosotan, bermain musik, dan lainnya.
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen.
- c. Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Dengan perkembangan motorik anak yang baik, anak akan mudah ketika diajari menggambar, mewarnai, menulis, berbaris, senam, dan lainnya.
- d. Dengan perkembangan motorik yang normal pada anak memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. Hal ini mengindikasikan bahwa perkembangan motorik akan berdampak pada perkembangan sosial anak.
- e. Perkembangan keterampilan motorik anak sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian anak (Hurlock, 2014, p. 63).

Dari penjelasan mengenai perkembangan kognitif, sosial dan motorik anak, yang tak kalah penting adalah peran media dalam belajar dan bermain terbilang efektif dalam pengenalan angka dan huruf selain itu mengasah kemampuan motorik anak seperti media *puzzle* (Irawan, 2019, p. 37). Media bermain lainnya adalah dengan permainan bola dalam mengasah perkembangan kognitif dan sensori motorik kasar dan halus pada anak (Karoma, 2019, h. 60). Selain itu, pengasahan aspek motorik kasar pada anak bisa dengan media bermain perosotan dan hula hoop (Zahroh dkk., 2019, h. 30). Media permainan yang bisa digunakan dalam pengembangan sosial pada anak dengan media bermain dadu (Hewi & Surpida, 2019, h. 115). Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta terbilang lengkap dengan wahana permainan yang dapat mengasah aspek motorik kasar dan motorik halus, selain itu media bermain lainnya dalam pengembangan aspek sosial pada anak yang ada di dalam kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran bilingual di kelas happy Taman Balita, *Day Care* dan TK Ceria Demangan Yogyakarta diaplikasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran baik dari kegiatan *warming up*, *circle time*, *breakfast activity*, *snack time*, *free play*, dan *go home*. Dalam pembelajaran bilingual akan berdampak pada perkembangan kognitif anak. Pembelajaran tersebut menggunakan metode yang menarik agar anak-anak yang masih dalam tahapan praoperasional seperti metode bernyanyi, metode pembiasaan, metode cerita, dan metode praktek agar anak terbiasa dan bisa menghafalkan dan menambah pembendaharaan kosa kata bahasa Inggris.

Untuk perkembangan sosial anak, usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan program pembiasaan untuk bertanggungjawab, disiplin, bekerjasama, dan saling menolong. Selain itu, pengawasan dari guru dalam memperhatikan tiap anak yang tidak bersemangat dalam bermain dan membaur bersama teman akan menolong anak dalam mencari masalah dalam kemurungannya.

Kemudian usaha sekolah dalam memaksimalkan perkembangan motorik kasar anak adalah dengan membebaskan anak untuk bermain, melakukan kegiatan olahraga, kerja bakti dan memberikan rangsangan agar anak menggerakkan otot besar anak. Sedangkan untuk motorik halus anak dengan kegiatan dalam inti pelajaran yaitu menggambar, menulis, mewarnai, bermain musik, dan lainnya. Dan hal yang terpenting adalah fasilitas bermain yang lengkap sangat menunjang perkembangan anak. Sehingga kedepan anak lebih siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang selanjutnya yaitu di taman kanak-kanak.

AKNOWLEDGEMENT

Penelitian ini didukung oleh UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan IAIN Pekalongan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Astika, R., Mering, A., & Lukmanulhakim. (2019). Implementasi Pembelajaran Bilingual di Taman Kanak-Kanak Cahaya Mentari Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–9.
- Astuti, M. (2013). Implementasi Program Fullday School Sebagai Usaha Mendorong Perkembangan Sosial Peserta Didik TK Unggulan Al-Ya'lu Kota Malang. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 133–140. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v1i2.1561>
- Astuti, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Bilingual (Dwi Bahasa) di Tk Inklusi (Studi Kasus Di Tk Ababil, Kota Pangkalpinang). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 109–123. <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1540>
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Berk, L. E. (2012). *Development Through The Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fakhrudin, A. U. (2019). *Menjadi Guru PAUD*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Hendrizal. (2015). Menelisik Implikasi Perkembangan Kognitif dan Sosio Emosional dalam Pembelajaran. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 10(2), 20–44.
- Hewi, L., & Surpida. (2019). Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prosocial Anak di RA An-Nur Kota Kendari. *JECED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 115–128. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.468>
- Hurlock, E. B. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif. *Jurnal Inetelektualita*, 3(1), 27–38.
- Indrijati, H. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Irawan, A. I. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. *JECED: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.503>
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 60–66. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.501>

- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1–10.
- Khoiruzzadi, M., & Fajriyah, N. (2019). Pembelajaran Toilet Training dalam Melatih Kemandirian Anak. *JECED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 142–154. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.481>
- Krombholz, H. (2006). Physical Performance in Relation to Age, Sex, Birth Order, Social Class, and Sports Activities of Preschool Children. *SAGE Journals*, 102(2), 477–484. <https://doi.org/10.2466%2Fpms.102.2.477-484>
- Ndari, S. S., Viyastri, A., & Masykuroh, K. (2018). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU Publisher.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Purna, R. S., & Kinasih, A. S. (2017). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini Menumbuhkan Potensi “Bintang” Anak di TK Atraktif*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Putri, A. A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 246–250. <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v7i3.23233>
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Silranti, M., & Yaswinda. (2019). Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharmawanita Tunas Harapan. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v2i1.367>
- Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Suparno, P. (2012). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Suryono, & Haryanto. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Putra Kencana.
- Wardani, K. Y. T., Koyan, I. W., & Wirya, I. N. (2013). Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di Tk Saiwa Dharma Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1564>
- Yohanes, R. S. (2010). Teori Vygotsky dan Implikasi Terhadap Pembelajaran Matematika. *Widya Warta*, XXXIV(2), 127–135.
- Zahroh, A., Aziz, Y., & Dwijo, A. Q. N. E. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Simpai pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bangun Ungging Mojokerto. *JECED : Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 30–36. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.493>

AUTHOR

Muhammad Khoiruzzadi, S.Pd. dilahirkan di Pekalongan 7 Mei 1991, ia menempuh pendidikan S-1 IAIN Pekalongan pada Jurusan Pendidikan Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), kemudian pendidikan S-2 di Prodi *Interdisciplinary Islamic Studies* Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain menjadi mahasiswa magister, ia aktif menulis artikel jurnal ilmiah, e-mail: khoiruzzadie@gmail.com



Nabillah Karimah, S.Pd. dilahirkan di Pekalongan 26 Oktober 1998, ia menempuh S-1 IAIN Pekalongan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), kemudian pendidikan S-2 di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana IAIN Pekalongan, e-mail: nabillahkarimah98@gmail.com.